

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan pada dasarnya adalah suatu kegiatan untuk mengembangkan seluruh aspek kepribadian manusia yang berjalan seumur hidup. Penyelenggaraan proses pendidikan di Indonesia merupakan bagian yang urgen dalam mengisi pembangunan sebagai amanat dari hasil perjuangan kemerdekaan yang mendapat perhatian yang serius dari berbagai pihak terlebih pemerintah pada khususnya.

Keberhasilan pendidikan di sekolah sangat tergantung pada beberapa unsur penting diantaranya adalah guru, siswa, lingkungan sekolah serta sarana dan prasarana. Guru salah satu unsur yang sangat menentukan berhasil tidaknya suatu pendidikan. Seorang guru memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan kualitas pengajaran yang lebih baik. Oleh sebab itu guru harus memikirkan dan membuat perencanaan secara seksama dalam meningkatkan kesempatan belajar bagi siswa dan memperbaiki kualitas mengajar.

Belajar mengajar sebagai suatu proses memerlukan perencanaan yang seksama dan sistematis agar dapat dilaksanakan secara realistis. Dalam melaksanakan proses belajar mengajar diperlukan adanya langkah-langkah yang sistematis sehingga mencapai hasil belajar siswa yang optimal.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bina Aksara, 1998), h. 3

Sebagai suatu sistem instruksional, belajar mengajar mengacu kepada pengertian sebagai suatu perangkat komponen yang saling bergantung satu sama lain untuk mencapai tujuan. Selaku suatu sistem, belajar mengajar meliputi komponen, antara lain tujuan, bahan, siswa, guru, strategi, situasi dan evaluasi. Agar tujuan itu tercapai, semua komponen harus diorganisasikan sehingga antar sesama komponen terjadi kerjasama, terorganisir ke arah tujuan pembelajaran.

Sebagai sebuah proses yang terarah dan terencana, pendidikan diarahkan untuk menyediakan jalan bagi pertumbuhan anak dalam segala aspek; spiritual, imajinatif, fisik, ilmiah, linguistik, baik secara individual maupun secara kolektif. Pendidikan yang diselenggarakan seharusnya mampu memotivasi semua aspek tersebut untuk mencapai kebaikan dan kesempurnaan. Pendidikan yang diselenggarakan harus terarah untuk mengupayakan perkembangan seluruh potensi anak didik, baik potensi afektif, potensi kognitif, maupun potensi psikomotorik.<sup>2</sup>

Keberhasilan guru dalam mengajar dan siswa belajar ditentukan sejauh mana anak mampu memahami materi yang disampaikan. Guru harus memiliki wawasan yang mantap dalam pembelajaran sehingga tugas keguruannya bisa dilaksanakan dengan baik. Hal ini penting agar pembelajaran mampu mencapai hasil yang optimal sesuai dengan tujuan yang diharapkan.<sup>3</sup>

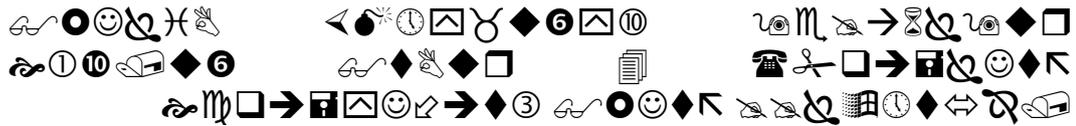
Kemampuan guru dalam memilih dan menggunakan strategi pembelajaran yang tepat, peranannya akan sangat efektif dalam rangka

---

<sup>2</sup>Ahmad Tafsir, *Ilmu Pendidikan dalam Perspektif Islam*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1992), h. 74.

<sup>3</sup>Roestiyah, NK., *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bina Aksara, 1998), Cet ke 4, h 127

penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran. Strategi yang tepat akan mampu mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki anak, mengarahkan perkembangan jasmani dan rohani untuk mampu menjalankan peranan dan tujuan hidupnya.<sup>4</sup> Sejalan dengan hal ini Allah Swt. menegaskan dalam Q.S. al-An'am/06 : 132.



Strategi yang tepat guna dan tepat sasaran akan menentukan pencapaian kualitas pembelajaran. Penggunaan strategi yang praktis, efektif dan menyenangkan akan mampu menumbuhkan keaktifan siswa dalam KBM. Pembelajaran yang bermutu sekaligus bermakna tercipta manakala PBM mampu memberdayakan segenap kemampuan dan kesanggupan peserta didik.<sup>5</sup> Dengan berpedoman pada tujuan, pendidik dapat menyeleksi sikap dan tindakan secara akurat.<sup>6</sup>

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Madrasah Ibtidaiyah adalah Ilmu Pengetahuan Sosial. Berdasarkan kondisi objektif di lapangan diketahui bahwa pada Madrasah Ibtidaiyah (MI) Al-Irsyad Sungai Tandipah Kecamatan Sungai Tabuk Kabupaten Banjar dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas V masih terdapat beberapa kelemahan yakni dalam hal kurangnya pemahaman siswa dalam beberapa materi yang berpengaruh kepada prestasi belajar siswa yang cenderung menurun.

<sup>4</sup>Ahmad D. Marimba, *Pengantar Filsafat Pendidikan Islam*. (Bandung: PT Al-Ma'arif, 1992), h. 19.

<sup>5</sup>Mansyur, *Strategi Belajar Mengajar untuk Program Penyetaraan D II* (Jakarta: Depag dan Universitas Terbuka, 1995), h. 1

<sup>6</sup>Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), h. 17.

Pada penelitian tindakan kelas ini, agar hasil yang dicapai memuaskan diperlukan strategi pembelajaran yang tepat, yaitu strategi yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa, salah satunya dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif seperti *Teams-Games-Tournament* (TGT).

Pada tipe ini terdapat beberapa tahap yang harus dilalui selama proses pembelajaran. Tahap awal, siswa belajar dalam suatu kelompok dan diberikan suatu materi yang dirancang sebelumnya oleh guru. Setelah itu siswa bersaing dalam turnamen untuk mendapatkan penghargaan kelompok. Selain itu terdapat kompetisi antar kelompok yang dikemas dalam suatu permainan agar pembelajaran tidak membosankan. Pembelajaran strategi TGT juga membuat siswa aktif mencari penyelesaian masalah dan mengkomunikasikan pengetahuan yang dimilikinya kepada orang lain, sehingga masing-masing siswa lebih menguasai materi. Dalam pembelajaran strategi TGT, guru berkeliling untuk membimbing siswa saat belajar kelompok. Hal ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan guru. Dengan mendekati siswa, diharapkan tidak ada ketakutan bagi siswa untuk bertanya atau berpendapat kepada guru.<sup>7</sup>

Dengan diterapkannya strategi *Teams Games Tournament* (TGT) mendorong anak memiliki kreatifitas, keterampilan atau kemampuan mengamati, mengklasifikasi, menarik kesimpulan, menerapkan dan mengkomunikasikan. Proses penerimaan anak didik terhadap proses pembelajaran melalui strategi *Teams Games Tournament* (TGT) akan lebih berkesan dan mendalam sehingga dapat membentuk pengertian dengan baik dan sempurna, karena siswa dapat

---

<sup>7</sup>Anita Lie. *Cooperatif Learning: Mempraktikkan Cooperatif Learning di Ruang-Ruang Kelas*, (Jakarta: Grasindo, 2002), h. 8

mengamati dan memperhatikan apa yang diperlihatkan selama pelajaran berlangsung.

Terdorong oleh rasa kejiwaan sebagai pendidik, penulis tertarik untuk meneliti hal tersebut secara lebih mendalam dengan mengadakan penelitian ilmiah yang berjudul: “MENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPS MATERI JENIS-JENIS USAHA DAN KEGIATAN EKONOMI DI INDONESIA MELALUI PENERAPAN STRATEGI *TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)* PADA SISWA KELAS V MADRASAH IBTIDAIYAH AL-IRSYAD SUNGAI TANDIPAH KECAMATAN SUNGAI TABUK KABUPATEN BANJAR”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Memperhatikan latar belakang masalah di atas, ada beberapa persoalan mendasar dalam penelitian ini:

1. Rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS sehingga nilai hasil belajar menjadi tidak tuntas yakni pada tahun ajaran sebelumnya 2011/2012 rata-rata kelas 6,25.
2. Belum ditemukannya strategi pembelajaran yang tepat, sehingga pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas V masih berjalan monoton, strategi yang digunakan cenderung masih bersifat konvensional, dan selama ini belum ada kolaborasi antara guru dan siswa.
3. Rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada beberapa materi, hal ini terlihat pada tahun ajaran 2012/2013 penguasaan siswa hampir 50% masih rendah sehingga nilai hasil belajar menjadi tidak tuntas di bawah standar ketuntasan minimum.

### **C. Rumusan Masalah**

Sesuai dengan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah penerapan strategi *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran IPS materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia di kelas V MI Al-Irsyad Sungai Tandipah Kecamatan Sungai Tabuk Kabupaten Banjar?
2. Apakah penerapan strategi *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia di kelas V MI Al-Irsyad Sungai Tandipah Kecamatan Sungai Tabuk Kabupaten Banjar?

### **D. Cara Pemecahan Masalah**

Permasalahan rendahnya hasil belajar siswa dalam beberapa materi pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas V MI Al-Irsyad Sungai Tandipah Kecamatan Sungai Tabuk Kabupaten Banjar, perlu segera ditanggulangi. Guru perlu melakukan refleksi atas kinerjanya selama ini. Kondisi ini harus disikapi secara cepat, tepat dan bijaksana oleh guru. Untuk itu penelitian tindakan kelas dilakukan guna mencari solusi alternatif untuk menemukan strategi pembelajaran yang tepat, efektif dan efisien.

Hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS yang masih rendah terjadi karena guru jarang membimbing siswa untuk berkolaboratif. Pembelajaran yang

ada lebih terpusat pada guru (*teacher centered*), bukan kepada siswa (*student centered*). Keadaan ini menyebabkan siswa menjadi pasif dan tidak mandiri.

Siswa diharapkan untuk aktif, kreatif dan cerdas secara teoritis dan praktis. Peserta didik harus aktif dan dinamis, psikomotoriknya bergerak secara dinamis seiring kemajuan afektif dan kognitifnya, bukan laksana cangkir kosong yang siap menerima tuangan ilmu dari guru begitu saja tanpa daya kritis.

Guna meningkatkan kualitas pembelajaran, menurut penulis sangat penting untuk menerapkan strategi pembelajaran yang bersifat kolaboratif antara guru dan siswa serta kerjasama antar siswa dalam kelompok belajar. Melalui penerapan strategi *Teams Games Tournament (TGT)* diharapkan dapat menjadi solusi alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian dilaksanakan sebanyak 2 siklus dengan 2 kali pertemuan tatap muka persiklus. Selama proses pembelajaran di kelas dilaksanakan, pengamatan dilakukan melalui teman sejawat baik terhadap aktifitas guru maupun kegiatan siswa dalam belajar. Pada akhir kegiatan dilakukan tes untuk melihat sejauh mana perubahan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Untuk dapat menjawab permasalahan dalam penelitian ini, maka tindakan kelas yang dilakukan dengan cara sebagai berikut:

a. Kegiatan Awal

- 1) Guru memberi salam
- 2) Presensi siswa
- 3) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan

- 4) Guru memperkenalkan materi pelajaran kepada siswa dan menyiapkan perlengkapan dalam penerapan strategi *Teams Games Tournament (TGT)* pada materi yang disampaikan.
- 5) Guru mengadakan apersepsi untuk mengingatkan kembali pengetahuan siswa terhadap pelajaran yang lalu.
- 6) Guru memberikan motivasi dan penguatan dengan cara menjelaskan tujuan dan manfaat pembelajaran.

b. Kegiatan Inti

- 1) Guru menjelaskan materi pelajaran.
- 2) Siswa diberi kesempatan untuk menanyakan materi yang belum mengerti atau masih tidak dipahami.
- 3) Memulai pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan strategi *Teams Games Tournament (TGT)*
- 4) Guru membagi kelompok belajar biasanya terdiri dari 3, 4 atau 5 orang siswa yang anggotanya heterogen. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan optimal pada saat game.
- 5) Melaksanakan *game* (permainan) terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang telah dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Permainan (*game*) disesuaikan dengan pertanyaan yang diberikan.

- 6) Menghitung skor yang diperoleh oleh setiap anggota kelompok dan mencatatnya dalam lembar pencatat skor, setelah itu menentukan skor turnamen berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan
- 7) *Team recognize* (penghargaan kelompok) yakni mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing team akan mendapat reward atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang di tentukan
- 8) Guru membagikan Lembar Kerja Siswa kepada siswa secara individual, berpasangan dan kelompok.
- 9) Siswa diminta untuk menjawab tugas yang diberikan sesuai dengan alokasi waktu yang diberikan.
- 10) Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan

c. Kegiatan Akhir

- 1) Menyimpulkan pembelajaran bersama-sama siswa.
- 2) Guru melakukan tes akhir.
- 3) Memberikan PR sebagai kegiatan remedial/pengayaan
- 4) Guru menutup pelajaran

## **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui peningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran IPS materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia melalui penerapan strategi *Teams Games Tournament (TGT)* di kelas V MI Al-Irsyad Sungai Tandipah Kecamatan Sungai Tabuk Kabupaten Banjar.

2. Untuk mengetahui peningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia melalui penerapan strategi *Teams Games Tournament (TGT)* dapat di kelas V MI Al-Irsyad Sungai Tandipah Kecamatan Sungai Tabuk Kabupaten Banjar.

#### **F. Hipotesis Tindakan**

Untuk memecahkan permasalahan yang telah dirumuskan perlu dikemukakan dugaan sementara. Dugaan sementara itu sering dikenal dengan istilah hipotesis; sebagai suatu jawaban yang sifatnya sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbuktinya data yang terkumpul.<sup>8</sup>

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini terbagi ke dalam dua siklus, setiap siklus dilaksanakan mengikuti prosedur perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*).

Melalui dua siklus tersebut dapat diamati peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V pada materi IPS. Berdasarkan permasalahan dan teori yang dikumpulkan, maka hipotesis yang dikemukakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah :

1. Rendahnya hasil belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial disebabkan pembelajaran yang dilaksanakan bersifat monoton, kurang menarik dan tidak memotivasi untuk meningkatkan apresiasi siswa terhadap materi pelajaran.

---

<sup>8</sup>Suharsini Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1998), h. 62.

2. Dengan penerapan strategi *Teams Games Tournament (TGT)* diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa serta membangkitkan motivasi, kecintaan dan kegairahan siswa dalam belajar sehingga tercipta suasana pembelajaran yang aktif inovatif kreatif efektif dan menyenangkan.

### **G. Signifikansi Penelitian**

Sesuai dengan tujuan penelitian tersebut, maka penelitian ini diharapkan mempunyai kegunaan teoritis dan praktis sebagai berikut dan bermanfaat bagi:

1. Guru
  - a. Memperoleh data hasil pembelajaran siswa;
  - b. Meningkatkan cara belajar siswa aktif;
  - c. Meningkatkan hubungan (interaksi) dengan siswa;
  - d. Sebagai indikasi untuk meningkatkan kegiatan belajar mengajar;
2. Siswa
  - a. Meningkatkan prestasi belajar siswa, seperti pemahaman, penguasaan, mutu proses dan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar;
  - b. Meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa terhadap materi pembelajaran serta menumbuh kembangkan potensi dirinya, mampu belajar mandiri dan sendiri secara aktif dan kreatif;
3. Sekolah
  - a. Penelitian ini dapat memberikan sumbangan yang bermanfaat dalam rangka perbaikan pembelajaran dan mutu sekolah;

- b. Guru dapat menerapkan pembelajaran dengan strategi *Teams Games Tournament (TGT)* sebagai salah satu strategi pembelajaran yang dapat membantu guru dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial agar dapat memahami konsep tersebut dengan baik sehingga pembelajaran kelas menjadi lebih baik;
  - c. Hasil penelitian ini akan memberikan sumbangan bagi sekolah tentang variasi pembelajaran dan peningkatan profesionalisme guru serta meningkatkan mutu proses pembelajaran;
4. Bagi lembaga terkait, penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan untuk kebijakan dan upaya konstruktif dalam upaya untuk meningkatkan proses pembelajaran, meningkatkan prestasi belajar siswa yang berdampak pada peningkatan mutu sekolah. Jalinan kerjasama yang baik antar siswa, guru dan kepala sekolah memiliki peran strategis dalam mencapai tujuan dan kualitas pembelajaran.