

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sekolah dasar merupakan tempat awal seorang anak menjalankan proses pendidikan formal. Di sinilah proses pembelajaran siswa dari tidak tahu menjadi tahu, dari ilmu yang sebelumnya masih abstrak menjadi konkrit (nyata). Pada sekolah dasar guru dituntut bisa menguasai semua mata pelajaran salah satunya Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang diberikan pada jenjang sekolah dasar. Menurut Lindawati (2016:68) “IPS adalah salah satu mata pelajaran pada jenjang pendidikan di tingkat Sekolah Dasar, yang dikembangkan secara terintegrasi dengan mengambil konsep-konsep esensial dari ilmu-ilmu sosial dan humaniora”. Melalui mata pelajaran IPS di sekolah dasar, siswa diharapkan memiliki pengetahuan dan wawasan mengenai IPS. Pembelajaran IPS di sekolah dasar mengajarkan kepada siswa tentang konsep-konsep esensi ilmu sosial untuk membentuk subjek didik menjadi warga negara yang baik.

Dalam menyajikan pembelajaran IPS di sekolah dasar guru harus menggunakan model pembelajaran yang dapat membuat siswa bisa memahami materi yang diajarkan dan meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran yang dipilih oleh guru harus menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa tersebut. Pembelajaran yang sebaiknya digunakan pada siswa yaitu pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dan siswa terlibat dalam mengerjakan

pendapatnya pada proses pembelajaran di kelas. Tatminingsih dan Sudarwo (2012:431) mengatakan bahwa:

Siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional kongkrit, pada tahap ini anak mengembangkan pemikiran logis, masih sangat terikat pada fakta-fakta perseptual, artinya anak mampu berfikir logis, tetapi masih terbatas pada objek-objek kongkrit”. siswa hendaknya diberi kesempatan untuk pro aktif dan mendapatkan pengalaman langsung baik secara individual maupun dalam kelompok belajar sambil bermain.

Siswa kelas rendah dalam penelitian ini yaitu kelas III SD merupakan siswa yang rentan dengan usia bermain. Oleh karena itu, guru harus bisa menerapkan konsep belajar sambil bermain dalam pembelajaran di kelas. Salah satu cara yang dapat dilaksanakan untuk mewujudkan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dan belajar sambil bermain yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Untuk lebih lanjutnya peneliti menyebutnya dengan singkatan *TGT*. Istarani (2012:238) menyatakan bahwa “model *Teams Games Tournament* adalah model pembelajaran kooperatif yang dimana siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka”. Adapun komponen utama *TGT* yaitu: penyajian kelas, kelompok, game, turnamen, dan penghargaan. Dengan menggunakan model *TGT* diharapkan dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas III di SDN 31 Pasar Ambacang, sehingga dapat mencapai nilai secara optimal.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan dalam pembelajaran IPS dengan kurikulum KTSP yang dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 29 Oktober 2018 dan hari Kamis, tanggal 1 November 2018 di kelas III.A dan Kelas III.B

SD N 31 Pasar Ambacang. Pada saat observasi di kelas III.A terdapat beberapa masalah dalam proses pembelajaran IPS yang dilaksanakan oleh guru. Masalah yang ditemukan yaitu: (1) partisipasi dan aktivitas siswa dalam belajar masih kurang, (2) guru masih terfokus pada penggunaan buku teks pada proses pembelajaran. (3) metode ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas masih mendominasi, sehingga membuat siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Sedangkan pada kelas III.B juga ditemukan beberapa masalah yang sama yaitu: (1) buku teks masih menjadi acuan dalam pelaksanaan pembelajaran. (2) siswa masih kurang aktif dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran. (3) metode ceramah yang mendominasi proses pembelajaran di kelas. Untuk menjadikan pembelajaran agar berpusat pada siswa dan menjadikan siswa sebagai pelaku utama yang berperan aktif dalam pembelajaran, maka guru harus menggunakan model pembelajaran yang tepat.

Setelah dilakukan tanya jawab dengan guru kelas III.A dan III.B SDN 31 Pasar Ambacang pada saat observasi, guru mengatakan dari data hasil belajar MID IPS semester satu, masih banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). KKM yang ditetapkan di SDN 31 Pasar Ambacang pada mata pelajaran IPS adalah 75. Rendahnya hasil belajar siswa kelas III SDN 31 Pasar Ambacang ini bisa dilihat dari hasil ujian MID Semester satu pada mata pelajaran IPS. Berikut dapat dilihat data nilai hasil belajar IPS siswa kelas III pada ujian MID semester satu dalam tabel di bawah ini:

Tabel 1. Persentase Nilai Ujian MID Semester Satu IPS Siswa Kelas III SDN 31 Pasar Ambacang Tahun Ajaran 2018/2019

Kelas	Jumlah Siswa	Persentasi nilai		
		Jumlah nilai rata-rata	<75 Belum Tuntas	≥75 Tuntas
III.A	20	63,85	15 orang (75 %)	5 orang (25%)
III.B	20	61,65	11 orang (55%)	9 orang (45%)

Sumber : Guru Kelas III SD N 31 Pasar Ambacang Tahun Ajaran 2018/2019

Berdasarkan tabel 1. di atas dapat di ketahui bahwa hasil belajar IPS siswa kelas III.A hanya 25% siswa yang tuntas dan 75 % belum tuntas. Pada kelas III.B 45% siswa yang tuntas dan 55% lainnya belum tuntas. Dengan demikian guru harus menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga materi yang disampaikan dalam pembelajaran mudah dipahami oleh siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti akan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran IPS di kelas III SDN 31 Pasar Ambacang. Sebelumnya penelitian ini sudah dilakukan oleh peneliti terdahulu yaitu penelitian Rio Saputra (2017) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas IV SDN 48 Ganting Padang”. Selanjutnya penelitian oleh Tia Kurnia (2018) dengan judul “Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 09 Surau Gadang Padang”. Penelitian yang peneliti lakukan berbeda mata pelajaran dengan penelitian Rio Saputra dan Tia Kurnia, peneliti akan menerapkan pada mata pelajaran IPS. Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian eksperimen dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams*

Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Pada Pembelajaran IPS di SDN 31 Pasar Ambacang ”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang dikemukakan di atas , maka peneliti mengidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Siswa kurang aktif karena metode ceramah masih mendominasi dalam proses pembelajaran.
2. Guru masih terfokus pada penggunaan buku teks pada proses pembelajaran.
3. Partisipasi dan aktivitas siswa dalam belajar masih kurang
4. Hasil belajar IPS siswa kelas III.A 75% yang belum mencapai ketuntasan dan pada kelas III.B 55% yang belum mencapai ketuntasan.

C. Batasan Masalah

Mengingat luasnya ruang lingkup permasalahan serta kemampuan peneliti yang terbatas, maka peneliti membatasi permasalahan dalam penelitian ini pada hasil belajar siswa mata pelajaran IPS kelas III dengan KD.1.1 Mengenal jenis-jenis pada semester genap dengan menggunakan model pembelajaran *TGT*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *TGT* terhadap hasil belajar siswa kelas III pada pembelajaran IPS di SDN 31 Pasar Ambacang?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengaruh hasil belajar IPS siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *TGT* di Kelas III SDN 31 Pasar Ambacang.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis maupun praktis.

1. Secara Teoritis.

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sumber belajar, sumbangan pemikiran, dan menambah pengetahuan terhadap penggunaan model pembelajaran *TGT* di Sekolah Dasar.

2. Secara Praktis

Diharapkan penelitian ini bermanfaat dengan memberikan kontribusi kepada:

a. Siswa

- 1) Meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Menjadikan siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- 3) Memeberikan rasa percaya didik kepada siswa.
- 4) Membuat siswa lebih antusias dalam proses belajar mengajar dan dapat memotivasi siswa untuk belajar.

b. Guru

- 1) Alat untuk mengembangkan diri sebagai guru yang profesional.
- 2) Sebagai bahan masukan guru dalam merancang sitem pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.

3) Sebagai sumber informasi bagi guru tentang efektivitas penggunaan model *TGT*.

c. Peneliti

Menambah wawasan dan pengalaman dalam melakukan penelitian eksperimen di sekolah dasar.