**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Pendidikan merupakan segala kegiatan pembelajaran yang berlangsung sepaAnjang zaman dalam segala situasi kegiatan kehidupan, berlangsung di dalam segala jenis, bentuk dan tingkat lingkungan hidup, yang kemudian mendorong pertumbuhan segala potensi yang ada di dalam diri individu. Pendidikan wajib bagi siapa saja, yang ada kapan dan dimana saja, karena menjadi dewasa, cerdas dan matang adalah hak azasi manusia pada umumnya. Pendidikan mempunyai fungsi dan tujuan tersendiri sebagaimana ditegaskan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 yang menyatakan bahwa :

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Setiap manusia berhak mendapatkan pendidikan yang bermutu serta berhak mengembangkan potensi yang dimilikinya. Pendidikan dapat di katakan bermutu apabila dapat terwujud suasana belajar dan proses pembelajaran yang mampu membuat siswa aktif mengembangkan potensi dirinya.Pengertian umum seorang guru adalah seseorang yang berdiri di depan kelas, mengajar mengenai suatu pengetahuan dan keterampilan tertentu kepada siswa yang datang untuk belajar.

1

Guru yang bertugas sebagai pengajar dalam bidang pendidikan harus senang tiasa mengembangkan kompetensihnya sebap guru yang memiliki kompetensi yang baik akan dapat memberi dampak yang baik pula dalam meningkatkan kualitas pendidikan mutu pendidikan, termasuk didalamnya adalah meningkatkan hasil belajar siswa. Guru yang kompeten akan mampu menciptakan lingkungan belajar yang efektif sehingga hasil belajar siswa dapat optimal.

Banyak cara yang dapat dilukukan oleh guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan menerapkan model pembelajarann yang sesuai dengan mata pelajaran atau materi yang akan diajarkan oleh guru dikelas, Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournamament*) cocok digunakan pada mata pelajaran IPS.

Saco ( Rusman, 2006 : 102) mengemukakan bahwa model pembelajar TGT (*Teams Games Tornament*) yaitu:

 Dalam TGT siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kadang-kadang dapat juga diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok (identitas kelompok mereka)

IPS merupakan program pendidikan pada tingkat pendidikan Dasar dan Menengah yang banyak disorot. Hal ini dinggap masih baru. Hal baru seringkali ada pandangan yang belum sesuai benar dengan sekeliling. Kekaburan ini mungking karena carah pandang yang berbedah dari yang sudah ada. IPS mengikuti cara pandang yang bersifat terpadu, sedangkan sebelumnya tidak demikian yaitu program pendidikan yang terpisah-pisah, misalnya Sejarah dan Geografi, disamping Sosiologi, antropologi, ekonomi, dan lain-lain. Semua disajikan dalam bentuk yang terpisah.

IPS lahir dari keinginan pakar pendidikan untuk membekali para siswa supaya nantinya mereka mampu menghadapinya mengenai kompleksitas kehidupan di masyarakat yang sering kali berkembang secara tidak terduga. Perkembangan seperti itu dapat membawa berbagai dampak yang luas, yang mengakibatkan timbulnya masalh sosial. Yang nantinya para siswa akan menghadapi gejala-gejala seperti itu dan akan perlu menyadari tantangan-tantangan seperti itu.

IPS adalah salah satu ilmu pengetahuan yang mempunyai peranan penting bagi siswa. Pelajaran IPS akan banyak memberi kontribusih pada murid tentang diri sendiri dan lingkungan sekitarnya, sehingga siswa kelak dapat beradaptasi dengan lingkuganya, selain itu juga dapat membantu siswa bagaimana beradaptasi yang benar terhadap lingkuganya, dan lebih tanggap untuk memecahkan masalah atau persoalah yang dihadapi dalam lingkungan sosialnya.

Meskipun demikian, masih banyak masih banyak siswa yang menganggap pelajaran IPS sebagai pelajaran yang membosangkan, karena dalam pembelajan IPS siswa sering disuruh untuk menhafal materi dan hal inilah yang dianggap siswa sebagai hal yang membosangkan.

Melihat betapa pentingnya pelajaran IPS bagi siswa, maka sebagai seorang guru profesional harus kreatif dalam mengadakan perbaikan kegiatan pembelajaran IPS terutama dari segi penerapan model pembelajaran yang digunakan. Hal ini bertujuan agar murid merasa lebih tertarik untuk mempelajari IPS sehingga hasil belajar dapat ditingkatkan.

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan pada bulan maret 2016 di kelas IV SD Bontoramba Kota Makassar bahwa hasil belajar siswa untuk bidang studi IPS tergolong agak rendah. Diantara 25 orang siswa masih ada sekitar 12 orang siswa yang memperoleh nilai 55 ke bawah pada ujian formatif I semester I. Ini berarti 14 orang siswa ini dinyatakan belum memenuhi standar nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk bidang studi IPS yang diterapkan di SD Bontoramba Kota Makassar yaitu 70.

Menurut wali kelas, kelas 4, rata-rata siswa di kelas IV menganggap pelajaran IPS sebagai plajaran yang susah, jika guruhnya memberikan penjelasan di depan kelas mengenai materi pelajaran IPS tidak sedikit siswa yang merasa bosan dan mengantuk pada saat pembelajaran berlangsung, bahkan ada yang tidak memperhatikan karena sibuk dengan dunianya saktivitasnya sendiri seperti menganggu teman satu bangkunya bercerita dan menoleh kiri kanan. Sehingga pada saat guru memberikan tugas seperti menjawab soal-soal banyak siswa yang kesulitan menyelesaikanya yang akhirnya berpengaru pada hasil belajar siswa rendah.

Rendahnya hasil belajar siswa di akibarkan oleh beberapa faktor baik itu faktor dari dalam maupun faktor dari luar diri siswa. Faktor yang berasal dari dalam diri siswa misalnya kondisi psikologis (minat, bakat, motifasi dan kemampuan kognitif siswa). Dan faktor yang ber asal dari luar diri siswa misalnya faktor keluarga misalnya siswa yang berasal dari keluaga yang kurang mampu dan tidak terurus oleh keluarga sehingga mempengaruhi minat belajar pada murid tersebut, faktor lingkungan, dan faktor yang sangat berpengaru pada hasil belajar siswa adalah pengunaan model pembelajaran yang digunakan oleh guru biasanya tidak sesuai dengan mata pelajaran yang di ajarkan, sehingga dapar berpengaru pada rendahnya hasil belajar siswa.

Memperkuat asumsi tersebut, pada saat calon peneliti melakukan observasi pada pembelajaran IPS berlangsung. Hasil observasi tersebut terungkap bahwa: 1. guru kurang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, 2. guru kurang memancing siswa untuk bertanya, dan 3. guru masih kurang dalam membimbing siswa pada saat mengerjakan tugas kelompok maupun individu. 4. guru kurang menciptakan suasana kelas yang menyenangkan.

Hal inilah yang menyebabkan: 1. siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, 2. siswa kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran, dan 3. siswa kurang bekerja sama dalam kegiatan kelompok. Akibatnya, hasil belajar IPS rendah yakni dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 70.

Untuk mengatasi rendahnya hasil belajar siswa pada bidang studi IPS maka peneliti beasumsi bahwa untuk meningkatkan hasil belajar siswa perlu digunakan model pembelajaran yang lain, yang sesuai dengan topik pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat efektif dan efesien. Salah satunya pengunaan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tounament*) pada bidang studi IPS.

Shoimin, (2004: 207) mengemukakan kelebihan dari model TGT yaitu:

1. Model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran,tetapi peserta didik yang berkemampuan akademi lebih rendaah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.
2. Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkab rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
3. Dalam model pembelajaran ini, membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik.
4. Dalam pembelajaran peserta didik ini, membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelejaran karena ada kegiatan permainan berupa tounament dalam model ini.

Berdasarkan pendapat diatas, sebaiknnya guru menggunakan model TGT (*Teams Games Tournament*) dalam bidang studi IPS, di harapkan model pembelajaran TGT (Teams Games Tounament) ini dapat berhasil dalam meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas IV SD Bontoramba Kota Makassar. Untuk itulah guru harus benar-benar memahami langkah-langkah penerapan model pembelajaran TGT (Teams Games Tounament) dalam proses pembelajaran sehingga semua murid dapat aktif berprestasi dalam kelompoknya selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa diharapkan menjadi lebih aktif dalam kelompoknya.

Penelitian yang pernah di lakukan oleh Muh. Ahsan Bi Qaib (2011) tentang “Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tim Game Tournament (TGT) Siswa Kelas IV SDN 61 Lekkong Kab Enrekang” menyatakan bahwa setelah di terapkannya model pembelajaran TGT (Teams Games Tounament) siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran terlihat dari pencapaian siklus I ke siklus II terjadi peningkatan hasil belajar di mana nilai rata – rata mecapai KKM yaitu (70) .

Berdasarkan acuan penelitian di atas maka peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul “:Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Bontoramba Kota Makassar.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Bagaimanakah Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Bontoramba Kota makassar.

1. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka peneliti merumuskan tujuan sebagai berikut

Untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS melalui Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Kelas IV SD Bontoramba Kota makassar.

1. **Manfaat Penelitian**
2. Manfaat Teoretis
	* + 1. Bagi Akademis/Lembaga, Hasil penelitian ini dapat dijadikan informasi bagi akademis/lembaga pendidikan tentang pentingnya penerapanmodel pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam mendukung proses pembelajaran khususnya pelaksanaan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).
			2. Bagi Peneliti, Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dapat memberikan pengetahuan untuk melakukan tindakan yang dapat membantu siswa dalam mengatasi masalah belajar.
3. Manfaat Praktis
	* + - 1. Manfaat bagi sekolah

Memberikan sumbangan yang positif tentang penggunaan model pembelajaran Kooperatif tipe TGT dalam rangka perbaikan proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan.

* 1. Manfaat bagi guru

Sebagai sarana informasi bagi guru untuk meningkatkan kinerjanya dalam proses pembelajaran yang akhirnya akan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

* 1. Manfaat bagi siswa

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini diharapkan siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan semangat dan motivasi yang tinggi sehingga prestasi hasil belajarnya pada mata pelajaran IPS dapat meningkat.