**BAB 1**

**PENDAHULUAN**

**A. Latar Belakang Masalah**

Setiap warga negara berhak mendapat pendidikan layak sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Dasar 1945, dan diatur melalui Peraturan Pemerintah, sedangkan pelaksanaan program pendidikan dilakukan dalam suatu sistem yang disebut Sistem Pendidikan Nasional. Program pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, dan bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa 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. Lebih jauh dinyatakan bahwa pendidikan nasional dengan visi terwujudnya sistem pendidikan sebagai pranata sosial yang kuat dan berwibawa untuk memberdayakan semua Warga Negara Indonesia berkembang menjadi manusia yang berkualitas sehingga mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah[[1]](#footnote-2).

Pendidikan menurut Langeveld dalam Hasbullah, ialah setiap usaha, pengaruh, perlindungan dan bantuan yang diberikan kepada anak tertuju kepada pendewasaan anak itu, atau lebih tepat membantu anak agar cukup cakap melaksanakan tugas hidupnya sendiri. Pengaruh itu datangangya dari orang dewasa (atau yang diciptakan oleh orang dewasa seperti sekolah, buku, putaran hidup sehari-hari, yang sebagainya) dan ditujukan kepada orang yang belum dewasa[[2]](#footnote-3).

Pendidikan dalam dunia formal seperti sekolah merupakan pendidikan yang diberikan dengan sengaja oleh orang dewasa kepada anak, seperti pengertian pendidikan dalam Purwanto ialah pimpinan yang yang diberikan dengan sengaja oleh orang dewasa kepada anak-anak dalam pertumbuhannya (jasmani dan rohani) agar berguna bagi diri sendiri dan bagi masyarakat[[3]](#footnote-4).

Pendidikan tidak akan pernah lepas dari proses belajar mengajar, guru dan siswa. Perlu diketahui bahwa kegiatan belajar mengajar adalah suatu proses interaksi antara guru dan siswa dalam suatu pembelajaran.[[4]](#footnote-5) Menurut Sunaryo dalam Kokom Komalasari mengatakan bahwa belajar merupakan suatu kegiatan dimana seseorang membuat atau menghasilkan suatu perubahan tingkah laku yang ada pada dirinya dalam pengetahuan, sikap dan ketrampilan.[[5]](#footnote-6) Berhasil tidaknya suatu pembelajaran akan bergantung pada faktor guru dalam menciptakan sistem lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa. Dalam menciptakan sistem lingkungan belajar ini, guru harus melakukan berbagai cara agar materi yang disampaikan bisa diserap oleh siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkannya.

Pada dasarnya, tujuan pembelajaran merupakan tujuan dari setiap program pendidikan yang diberikan kepada anak didik.[[6]](#footnote-7) Tujuan belajar secara umum bisa dikelompokkan menjadi dua macam yaitu *instructional effect,* yang biasanya berbentuk pengetahuan dan ketrampilan dan *nurturan effect* yang merupakan tujuan pengiring yang tercapainya karena siswa “menghidupi” suatu sistem lingkungan belajar tertentu, seperti kemampuan berfikir kritis dan kretif atau sikap terbuka menerima pendapat orang lain[[7]](#footnote-8)

Mata pelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di MI/SD. Mata pelajaran ini dirasakan sebagai mata pelajaran yang kurang menarik bagi siswa dan membosankan karena cakupan dari materi ini sangat luas dan juga mata pelajaran ini merupakan mata pelajaran yang banyak membutuhkan hafalan.

Sebagai seorang profesional guru harus mempunyai persediaan-persediaan dan strategi-strategi pembelajaran. Tidak semua strategi yang diketahiunya harus dan bisa diterapkan dalam kenyataan sehari-hari di ruang kelas. Meski demikian, guru yang baik tidak akan terpaku pada satu strategi saja. Guru yang ingin maju berkembang perlu mempunyai persediaan strategi dan teknik-teknik perkembangan yang pasti selalu bermanfaat dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar sehari-hari.[[8]](#footnote-9)

Pemilihan model dan metode pembelajaran yang sesuai dengan tujuan kurikulum dan potensi siswa merupakan kemampuan dan ketrampilan dasar yang harus dimiliki oleh seorang guru. Hal ini disadari oleh asumsi bahwa ketepatan guru dalam memilih model dan metode pembelajaran akan berpengaruh terhadap keberhasilan dan hasil belajar siswa, karena model dan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru berpengaruh terhadap kualitas proses pembelajaran yang dilakukannya. Guru harus menggunakan metode yang tidak saja membuat proses pembelajaran menarik, tapi juga memberikan ruang bagi siswa untuk berkreativitas dan terlibat secara aktif sepanjang proses pembelajaran. Mulai aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa dapat berkembang maksimal secara bersamaan. Seorang guru harus mengenal sifat-sifat yang khas pada tiap teknik penyajian, hal itu sangat perlu untuk menguasai tiap teknik penyajian, agar ia mampu mengetahui, memahami dan terampil menggunakannya sesuai tujuan yang akan dicapai.[[9]](#footnote-10)

Salah satu usaha yang dapat dilakukan guru untuk mengatasi kurangnya keberhasilan belajar siswa adalah mencari sumber kesulitan belajarnya dan biasanya yang menjadi salah satu faktor kesulitan belajar anak adalah model pembelajaran guru yang tidak bisa diterima oleh murid dan terkesan kurang menarik. Model pembelajaran guru yang masih mendominasi dengan ceramah akan membuat peserta didik merasa jenuh dan bosan sehingga tak jarang saat guru menjelaskan peserta didik akan bermain sendiri atau malah gaduh di kelas. Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran.[[10]](#footnote-11)

Berdasarkan pengamatan peneliti terhadap siswa MI Assyafi’iyah Pikatan, terdapat beberapa kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran IPS, salah satunya adalah kurangnya pemahaman siswa terhadap materi-materi yang diajarkan oleh guru. Kondisi tersebut disebabkan oleh berbagai hal, diantaranya yaitu: (1) Siswa kurang memperhatikan materi yang disampaikan karena merasa bosan dengan model pembelajaran yang monoton yaitu lebih banyak didominasi oleh guru, sehingga siswa menjadi kurang aktif dan hasil belajar menjadi dibawah KKM yang telah ditentukan, yaitu kurang dari 70 ( 2) Cara mengajar guru membosankan, kurang menarik perhatian siswa, (3) Dalam proses belajar mengajar selama ini hanya sebatas pada upaya menjadikan siswa mampu dan terampil mengerjakan soal-soal yang ada sehingga pembelajaran yang berlangsung kurang bermakna dan terasa membosankan bagi siswa.[[11]](#footnote-12)

Menurut penuturan pak Alif Syamsudin “Kebiasaan yang sering dilakukan siswa MI Assyafi’iyah Pikatan dalam menerima materi IPS adalah ramai atau bicara sendiri di kelas sehingga selain menghambat penjelasan dari guru juga mengganggu siwa lain yang ingin memperhatikan penjelasan guru.” [[12]](#footnote-13)

Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas III MI Assyafi’iyah Pikatan, salah satu model yang dapat digunakan adalah model pembelajaran Kooperatif *(Cooperatif Learning)* yakni rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Ada empat unsur penting dalam model pembelajaran kooperatif, yaitu: (1.) Adanya peserta dalam kelompok, (2.) Adanya aturan kelompok, (3.) Adanya upaya belajar setiap anggota kelompok, dan (4.) Adanya tujuan yang harus dicapai.[[13]](#footnote-14)

Dengan memenuhi 4 unsur tersebut diharapkan peserta didik lebih perhatian dan memfokuskan diri menerima pelajaran. Selain itu pembelajaran kooperatif akan lebih efektif digunakan apabila guru menekankan pentingnya usaha bersama disamping usaha secara individual. Guru menghendaki pemerataan perolehan hasil dalam belajar. Guru dapat menanamkan tutor sebaya atau belajar melalui teman sendiri, guru menghendaki adanya pemerataan partisipasi aktif peserta didik, guru menghendaki kemampuan siswa dalam memecahkan berbagai permasalahan.[[14]](#footnote-15)

Salah satu model kooperatif adalah model TGT (*Team Games Tournament*) yaitu pembelajaran yang menuntut siswa untuk saling bekerjasama dalam kelompoknya untuk sukses bersama, sedangkan guru merupakan fasilitator dan aktifitasnya disertai dengan perlombaan (*game*) yang menuntut siswa bersaing secara sehat dengan kelompok lain.[[15]](#footnote-16)

Terdapat empat tahap dalam TGT yaitu mengajar, belajar kelompok, turnamen/perlombaan dan penghargaan kelompok. Hal yang menarik dari TGT dan yang membedakannya dengan tipe pembelajaran kooperatif yang lain adalah adanya turnamen yang di adakan di akhir pembelajaran. Didalam turnamen, siswa yang berkemampuan akademiknya sama akan saling berlomba untuk mendapatkan skor yang tertinggi di meja turnamennya. Jadi, siswa yang berkemampuan akademiknya tinggi akan berlomba dengan siswa yang berkemampuan akademinya tinggi, siswa yang berkemampuan akademiknya sedang akan berlomba dengan siswa yang berkemampuan akademiknya sedang, siswa yang berkemampuan akademiknya rendah akan berlomba dengan siswa yang berkemampuan akademiknya rendah juga. Oleh karena itu, setiap siswa punya kesempatan yang sama untuk menjadi yang terbaik di turnamennya. Hal ini tentu akan memotivasi siswa dalam belajar sehingga berpengaruh juga terhadap prestasi belajar siswa.

Berdasarkan uraian yang telah diungkapkan di atas, maka perlu satu tindakan guru untuk mencari dan menerapkan suatu model pembelajaran yang sekiranya dapat meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik. Oleh karena itu, peneliti mencoba melakukan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang berjudul “Penerapan Model PembelajaranKooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas III MI Assyafi’iyah Pikatan Wonodadi Blitar”

**B. Rumusan Masalah**

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

1. Bagaimanakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tounament (TGT) pada mata pelajaran IPS materi uang bagi siswa kelas III MI Assyafi’iyah Pikatan Wonodadi Blitar tahun pelajaran 2013/2014?
2. Bagaimanakah Peningkatan prestasi belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran IPS materi uang pada siswa kelas III MI Assyafi’iyah Pikatan Wonodadi Blitar tahun pelajaran 2013/2014?

**C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tounament (TGT) pada mata pelajaran IPS materi uang pada siswa kelas III MI Assyafi’iyah Pikatan Wonodadi Blitar.
2. Mendeskripsikan peningkatan Prestasi belajar siswa dengan diterapkannya pembelajaran kooperatif tipe Tteam Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran IPS materi uang pada siswa kelas III MI Assyafi’iyah Pikatan Wonodadi Blitar.

**D. Manfaat Penelitian**

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berfungsi sebagai kontribusi dan sumbangan ilmiah untuk memperkaya khazanah ilmu pengetahuan, khususnya tentang penerapan pembelajaran kooperatif tipe Time Games Tournament (TGT) yang berkaitan dengan peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Selain itu juga dapat digunakan sebagai bahan bacaan dan dan dasar untuk peneliti selanjutnya.

2. Secara Praktis

a. Bagi Kelembagaan

Sebagai bahan masukan dalam rangka pengembangan kurikulum sekolah serta sebagai acuan dalam menyusun program pembelajaran yang lebih baik yang dapat di sesuaikan dengan perubahan melalui inovasi penyelenggaraan KBM dengan tuntutan perkembangan zaman. Hasil penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan sebagai upaya meningkatkan prestasi belajar siswa dan meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas dan memacu semangat dalam melakukan kreatifitas belajar agar memiliki kemampuan yang maksimal sebagai bekal pengetahuan dimasa yang akan datang.

b. Bagi peneliti lain

Bagi penulis yang mengadakan penelitian sejenis, hasil penelitian dapat digunakan untuk menambah wawasan tentang meningkatkan mutu pendidikan melalui penerapan pembelajaran kooperatif tipe time games tournment (TGT) di sekolah.

c. Bagi perpustakaan IAIN Tulungagung

Sebagai bahan koleksi dan referensi supaya dapat digunakan sebagai sumber belajar atau bacaan bagi mahasiswa lain.

d. Bagi Pembaca

Sebagai tambahan wawasan pengetahuan tentang model pembelajaran sehingga pembeca tertarik untuk meneliti lebih lanjut.

**E. Sistematika Penulisan Skripsi**

Adapun sistematika penulisan dalam skripsi ini dibagi menjadi tiga bagian, yaitu : bagian awal, bagian inti, dan bagian akhir.

Bagian awal terdiri dari: sampul (sampul luar), halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, abstrak, daftar isi,daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

Bagian inti terdiri dari lima bab dan masing-masing berisi sub-sub bab antara lain:

Bab I Pendahuluan: membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat peneletian, sistematika penulisan skripsi.

Bab II Kajian Pustaka: membahas kajian teori yang meliputi tinjauan tentang belajar dan pembelajaran, tinjauan tentang pembelajaran kooperatif, tinjauan tentang prestasi belajar, tinjauan tentang pembelajaran IPS dan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament untuk meningkatkan hasil belajar IPS, penelitian terdahulu, hepotesis tindakan, kerangka pemikiran.

Bab III Metode Penelitian: membahas tentang jenis penelitian, lokasi penelitian, kehadiran peneliti, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, pengecekan keabsahan data, indikator keberhasilan, dan tahap-tahap penelitian.

Bab IV Hasil penelitian dan Pembahasan: membahas tentang deskripsi hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian.

Bab V Penutup: di bab ini terdiri dari kesimpulan dan saran.

Bagian akhir terdiri dari daftar rujukan dan lampiran-lampiran.

1. Undang-Undang Republik Indonesia No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional,(Jakarta:Sinar Grafika,2008), hal.3 [↑](#footnote-ref-2)
2. Hasbullah, *Dasar-dasar Ilmu Pengetahuan,* (Jakarta: PT. Raja Grafindo persada,2008), hal. 2 [↑](#footnote-ref-3)
3. Ngalim Purwanto, *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis,* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya:2009), hal. 10 [↑](#footnote-ref-4)
4. Binti Ma’unah, *Ilmu Pendidikan,* (Yogyakarta: Teras:2009), hal.7 [↑](#footnote-ref-5)
5. Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi,* (Bandung:PT. Revika Raditama,2010)hal. 2 [↑](#footnote-ref-6)
6. Muhammad Zaini,*Pengembangan Kurikulum: Konsep Implementasi Evaluasi dan Inovasi*,(Yogyakarta:Teras,2009) hal. 81-82 [↑](#footnote-ref-7)
7. JJ. Hasibuan dan Moejiono, *Proses Belajar Mengajar,*(Bandung:PT. Remaja Rosdakarya,2009) hal. 3 [↑](#footnote-ref-8)
8. Indar Djati Sidi, *Menuju Masyarakat Belajar,* (Jakarta: Logos Wacana Ilmu, 2001), hal. 25 [↑](#footnote-ref-9)
9. Roestiyah, *Strategi Belajar Mengajar,* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2008), hal. 3 [↑](#footnote-ref-10)
10. Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual*..., hal. 57 [↑](#footnote-ref-11)
11. *Pengamatan pribadi di MI Assyafi’iyah Pikatan Wonodadi Blitar*, tanggal 11 Mei 2013 [↑](#footnote-ref-12)
12. *Hasil wawancara dengan Pak Alif Samsudin, guru mata pelajaran IPSkelas III MI Assyafi’iyah Pikatan Wonodadi Blitar ,* tanggal 11Mei 2013 [↑](#footnote-ref-13)
13. Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan,* (Jakarta: Prenada Media Group, 2010), hal. 241 [↑](#footnote-ref-14)
14. Rusman, *Model-model Pembelajaran; Mengembangkan Profesionalisme Guru,*(Jakarta: PT Raja Grafindopersada, 2011), hal. 206 [↑](#footnote-ref-15)
15. Robet E. Slavin, *Cooperative Learning ; Teori, Riset dan Praktik,* (Bandung : Nusa Media, 2005), hal. 169 [↑](#footnote-ref-16)