

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sarana penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM), guru sebagai salah satu unsur yang berperan penting di dalamnya memiliki tanggung jawab untuk mengembangkan tugas dan mengatasi segala permasalahan yang muncul. Menurut Purwanto (2017:19) “Pendidikan adalah pertolongan yang diberikan pada anak oleh orang dewasa secara sengaja agar anak menjadi dewasa. Menurut pendapat Susanto (2016:85) “Pendidikan adalah upaya yang terorganisasi, berencana dan berlangsung secara terus-menerus sepanjang hayat untuk membina anak didik menjadi manusia paripura, dewasa, dan berbudaya”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa pendidikan ialah pertolongan yang diberikan pada anak oleh orang dewasa dan berlangsung secara terus menerus sepanjang hayat.

Melalui pembelajaran tematik terpadu, dalam kurikulum 2013 bentuk pembelajaran untuk anak tingkat Sekolah Dasar Kelas 1 sampai 6 adalah pembelajaran yang dikemas dalam bentuk tema-tema (tematik terpadu). Tema merupakan wadah atau wahana untuk mengenalkan berbagai konsep materi kepada anak didik secara menyeluruh. Tematik diberikan dengan maksud menyatukan konten kurikulum dalam unit-unit atau satua-satuan yang utuh untuk membuat pembelajaran lebih bermakna dan mudah dipahami oleh siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat penulis pahami pembelajaran tematik terpadu merupakan salah satu kegiatan pembelajaran yang mengaitkan antar konsep mata pelajaran. Salah satu pelajaran yang di padukan adalah mata pelajaran IPS. Melalui mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar, siswa diharapkan memiliki pengetahuan dan wawasan tentang dasar IPS. Agar tercapainya tujuan IPS yaitu mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

Setelah dilakukan observasi pada hari Senin tanggal 04 November di kelas IV B, pada jam 08.00-10.00 pada tema 5 subtema 1 terlihat, (1). Saat guru mengajar terlihat guru cenderung menggunakan metode pembelajaran konvensional (ceramah dan tanya jawab), (2). Guru masih kurang dalam memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya, (3) Siswa pada saat mengerjakan latihan sebagian banyak yang salah dalam menyelesaikannya. Selanjutnya dilakukan observasi pada hari Selasa, tanggal 05 November dan pada hari Rabu, tanggal 06 November 2019 di kelas IV A, (1). Saat guru mengajar terlihat guru cenderung menggunakan metode pembelajaran konvensional (ceramah dan tanya jawab), (2). Pada saat pembelajaran berlangsung guru tidak menggunakan media pembelajaran, (3). Siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Kemudian dilanjutkan dengan wawancara dengan kedua guru kelas diperoleh informasi bahwa masih banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Belajar

Minimum (KBM) salah satunya pada mata pelajaran IPS. Di sekolah tersebut KBM yang ditetapkan untuk mata pelajaran IPS adalah 75.

Tabel 1. Berikut Hasil Belajar Nilai Tengah Semester Kelas IV Semester 1 Tahun Ajaran 2019/2020 SD Negeri 52 Parupuk Tabing.

NO	Kelas	Jumlah siswa	Siswa yang tuntas		Siswa yang belum tuntas	
			Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
1	IV. A	21	12	57,1%	9	42,9%
2	IV. B	23	6	26,1%	17	73,9%

(Sumber : Guru SD Negeri 19 Talang Tan Saidi Tahun Ajaran 2019/2020)

Berkaitan dengan permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti memiliki solusi terhadap masalah tersebut. Solusi yang digunakan untuk permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan menggunakan model ini diharapkan siswa dapat lebih aktif dan semangat dalam belajar serta dapat meningkatkan hasil belajar terutama pada pelajaran IPS. Model ini belum pernah diterapkan di sekolah ini. Penggunaan model pembelajaran ini dimaksudkan agar dapat menjadikan hasil belajar siswa lebih baik, dan siswa senang belajar terutama dalam mata pelajaran IPS, serta menimbulkan rasa ingin tahu siswa.

Menurut Isrok'atun (2018:143) bahwa, "Model pembelajaran TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menggunakan tim kerja dan turnamen, berupa permainan akademik yang dimainkan oleh siswa dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya". Berdasarkan judul yang telah diuraikan, maka peneliti melakukan penelitian

dengan “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IV SD Negeri 19 Talang Tan Saidi.

B. Identifikasi Masalah

Dalam penelitian ini dapat dikemukakan identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Guru cenderung menggunakan metode pembelajaran konvensional (ceramah dan Tanya jawab) dalam mengajarkan IPS.
2. Guru masih kurang dalam memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya.
3. Siswa pada saat mengerjakan latihan sebagian banyak yang salah dalam menyelesaikannya.
4. Pada saat pembelajaran berlangsung guru tidak menggunakan media pembelajaran.
5. Siswa kurang aktif dalam pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan jelas, maka penelitian ini dibatasi pada hasil belajar, berupa nilai IPS yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran IPS siswa kelas IV SD Negeri 19 Talang Tan Saidi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan pembatasan masalah yang dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 19 Talang Tan Saidi?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah “ untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 19 Talang Tan Saidi”.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan pembelajaran baik secara teoritis, praktis, maupun akademis.

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian secara teoritis diharapkan dapat memberikan sumbangan yang positif bagi peneliti yang akan datang.

2. Secara Praktis

a. Bagi siswa

Memberi kemudahan untuk siswa dalam menerima materi pelajaran, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi guru

Melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), dapat bermanfaat sebagai masukan pengetahuan dan pengalaman praktis dalam melaksanakan pembelajaran IPS.

3. Secara Akademik

Dari segi manfaat akademis penelitian ini dapat menambahkan pengetahuan peneliti tentang pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran IPS, dan dapat menyelesaikan pendidikan S-1 di program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.