**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Kualitas Pendidikan bangsa sangat dipengaruhi oleh faktor pendidikan. Peran pendidikan sangat penting untuk menciptakan kehidupan bangsa yang cerdas, damai terbuka dan demokratis dan berakhlak mulia. Oleh karena itu, pembaruan kualitas pendidikan harus selalu dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan nasional. Peningkatan kualitas sumber daya manusia merupakan salah satu penekanan dari tujuan pendidikan, seperti tertera dalam Sistem Pendidikan Nasional Bab III Pasal 3 disebutkan bahwa :

Pendidikan bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan tidak akan pernah lepas dari proses belajar mengajar, guru dan siswa. Meningkatkan hasil belajar siswa disekolah merupakan tanggung jawab guru sebagai seorang pendidik profesional, sebab gurulah yang secara langsung terlibat dalam proses pembelajaran dikelas. Berhasil tidaknya suatu pembelajaran akan bergantung pada kemampuan guru dalam menciptakan lingkungan yang memungkinkan siswa untuk belajar dan memaknai pembelajarannya. Perlu terus dicari inovasi-inovasi lain melalui strategi atau model-model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi pelajaran agar siswa dapat dengan lebih mudah memahami sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

 1

Merujuk kaitannya dengan proses pembelajaran, Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan menyebutkan :

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa mengajar yang didesain guru harus berorientasi pada aktivitas siswa.

Kenyataannyabanyak masalah yang dihadapi dalam dunia pendidikan ialah lemahnya proses pembelajaran. Hal yang sama juga peneliti dapatkan pada saat melakukan observasi pada tanggal 8-10 februari di Kelas V SD Negeri Samata Kabupaten Gowa. Model- model yang digunakan pada proses pembelajaran masih belum cukup untuk memfasilitasi pemerolehan pemahahaman serta memberikan kesempatan secara merata bagi siswa untuk berpartisipasi aktif. Model pembelajaran berkelompok masih sangat jarang dilaksanakan di kelas tersebut sehingga para siswa kurang memiliki kemampuan untuk berdiskusi didalam kelompok-kelompok kecil melalui kegiatan pembelajaran. Selain itu, IPS dirasakan sebagai mata pelajaran yang kurang menarik dan membosankan bagi siswa karena cakupan dari materinya sangat luas serta banyak membutuhkan hafalan sehingga siswa menjadi kurang bersemangat untuk aktif dan lebih suka diam pada saat belajar.

Akibat dari permasalahan yang disebutkan sebelumnya terlihat dalam hasil belajar IPS sebagian besar siswa yang belum dapat mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 70 dalam *pretest* yang dilakukan peneliti pada materi peranan sumpah pemuda 28 Oktober 1928 dalam mempersatukan Indonesia. 24 siswa mengikuti *pretest* namun, hanya 11 orang yang mencapai KKM sementara 13 orang lainnya belum memenuhi standar nilai KKM yang ditetapkan. Hal ini menunjukkan bahwa siswa yang dapat mencapai KKM pada mata pembelajaran IPS dikelas tersebut hanya sebesar 46%, sementara 54% siswa pada kelas tersebut masih memeroleh nilai dibawah KKM. Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti memberikan alternatif penyelesaian dengan menerapkan pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* *(TGT)* .

Huda (2015) menyatakan bahwa *Team Games Tournament* *(TGT)* adalah salah satu model pembelajaran berkelompok yang dalam penyusunan kelompok berfokus pada level kemampuan siswa. Setiap siswa ditempatkan dalam satu kelompok yang terdiri dari siswa berkemampuan akademik rendah, sedang dan tinggi. Selain itu, ciri dari model pembelajaran kooperatif ini adalah adanya turnamen akademik yang melibatkan siswa untuk melakukan serangkaian aktivitas. Setiap anggota kelompok akan berkesempatan mewakili kelompoknya untuk berkompetisi dengan anggota kelompok lain dengan kemampuan yang setara dengannya. Maka dari itu, akan lebih *fair* untuk semua level kemampuan siswa.

Mappasoro (2013: 194) mengemukakan “pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* akan memberikan ruang bagi siswa untuk menikmati suasana turnamen”. Setiap siswa memiliki tanggung jawab yang sama pada keberhasilan kelompoknya. Hal ini akan menuntut siswa secara bersama sama meningkatkan kemampuan diri dan kelompoknya agar dapat memenangkan turnamen yang sekaligus akan mendukung salah satu tujuan pembelajaran IPS dalam hal meningkatkan kemampuan sosial pada diri siswa. Model pembelajaran ini merupakan salah satu wadah bagi guru dalam meningkatkan pemahaman dan pengetahuan serta nilai-nilai dan sikap sosial dalam masyarakat pada diri siswa. Mulai aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa dapat berkembang maksimal secara bersamaan. Selain itu, pemberian penghargaan kelompok oleh guru diakhir turnamen akan sangat efektif dalam meningkatkan minat siswa terhadap proses belajar mengajar.

Penelitian terhadap penerapan Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* ini juga telah lakukan oleh Hartiana (2014) pada siswa kelas V SD Negeri 302 Lattae Kecamatan Kindang Kabupaten Bulukumba. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari kategori sedang menjadi kategori tinggi. Hal ini membuktikan bahwa penerapan model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournaments (TGT*) terbukti berhasil meningkatkan hasil belajar siswa.

Bertitik tolak pada penjelasan diatas, maka peneliti akan melaksanakan penelitian yang berjudul: Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS siswa Kelas V SD Negeri Samata Kabupaten Gowa.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri Samata Kabupaten Gowa?
2. Apakah penerapan model pembelajaran Kooperatif *Tipe Team Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri Samata Kabupaten Gowa?
3. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri Samata Kabupaten Gowa.
2. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar mata pelajaran IPS dengan diterapkannya model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* pada siswa kelas V SD Negeri Samata Kabupaten Gowa.
3. **Manfaat Penelitian**
4. Secara Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi ilmiah untuk memperkaya khazanah ilmu pengetahuan khususnya tentang penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT*) yang berkaitan dengan peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Selain itu juga dapat digunakan sebagai bahan bacaan dan dasar untuk penelitian dengan masalah yang sama kedepannya.

1. Secara Praktis
2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu bahan pertimbangan model dalam pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran dalam upaya efektifitas proses belajar mengajar dan peningkatan hasil belajar siswa.

1. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan kebijakan untuk mendorong para guru lebih inovatif, kreatif, dan profesional dalam menyelenggarakan proses pembelajaran di kelas.

1. Bagi peneliti lain

Bagi penulis yang mengadakan penelitian sejenis, hasil penelitian dapat digunakan untuk menambah wawasan tentang meningkatkan mutu pendidikan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* di sekolah.