

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kegiatan belajar mengajar mengandung arti interaksi dari berbagai komponen, seperti guru, murid, bahan ajar dan sarana lain yang digunakan pada saat kegiatan berlangsung. "Kegiatan belajar mengajar adalah inti kegiatan dalam pendidikan. Segala sesuatu yang telah diprogramkan akan dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar. Komponen inti yakni manusiawi, guru dan anak didik melakukan kegiatan dengan tugas dan tanggung jawab dalam kebersamaan berlandaskan interaksi normatif untuk bersama-sama mencapai tujuan pembelajaran".¹

Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mampu membina suatu masyarakat yang baik dimana para anggotanya benar-benar berkembang sebagai insan sosial yang rasional dan bertanggung jawab, sehingga dapat diciptakan nilai-nilai budaya manusia yang baik di kemudian hari.²

Untuk mampu mencapai hakikat IPS dalam hal ini tampak adanya keterkaitan dengan ajaran Islam yang mendorong manusia untuk hidup maju dan berkembang. Potensi dasar manusia yang diberikan oleh Allah adalah

2

¹ Djamarah, Syaiful Bahri. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Rineka Cipta, Jakarta, 2005, hlm. 18

² Hasan Mansyur Ak, Andi Rusbandi, *Konsep Dasar IPS MI*, Dirjen Kelembagaan Islam, Jakarta, 2002, hlm. 83

untuk memenuhi kebutuhan dasar manusia. Sebagaimana firman Allah dalam surah An Nahl ayat 78 yang berbunyi:

Dari ayat di atas dapat diketahui, bahwa sekalipun saat dilahirkan manusia tidak mengetahui apa-apa, tetapi mereka dibekali oleh Allah suatu potensi (kemampuan) untuk mendengar dan melihat yang bersifat fisik, dan kemampuan berpikir yang bersifat intelektual serta emosi agama yang bersifat spritual.

Dalam sebuah hadits Rasulullah telah menyebutkan bahwa kesuksesan hidup di dunia dan di akhirat juga sangat tergantung pada dikuasainya pengetahuan tentang dunia dan ilmu pengetahuan yang menyiapkan upaya untuk kebaikan di akhirat.

مَنْ أَرَادَ الدُّنْيَا فَعَلَيْهِ بِالْإِسْمِ وَمَنْ أَرَادَ الْآخِرَةَ فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ وَمَنْ أَرَادَ هُمَا فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ

(رواه احمد)³

Hadist di atas mempunyai keterkaitan dengan tujuan pembelajaran IPS berkenaan dengan pengembangan sikap, nilai, norma dan moral yang menjadi anutan siswa, pembentukan kebiasaan positif untuk kehidupan

³ Az-Zarnuji, Syaikh, *Ta'limul Muta'alim*, Syirkah Amar Asia, tt, hlm 36

pribadinya serta sikap positif terhadap diri untuk memacu perkembangan diri sebagai pribadi, kemajuan masyarakat/bangsa, dan juga ilmu pengetahuan.⁴

3

Mata pelajaran IPS mempunyai nilai yang strategis dan penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang unggul, handal, dan bermoral semenjak dini (usia SD/MI). Saat ini yang menjadi hambatan dalam pembelajaran IPS adalah pembelajaran IPS kurang dikemas dengan metode yang menarik, menantang, dan menyenangkan. Sebagaimana pengalaman saat ini penyajian materi IPS disampaikan apa adanya (*konvensional*), sehingga pembelajaran IPS cenderung membosankan dan kurang motivasi siswa yang berdampak pada hasil belajar siswa kurang memuaskan.

Seiring dengan perkembangan masyarakat dan kemajuan teknologi, guru dituntut untuk lebih kreatif dalam menyiapkan dan merancang model pembelajaran yang akan dilakukannya. Hal ini dilakukan untuk mewujudkan tujuan nasional secara umum dan tujuan pendidikan IPS pada khususnya.

Salah satu model pembelajaran yang dapat mewujudkan tujuan tersebut adalah pendekatan pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Dalam model pembelajaran ini siswa dituntut untuk berpikir cerdas, kreatif, partisipatif, prospektif, dan bertanggungjawab. Secara rinci melalui pendekatan kooperatif tipe TGT dalam pelajaran IPS, antara lain siswa dapat:

1. Memperoleh pemahaman yang lebih banyak mengenai masalah yang dikaji

⁴ Arnie Fajar, *Portofolio dalam Pelajaran IPS*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 2005, hlm.107

2. Belajar banyak tentang masalah kemasyarakatan dimana masalah kemasyarakatan merupakan inti dari pelajaran IPS.
3. Belajar bagaimana cara yang lebih kooperatif dengan orang lain untuk memecahkan masalah.

4

4. Belajar cara berpartisipasi dalam menyelesaikan masalah yang ada di masyarakat.
5. Meningkatkan rasa percaya dirinya, karena merasa mampu untuk memecahkan masalah yang ada di masyarakat.⁵

Pada intinya model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terdiri dari empat kegiatan yakni (1) Persentase kelas, Guru mempersiapkan bahan ajar, (2) Tim, Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, (3) Permainan, Guru mempersiapkan jenis permainan akademik yang disusun dari pertanyaan relevan untuk mengetes pengetahuan siswa, (4) Turnamen, Guru mempersiapkan bahan turnamen, (5) Penghargaan Tim.

Dari hasil wawancara yang pernah dilakukan dengan siswa kelas II MIN Pelaihari, mata pelajaran IPS sering dianggap suatu kegiatan yang membosankan, kurang menantang, tidak bermakna serta kurang terkait dengan kehidupan sehari-hari.

Dari latar belakang kurangnya hasil belajar dan motivasi siswa dalam pembelajaran IPS inilah maka diadakanlah Penelitian Tindakan Kelas yang menggunakan penerapan pendekatan kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Agar pembelajaran IPS menjadi pembelajaran yang Aktif,

⁵ *Ibid* hlm. 109

kreatif, efektif dan menyenangkan (PAKEM), dan dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa kelas II MIN Pelaihari dalam pembelajaran IPS.

5

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian situasi di atas, kondisi saat ini adalah:

1. Pembelajaran IPS masih menggunakan metode konvensional.
2. Belum ditemukan strategi pembelajaran yang tepat.
3. Belum ada kolaborasi antara siswa dan guru.
4. Rendahnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS.
5. Rendahnya hasil belajar siswa untuk mata pelajaran IPS.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas. Permasalahan yang dapat dirumuskan apakah penggunaan pembelajaran pendekatan kooperatif tipe TGT dapat secara langsung meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran mata pelajaran IPS?

D. Cara Memecahkan Masalah

Metode pemecahan masalah yang akan digunakan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah pendekatan kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Dengan pendekatan ini diharapkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran mata pelajaran IPS meningkat.

E. Hipotesis Tindakan

Penelitian ini direncanakan terbagi ke dalam tiga siklus, setiap siklus dilaksanakan mengikuti prosedur perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Melalui ketiga siklus tersebut dapat diamati peningkatan hasil belajar dan motivasi. Dengan demikian, dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut:

1. Dengan diterapkan pendekatan kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS
2. Dengan diterapkan pendekatan kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mata pelajaran IPS.

F. Tujuan PTK

1. Guru dapat meningkatkan strategi dan kualitas pembelajaran IPS.
2. Siswa merasa mendapat perhatian dan kesempatan untuk menyampaikan pendapat, ide, gagasan, dan pertanyaan.
3. Siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran.
4. Seluruh siswa menguasai materi pelajaran secara tuntas.

G. Manfaat PTK

Manfaat yang diperoleh dari Penelitian Tindakan Kelas ini antara lain:

1. Guru

Sebagai tambahan ilmu pengetahuan yang berharga dalam bidang pendidikan

7

2. Sekolah

Memperoleh tambahan informasi mengenai inovasi dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPS

3. Siswa

Sebagai motivasi bagi siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS

