**BAB I**

**PENDAHULAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, ahklak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dalam masyarakat. Pendidikan meliputi pengajaran keahlian khusus dan merupakan sesuatu yang tidak dapat dilihat tetapi lebih mendalam yaitu pemberian pengetahuan, pertimbangan dan kebijakan.

Sekolah dasar adalah institusi yang menyelenggarakan proses pendidikan dasar yang mendasari proses pendidikan selanjutnya. Pendidikan ini diselenggarakan untuk anak-anak yang telah berusia tujuh tahun dengan asumsi bahwa anak usia tersebut mempunyai tingkat pemahaman dan kebutuhan pendidikan yang sesuai dengan dirinya.

Sedangkan pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkaran belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar.

Setiap proses apapun bentuknya, memiliki tujuan yang sama, yaitu mencapai hasil yang memuaskan. Begitu pula proses pembelajaran yang diselenggarakan dengan tujuan agar peserta didik mencapai KKM yang sudah ditentukan.

Berdasarkan hal tersebut, berbagai upaya perlu dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik terhadap suatu materi ajar. Kurangnya hasil belajar peserta didik terhadap suatu materi ajar, dapat disebabkan oleh berbagai faktor. Salah satunya ialah kurangnya pemanfaatan media serta penerapan metode pembelajaran yang sesuai. Demi meningkatkan hasil belajar peserta didik, pendidik yang ideal senan tiasa berupaya menggunakan strategi pembelajaran, termasuk diantaranya ialah dengan menggunakan media dan metode belajar yang efektif dan menyenangkan bagi peserta didik.

Media dan metode belajar merupakan inovasi pendidik untuk mempermudah penyampaian materi kepada peserta didik. Media dan metode belajar juga harus efektif dan tepat guna mempermudah pencapaian hasil belajar yang diinginkan. Media dan metode yang tepat akan membuat peserta didik lebih termotivasi, lebih aktif, lebih mudah mencerna materi yang diberikan oleh pendidik selama proses pembelajaran, serta membuat peroses pembelajaran lebih menyenangkan.

Pembelajaran IPS di sekilah Dasar mempunyai kedudukan yang sangat penting dalam upaya mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Tujuan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial salah satunya adalah untuk menumbuhkan kemampuan peserta didik dalam memahami materi pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS).

Pendidikan pada dasarnya memang diselenggarakan untuk memberikan dasar pengetahuan, sikap dan keterampilan bagi anak didik melalui berbagai mata pelajaran, salah atunya adalah mata pelajaran IPS.

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan istilah lain dari “ *social studes*” yang berasal dari bahasa inggris yang kemudian diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia menjadi ilmu pengetahuan sosial. IPS dapat diartikan dengan “penelaahan atau kajian tentang masyarakat”. Dalam mengkaji masyarakat, guru dapat melakukan kajian dari berbagai prespektif sosial, seperti kajian melalui pengajaran sejarah, geografi, ekonomi, sosiolagi, antropologi, politik pemerintahan, dan aspek pisikologi sosial yang disederhanakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Bila dilihat dari pengertiannya, IPS berbeda dengan ilmu sosial. IPS berusaha mengintegrasikan bahan/materi dari cabang-cabang ilmu tersebut dengan penampilan permasalahan sehari-hari masyarakat sekeliling.

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu social seoerti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hokum, dan budaya. Ilmu pengetahuan sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisiplinear dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial (sosiologi, sejarah, georgrafi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya). Geografi, sejarah, dan antropologi merupakan disiplin ilmu yang memiliki keterpaduan yang tinggi. Pembelajaran geografi memberikan kebulatan wawasan yang berkenaan dengan peristiwa-peristiwa dari berbagai periode. Antropologi meliputi studi-studi komparatif yang berkenaan dengan nilai-nilai, kepercayaan, struktur sosial, aktivitas-aktivitas ekonomi, organisasi politik, ekspesi-ekspesi dan sepiritual, teknologi, dan benda-benda budaya dari budaya-budaya terpilih. Ilmu politik dan ekonomi tergolong ke dalam ilmu-ilmu tentang kebijakan pada aktivitas-aktivitas yang berkenaan dengan pembuatan keputusan. Sosiologi dan pisikologi sosial merupakan ilmu-ilmu tentang perilaku seperti konsep peran, kelompok, institusi, proses interaksi dan control sosial. Sedangkan ilmu sosial (social science) ialah ilmu yang mempelajari aspek-aspek kehidupan manusia yang dikaji secara terlepas sehingga melahirkan suatu bidang ilmu.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan perencanaan yang diinginkan maka diperlukan metode pembelajaran yang efektif dan efisien. Salah satu upaya untuk merubah cara mengajar guru yaitu mengubah cara pandang guru terhadap mengajar dan belajar. Mengajar menurut pandangan lama adalah proses pemberian pengetahuan dan prosedur kepada siswa, dimana pandangan ini berimplikasi terhadap cara belajar siswa yang hanya dan menghapalkan langkah-langkah pemecahan sebuah persoalan. Belajar menurut pendekatan kontempoler proses interaksi individu dengan lingkungan dengan melibatkan fisik, mental, dan emosional, sehingga siswa memperoleh sejumlah pengalaman yang bermakna (kontruktivisme). Salah satu pendekatan mengajar yang sesuai dengan pandangan ini adalah model pembelajaran *teams games tournament* (TGT).

*Teams* games *tournament (TGT)* merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh slavin (1995) untuk membantu siswa meriview dan menguasai materi pembelajaran slavin menemukan bahwa TGT berhasil meningkatkan skill-skill dasar, pencapaian, interaksi positif antar siswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda.

Dalam TGT, siswa mempelajari materi ruang kelas. Setiap siswa di tempatkan dalam satu kelompok yang terdiri dari 3 orang berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Kompesisi ini dicatat dalam table khusus (table turnamen), yang setiap minggunya harus di ubah, dalam TGT setiap anggota di tugaskan untuk mempelajari materi terlebih dahulu bersama anggota-anggotanya, barulah mereka di uji secara individual melalui game akademik. Nilai yang mereka peroleh dari game akan menentukan skor kelompok mereka masing-masing (Huda, 2011).

Permasalahannya kondisi siswa di pembelajaran Sumber Daya Alam seringkali didominasi dengan kegiaatan menulis, mencatat, mendengarkan guru menerangkan, membaca buku. Semua aktivitas itu yang dilakukan oleh otak kiri saja sehingga siswa sering merasa bosan untuk belajar dan kurang memiliki inisiatif untuk aktif secara individual maupun berkelompok.

Problem lainnya juga Nampak pada sebuah momen pembelajaran seringkali jika guru memanggil siswa untuk tampil di depan kelas pemandangan yang terjadi nyaris selalu ada dua kondisi yang muncul yaitu ada siswa yang dengan mudah di panggil maju ke depan kelas, sebaliknya banyak siswa yang selalu sulit untuk memberanikan diri tampil ke depan kelas. Hal lain juga yang sering terlihat para siswa kurang terkondisi dalam keadaan bahwa tiap individu siswa memiliki peluang yang sama untuk di libatkan secara aktif, seharusnya tidak melalui para siswa yang pandai saja yang aktif tetapi siswa lainnya pun dapat berperan lebih aktif dari biasanya. Untuk itu perlu dipikirkan model pembelajaran yang memungkinkan semua siswa aktif seperti beberapa model pengelompokan yang banyak kita kenal.

Model pembelajaran yang didominasi oleh guru melalui ceramah-ceramahnya menyampaikan sejumlah informasi/materi pelajaran yang sudah disusun secara sistematis mengkondisikan siswa dalam tingkat partisipasi yang rendah serta siswa sering berada dalam situasi tertekan yang berakibat pada titik optimalnya pemutusan perhatian pada kemampuan yang harus dikuasainya menjadi rendah termasuk juga aktivitas belajar yang kurang menantang siswa untuk melakukan kerja yang maksimal. Dan kalau hal ini terus berkelanjutan maka tujuan pengajaran IPS yang telah disiampaikan di atas tidak akan tercapai.

Selain itu, hal yang menjadi hambatan selama ini adalah pembelajaran IPS oleh guru sering kali dikemas dengan cara yang konvensional atau tradisional yang selalu melaksanakan rutinitas yang cenderung mengendapkan kreatifitas serta seperti menutup mata terhadap perkembangan IPTEK yang sebenarnya memberikan kemudahan dalam konteks penyampaian materi pelajaran, namun semua itu seperti terabaikan begitu saja. Dalam hal ini media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang menarik minat para siswa.

Berdasarkan pengamatan awal terhadap proses pembelajaran IPS di kelas IV SDN Inpres Biru kecamatan Majalaya Kabupaten Bandung, diperoleh rata-rata bahwa hasil ulangan harian siswa kelas IV SDN Inpres Biru kecamatan Majalaya Kabupaten Bandung, pada tahun ajaran 2015-2016 pada pembelajaran IPS sub pokok Sumber Daya Alam ialah sebesar 55, padahal kriteria ketentuan minimal (KKM) pada kompetensi yang di ajukan adalah sebesar 65,00. Persentasi siswa yang berhasil mencapai KKM, persentasenya haya 40 % sedangkan siswa yang belum mencapai kompetensi KKM, persentasenya sebesar 60 %. Diketahui pula, bahwa proses pembelajaran di dominasi oleh guru, dan masih menggunakan metode konvensional. Selama proses pembelajaran, siswa mengeluhkan pembelajaran IPS sebagai pembelajaran yang membosankan, karena IPS merupakan mata pelajaran hafalan. Sehingga sebagian besar siswa belum mampu mencapai kompetensi individual yang diperlukan untuk pelajaran lanjutan.

Untuk itulah diperlukan inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mendorong tercapainya pembelajaran IPS pada materi sumber daya alam yang menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* agar pembelajaran lebih berkualitas yang berangkat dari pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Oleh sebab itu, model pembelajaran *cooperative learning* dapat dijadikan salah satu alternatif yang dapat membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman dan sikapnya sesuai dengan kehidupan nyata di masyarakat. Sehingga dengan bekerja bersama-sama diantara anggota kelompok akan meningkatkan motivasi, kerjasama, produktifitas dan perolehan belajar.

Dalam pembelajaran kooperatif, terdapat beberapa pareasi model yang dapat di terapkan, yaitu diantaranya : *student team achievement devision (STAD), jigsaw, teams game tournament (TGT), groupinvestigasion (GI), rotating trio exchange dan group resume.*

Maka dari itu, peneliti akan menggunakan metode pembelajaran *kooperatif tipe team game tournament (TGT).* Tipe ini dipilih karena diantaranya terdapat unsur game dan *tournament* yang dapat menambah motivasi belajar bagi siswa yang akhirnya dapat meningkatkan proses serta hasil belajar siswa khususnya dalam pembelajaran IPS menjadi lebih baik. Lebih lanjut dan dapat meningkatkan keterampilan dasar kooperatif, baik ketika mereka disekolah maupun ketika mereka sudah ke lingkungan dan masyarakat.

1. **Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah tersebut dijabarkan lagi dalam identifikasi masalah yaitu sebagai berikut :

1. Pembelajaran sering kali di dominasi oleh kegiatan menulis, mencatat, mendengarkan guru menerangkan dan membaca buku.
2. Rendahnya prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPS.
3. Rendahnya nilai rata-rata pelajaran IPS siswa.
4. Pembelajaran IPS oleh guru sering kali dekemas yang konvensional atau tradisional.
5. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang menarik minat para siswa.
6. Model pembelajaran yang didominasi oleh guru melalui ceramah
7. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian tindakan kelas ini adalah “bagaimanakah peningkatan sikap kerja sama dan hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran kopoperatif tipe *teams game tournament* (TGT) dalam pembelajaran IPS pada materi sumber daya alam (SDA).

Agar peneliti ini lebih terarah, maka permasalahan tersebut di jabarkan kedalam bentuk pertanyaan penelitian :

1. Bagaimana perencanaan pelaksanaan pembelajaran di susun dengan menggunakan model pembelajaran *teams game tournament* (TGT) dengan materi sumber daya alam di kelas IV SDN Inpres Biru kecamatan majalaya kabupaten Bandung?
2. Bagaimanakah proses pembelajaran siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* (TGT) dalam pembelajaran IPS pada materi sumber daya alam (SDA) di kelas IV SDN Inpres Biru Kecamatan Majalaya Kabupaten Bandung?
3. Bagaimana sikap kerja sama siswa dapat meningkat setelah diterapkan model pembelajaran teams game tournament (TGT) dalam pembelajaran IPS pada materi sumber alam (SDA) di kelas IV SDN Inpres Biru Kecamatan Majalaya Kabupaten Bandung?
4. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* (TGT) dalam pembelajaran IPS pada materi sumber daya alam (SDA) di kelas IV SDN Inpres Biru Kecamatan Majalaya Kabupaten Bandung meningkat ?
5. **Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah ketercapaian model pembelajaran, proses pembelajaran siswa, serta peningkatan sikap kerja sama dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial pada materi sumber daya alam (SDA) di kelas IV SDN Inpres Biru.

1. **Tujuan Penelitian**

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk mendeskrifsikan upaya guru dalam meningkatkan sikap kerja sama dan hasil belajar IPS model pembelajaran kooperatif tipe teams game tournament (TGT) pada materi sumber daya alam (SDA) di SDN Inpres Biru Kecamatan Majalaya Kabupaten Bandung. Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah :

1. Untuk mengetahui perencanaan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran teams game tournament (TGT) dengan materi sumber daya alam di kelas IV SDN Inpres Biru Kecamatan Majalaya Kabupaten Bandung.
2. Untuk mengetahui proses pembelajaran siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe teams game tournament (TGT) dalam pembelajaran IPS pada materi sumber daya alam (SDA) di kelas IV SDN Inpres Biru Kecamatan Majalaya Kabupaten Bandung.
3. Untuk mengetahui sikap kerja sama siswa dapat meningkat setelah diterapkan model pembelajaran teams game tournament (TGT) dalam pembelajaran IPS pada materi sumber alam (SDA) di kelas IV SDN Inpres Biru Kecamatan Majalaya Kabupaten Bandung.
4. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe teams game tournament (TGT) dalam pembelajaran IPS pada materi sumber daya alam (SDA) di kelas IV SDN Inpres Biru Kecamatan Majalaya Kabupaten Bandung meningkat.
5. **Manfaat Penelitian**
6. Manfaat Teoritis

Secara teoritis peneliti ini di harapkan dapat menambahkan wawasan dan kekayaan ilmu pengetahuan khususnya pada pembelajaran IPS melalui model pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)*.

1. Manfaat Peraktis
2. Bagi siswa, dengan terlibat secara langsung akan meningkatkan minat, motivasi, dan aktiv. Perhatian siswa dan bertambahnya pengalaman baru dalam pembelajaran sumber daya alam sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.
3. Bagi peneliti, sebagai bahan data atau informasi tentang ketepatan penggunaan model pembelajaran *tame game tournament (TGT)* dalam memecahkan masalah untuk mengembangkan kurikulum di tingkat sekolah dan tingkat kelas.
4. Bagi guru, dapat di jadikan salah satu alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan kinerja dalam proses pembelajaran.
5. **Definisi Oprasional**

Untuk mengarahkan peneliti dalam pengambilan data maka perlu adanya batasan oprasional dalam penelitian, yakni :

1. Prestasi belajar siswa adalah nilai yang di peroleh siswa dilakukan tes terhadap materi tertentu.
2. *Tipe teams game tournament (TGT)*

Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan setatus, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement.

Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama,persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

1. Sikap Kerjasama

Kerjasama adalah perpaduan dari sikap individu yang berbrntuk berdasarkan komitmen bersama yang di wujudkan berupa satu sikap dan perilaku kelompok sesuai dengan karakter daripada sikap dan perilaku individu.

1. Pengertian hasil belajar

Hasil belajar merupakan hasil yang di peroleh siswa setelah terjadinya proses pembelajaran yang ditunjukan dengan nilai tes yang di berikan oleh guru setiap selsai memberikan materi pelajaran pada satu poko bahasan.

1. Ilmu pengetahuan sosial

IPS dapat diartikan dengan “penelaahan atau kajian tentang masyarakat”. Dalam mengkaji masyarakat, guru dapat melakukan kajian dari berbagai perspektif social, seperti kajian melalui pengajaran sejarah, geografi, ekonomi, sosiolagi, antropologi, politik pemerintahan, dan aspek fisikologi sosial yang di sederhanakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. (Hamka 2010).