**BAB I**

**PENDAHULUAN**

* 1. **Latar Belakang Masalah**

Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945 mengamanatkan kepada pemerintah untuk mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.Sebagai perwujudan dari amanat tersebut, pemerintah dengan persetujuan Dewan Perwakilan Rakyat (DPR) telah membuat dan memberlakukan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) untuk dijadikan acuan, pedoman dan dasar hukum penyelenggaraan pendidikan di Indonesia.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan Negara

Pendidikan pada hakikatnya adalah suatu usaha sadar dan terencana dalam membentuk manusia yang seutuhnya, atau dapat pula dikatakan suatu proses dalam kegiatan memanusiakan manusia.Jadi pendidikan harus berorientasi kemasa depan. Dunia pendidikan sangat terkait dengan siswa sebagai peserta didik yang merupakan subjek utama dalam pendidikan.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dewasa ini, seperti yang kita ketahui bahwa dunia pengajaran sekolah pada umumnya selalu tertinggal sehingga IPS diperlukan sebagai wadah pengetahuan yang mengharmoniskan laju perkembangan ilmu dan kehidupan dalam dunia pengajaran sekolah sebab IPS mampu melakukanlompatan-lompatan ilmu secara konsepsional untuk kepentingan praktis kehidupan baru yang sesuai dengan keadaan dan zaman. Maka melihat jenis dan susunan konsep dan topik dalam IPS sungguh sangat banyak bervariasi dari berbagai ilmu sosial serta dari tuntutan-tuntutan persoalan kehidupan praktis.

Departemen P dan K (Yaba, 2010:5) “IPS adalah bidang studi yang merupakan paduan darisejumlah mata pelajaran sosial”. Berdasarkan paparan tersebut diharapkan guru dituntun untuk menguasai materi bahan ajar dari konsep-konsep IPS yang ada serta bagaimana guru mampu mengembangkannya dengan pola dan metode mengajar yang tepat agar siswa mampu memahami konsep yang ada serta dapat menarik perhatian siswa, namun kenyataan yang terjadi bahwa upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPS di SD belum optimal sebagaimana yang diharapkan.

Faktor menurunnya hasil belajar siswa dikarenakan oleh penggunaan metode mengajar yang kurang tepat, hal ini menyebabkan kecenderungan pengajar lebih monoton pada satu metode saja, sehingga siswa lebih cenderung bosan dan kurang memahami konsep yang diajarkan.

Berdasarkan hasil obsvasi sebelum penelitian yang dilaksanakan hari Senin 25 Juli 2016 di SD Negeri Perumnas Kecamatan Rappocini Kota Makassar khususnya untuk mata pelajaran IPS pada siswa kelas IV ditemukan masalah yaitu 1) siswa kurang fokus dalam menerima materi, 2) siswa kurang aktif dalam kelompok. Sedangkan faktor dari guru yaitu 1) guru yang kurang menggunakan model yang bervariasi dalam proses pembelajaran, 2) tidak menggunakan unsur permainan dalam pembelajaran. Sehingga terdapat beberapa siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70 yang ditetapkan di sekolah tersebut.

Pembelajaran di sekolah, telah diciptakan agar proses belajar mengajarsiswa lebih aktif, diantaranya: mengerjakan lembar kerja siswa (LKS), menggunakan media yang ada di sekolah, dan mengunakan metode tanya jawab. Namun hasilnya belum dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara maksimal. Jika kondisi yang seperti ini tidak dicarikan alternatif pemecahan masalahnya, maka guru sebagai sumber informasi satu-satunya di kelas dan tidak memiliki pertukaran informasi, akan berakibat pembelajaran IPS jadi membosankan sehingga berpengaruh pada penguasaan konsep dan hasil belajar IPS siswa.

Pada dasarnya setiap guru menginginkan proses pembelajaran yang dilaksanakannya menyenangkan dan berpusat pada siswa. Siswa antusias mengacungkan tangan untuk menjawab pertanyaan dan memberikan pendapat,bersorak merayakan keberhasilan mereka, bertukar informasi dan saling memberikan semangat dan tujuan akhir dari semua proses itu adalah penguasaan konsep serta hasil belajar yang memuaskan.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Bhakti Pandi Hasin (2010) menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar Sains murid kelas V SD Negeri Sudirman III Makassar.

Sehubungan dengan masalah diatas, maka dalam penelitian ini akan diterapkan model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa dan memberi kesempatan siswa untuk bekerja sama dengan siswa lainnya yang mempunyai kemampuan heterogen sekaligus menggembirakan siswa dengan permainan. Metode tersebut adalah model pembelajaran kooperatif dengan tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Pada prinsipnya model pembelajaran kooperatif bertujuan mengembangkan tingkah laku kooperatif antar siswa. Pembelajaran kooperatif mengandung pengertian suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu diantara sesama dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih dimana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok.

Berdasarkan permasalahan diatas penulis mengangkat judul tentang:Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas IV SD Negeri Perumnas Kecamatan Rappocini Kota Makassar.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, 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 di kelas IV SD Negeri Perumnas Kecamatan Rappocini Kota Makassar?

1. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan diatas, maka tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di Kelas IV SD Negeri Perumnas Kecamatan Rappocini Kota Makassar.

1. **Manfaat Penelitian**

Pembelajaran IPS melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang dikembangkan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini diharapkan bermanfaat untuk:

1. Manfaat Teoretis

a. 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).

b. Bagi Peneliti, Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dapat memberikan pengetahuan untuk melakukan tindakan yang dapat membantu siswa dalam mengatasi masalah belajar.

1. 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.