

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses belajar mengajar merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan guru sebagai pemegang peran utama. Proses belajar mengajar juga merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa merupakan syarat utama bagi berlangsungnya proses belajar mengajar.¹

Didalam situasi pengajaran, gurulah yang memimpin dan bertanggung jawab penuh atas kepemimpinannya yang dilakukan itu. Ia tidak melakukan instruksi-instruksi dan tidak berdiri di bawah instruksi manusia lain kecuali dirinya sendiri, setelah masuk dalam situasi kelas.² Kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan yang sangat penting dari proses pendidikan. Di dalam proses belajar mengajar itu terjadi interaksi antara guru dan siswa. Guru merupakan pelaksana pendidikan yang memiliki peranan penting dalam pencapaian keberhasilan pendidikan. Demikian juga guru memiliki upaya yang sangat penting dalam meningkatkan hasil belajar. Tugas utama guru adalah membimbing dan membantu keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar. Strategi mengajar merupakan salah satu cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan

¹Muh.Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 1999), h.1

² Suryosubroto, *Proses Belajar Mengajar Di Sekolah*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1997), h.3-4

dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran. Oleh karena itu strategi mengajar memiliki andil yang sangat besar dalam kegiatan belajar mengajar.³ Tanpa strategi, suatu materi pendidikan tidak dapat berproses secara efektif dan efisien dalam kegiatan belajar mengajar menuju tujuan pengajaran. Oleh karena itu, strategi merupakan garis-garis haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan.⁴

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dan berguna bagi diri manusia. Tidak seorangpun yang dilahirkan di dunia ini tiba-tiba langsung pandai dan terampil dan memecahkan masalah dalam kehidupannya, tanpa melalui proses pendidikan. Untuk itulah pendidikan merupakan suatu sistem yang teratur dan mengembangkan misi yang cukup luas yaitu segala sesuatu yang bertalian dengan perkembangan fisik, keterampilan, pikiran, perasaan, kemampuan, sosial, sampai kepada masalah kepercayaan atau keimanan.

Salah satu indikator pendidikan berkualitas adalah perolehan nilai hasil belajar siswa. Nilai hasil belajar siswa dapat lebih ditingkatkan apabila pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien dengan ditunjang oleh tersedianya sarana dan prasarana pendukung serta kecakapan guru dalam pengelolaan kelas dan penguasaan materi yang memadai.

Tolok ukur keberhasilan pembelajaran pada umumnya adalah hasil belajar. Hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas IVB MIN Sungai Lulut, Kabupaten Banjar untuk pencapaian kompetensi dasar umumnya menunjukkan nilai yang rendah. Jika dilihat dari ulangan harian sebagian besar masih dibawah

³ *Ibid*, h.43

⁴ Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Renika Cipta, 1995), h.6

kriteria ketuntasan minimal (KKM), yaitu sebesar 83,34 %, hanya 16,67 % siswa yang telah memenuhi standar ketuntasan minimal dan rata-rata kelas sebesar 4,83. Rendahnya hasil belajar IPS di Kelas IVB MIN Sungai Lulut Kabupaten Banjar dimungkinkan juga belum pernah menggunakan strategi ataupun model pembelajaran dan media pembelajaran serta mendesain skenario pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik materi maupun kondisi siswa yang memungkinkan siswa aktif dan kreatif. Guru cenderung menggunakan model pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah, cenderung kering dan membosankan. Kegiatan pembelajaran masih didominasi oleh guru. Siswa sebagai obyek bukan subyek bahkan cenderung membatasi partisipasi dan kreativitas siswa selama proses pembelajaran.

Bertumpu pada kenyataan tersebut, untuk merangsang dan meningkatkan peran aktif siswa baik secara individual dan kelompok terhadap proses pembelajaran IPS, masalah ini harus ditangani dengan mencari strategi pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi yang diajarkan. Guru sebagai pengajar dan fasilitator harus mampu melakukan pembelajaran yang menyenangkan, menggairahkan sehingga akan diperoleh hasil yang maksimal.

Kenyataan selama ini kegiatan belajar mengajar masih didominasi guru yaitu kegiatan satu arah dimana penuangan informasi dari guru ke siswa dan hanya dilaksanakan dan berlangsung di sekolah, sehingga hasil yang dicapai siswa hanya mampu menghafal fakta, konsep, prinsip, hukum-hukum, teori hanya pada tingkat ingatan. Upaya yang harus dilakukan untuk memulai tuntutan lulusan yang kompetitif di era pembangunan yang berbasis ekonomi dan globalisasi adalah

menyelaraskan kegiatan pembelajaran dengan nuansa Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang diindikasikan dengan keterlibatan siswa secara aktif dalam membangun gagasan/pengetahuan oleh masing-masing individu, baik di dalam maupun diluar lingkungan sekolah dengan strategi mengajar yang dapat membuat siswa kreatif dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran dapat dianggap sebagai suatu sistem. Dengan demikian, keberhasilan siswa dapat ditentukan oleh berbagai komponen yang membentuk sistem itu sendiri. Diantara komponen yang mempengaruhi adalah guru yang merupakan salah satu komponen yang menentukan, sebab guru merupakan ujung tombak yang secara langsung berhubungan dengan siswa sebagai obyek dan subyek belajar.⁶

Salah satu pelajaran yang diajarkan di Madrasah Ibtidaiyah adalah Ilmu Pengetahuan Sosial. Berdasarkan kondisi obyektif di lapangan diketahui bahwa pada MIN Sungai Lulut, Kabupaten Banjar dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas IVB masih terdapat beberapa kelemahan yakni dalam hal kurangnya pemahaman siswa dalam beberapa materi yang berpengaruh kepada hasil belajar siswa yang cenderung menurun.

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 *Team Game Tournament* (TGT).

Penerapan strategi *Team Game Tournament* (TGT) mendorong anak memiliki kreativitas, keterampilan atau kemampuan mengamati, mengklasifikasi, menarik kesimpulan, menerapkan dan mengkomunikasikan.

Proses penerimaan anak didik terhadap pembelajaran melalui strategi *Team Game Tournament* (TGT) akan lebih berkesan dan mendalam sehingga dapat membentuk pengertian dengan baik dan sempurna, karena siswa dapat mengamati dan memperhatikan apa yang diperlihatkan selama pembelajaran berlangsung.

Melihat dari latar belakang masalah di atas, penulis tertarik untuk meneliti hal tersebut secara lebih mendalam dengan mengadakan penelitian yang berjudul "MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI KOPERASI MATA PELAJARAN IPS DENGAN STRATEGI *TEAM GAME TOURNAMENT* PADA SISWA KELAS IVB MIN SUNGAI LULUT KABUPATEN BANJAR"

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian yang dikemukakan pada latar belakang masalah tersebut di atas, dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar, yaitu ulangan harian, sub sumatif dan ujian akhir pada mata pelajaran IPS belum menunjukkan hasil yang optimal.
2. Alat peraga untuk pembelajaran IPS sangat minim dan terbatas.
3. Kegiatan belajar mengajar masih satu arah sehingga kreativitas siswa kurang berkembang secara optimal.
4. Perlunya model pembelajaran yang efektif dan inovatif sehingga siswa tidak cepat bosan dan mempunyai daya lekat yang tinggi.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana aktivitas guru dalam pembelajaran IPS materi koperasi dengan strategi *Team Game Tournament* (TGT) di kelas IVB MIN Sungai Lulut, Kabupaten Banjar?
2. Bagaimana aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran IPS materi koperasi dengan strategi *Team Game Tournament* (TGT) di kelas IVB MIN Sungai Lulut, Kabupaten Banjar?
3. Apakah dengan penerapan strategi *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar khususnya materi koperasi mata pelajaran IPS pada siswa kelas IVB MIN Sungai Lulut, Kabupaten Banjar?

D. Cara Memecahkan Masalah

Cara memecahkan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah pembelajaran dengan strategi *Team Game Tournament* (TGT), diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar materi koperasi mata pelajaran IPS khususnya pada siswa kelas IVB MIN Sungai Lulut, Kabupaten Banjar.

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan tinjauan teoritis di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan dalam penelitian ini, yaitu dengan penerapan strategi pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) materi koperasi mata pelajaran IPS pada siswa

kelas IVB MIN Sungai Lulut, Kabupaten Banjar, prestasi/hasil belajar siswa akan meningkat.

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian adalah:

1. Untuk mengetahui aktivitas guru dalam penerapan strategi pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) materi koperasi mata pelajaran IPS pada siswa kelas IVB MIN Sungai Lulut, Kabupaten Banjar.
2. Untuk mengetahui aktivitas siswa dalam penerapan strategi pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) materi koperasi mata pelajaran IPS pada siswa kelas IVB MIN Sungai Lulut, Kabupaten Banjar.
3. Untuk mengetahui apakah penerapan strategi pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar materi koperasi mata pelajaran IPS pada siswa kelas IVB MIN Sungai Lulut, Kabupaten Banjar.

G. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat penelitian tersebut sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan dalam pendidikan tentang penerapan model pembelajaran kooperatif strategi *Team Game Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya mata pelajaran IPS, dan sebagai bahan pengembangan dan kajian terhadap teori-teori belajar, serta

sebagai masukan dan dasar pemikiran guru dan calon guru untuk dapat memilih strategi yang tepat dalam kegiatan belajar mengajar sesuai dengan pokok bahasan yang dibahas.

2. Manfaat praktis

a. Peneliti

Bagi peneliti sebagai calon pendidik, dapat menjadi bekal untuk terjun ke dunia pendidikan.

b. Bagi guru

Bagi para guru dapat meningkatkan keterampilan dalam penguasaan strategi yang tepat dalam proses pembelajaran serta dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

c. Bagi sekolah

Untuk meningkatkan kualitas sekolah, karena hasil belajar siswa yang baik dapat menambah kepercayaan masyarakat terhadap sekolah.

d. Bagi siswa

Bagi siswa supaya memiliki kemandirian belajar yang tinggi agar dapat memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

H. Sistematika Penulisan

Bab I : Pendahuluan, berisi latar belakang, Identifikasi Masalah, Perumusan Masalah, Cara memecahan masalah, Hipotesis tindakan, Tujuan penelitian, Manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II : Kajian pustaka, berisi pengertian belajar dan hasil belajar, Pengertian Strategi Pembelajaran, Pengertian pembelajaran kooperatif,

Pengertian model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dan hubungannya dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS, dan Penjelasan tentang Pembelajaran IPS di SD/MI serta ringkasan materi koperasi dalam pembelajaran IPS.

Bab III :Strategi penelitian, berisi tentang, setting penelitian, Siklus penelitian, Subyek dan Obyek Penelitian, Data dan Sumber Data, Teknik dan Alat Pengumpulan Data, Indikator Kinerja, Teknik Analisis Data dan Prosedur Penelitian serta jadwal penelitian.

Bab IV :Pembahasan, berisi gambaran umum lokasi penelitian, deskripsi hasil penelitian, dan Pembahasan yang peroleh dari penelitian.

Bab V : Penutup, bab ini berisi simpulan dari hasil penilitian dan saran.