

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Salah satu indikator pendidikan berkualitas adalah perolehan nilai hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa dapat 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.

Tolak ukur keberhasilan pembelajaran pada umumnya adalah prestasi belajar. Berdasarkan observasi awal pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pokok bahasan Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Indonesia di kelas V MI Darul Ulum kecamatan Waru kota Sidoarjo tahun pelajaran 2010/2011 diketahui bahwa nilai rata-rata kelas adalah 56, sedangkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70¹. Hal ini menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa Kelas V MI Darul Ulum pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pokok bahasan tersebut masih rendah.

Rendahnya prestasi belajar IPS di MI Darul Ulum disebabkan karena standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS kelas memang berat, cakupannya luas dan perlu hafalan, juga karena guru belum menggunakan metode ataupun

¹ Akhmad Nadzir, guru mata pelajaran IPS kelas V, wawancara pribadi, Sidoarjo, 2 Januari 2012.

media pembelajaran serta mendesain skenario pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik materi maupun kondisi siswa sehingga memungkinkan siswa aktif dan kreatif.

Sebaliknya model pembelajaran yang selama ini digunakan dalam pembelajaran IPS tersebut adalah menggunakan model pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah sehingga kreatifitas siswa kurang berkembang secara optimal. Kegiatan pembelajaran masih didominasi guru. Siswa sebagai obyek bukan subyek bahkan guru cenderung membatasi partisipasi dan kreatifitas siswa selama proses pembelajaran.

Pengetahuan bukanlah suatu barang yang dapat dipindahkan dari pikiran seseorang yang telah mempunyai pengetahuan kepada pikiran orang lain yang belum memiliki pengetahuan, karena semua pengetahuan adalah hasil konstruksi dari kagiatan atau tindakan seseorang.² Bila guru bermaksud untuk mentransfer konsep, ide dan pengetahuannya tentang sesuatu kepada siswa, pentransferan itu akan diinterpretasikan dan dikonstruksikan oleh siswa sendiri melalui pengalaman dan pengetahuan mereka sendiri.

Untuk merangsang dan meningkatkan peran aktif siswa baik secara individual dan kelompok terhadap proses pembelajaran IPS diperlukan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi yang diajarkan. Guru sebagai pengajar dan fasilitator harus mampu melakukan pembelajaran yang

² Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2011), hal. 31.

menyenangkan, dan menggairahkan sehingga dapat diperoleh hasil yang maksimal. Pada kenyataannya, selama ini kegiatan belajar mengajar masih didominasi guru yaitu kegiatan satu arah. 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.

Dalam rangka mencetak lulusan yang kompetitif di era pembangunan yang berbasis ekonomi dan globalisasi diperlukan upaya untuk 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 di luar lingkungan sekolah dengan metode mengajar yang dapat membuat siswa kreatif dalam proses pembelajaran. Salah satu di antaranya adalah pembelajaran *cooperative learning* model *team group tournament*. Dengan pembelajaran *cooperative learning* model *team group tournament* diharapkan siswa dapat menggali dan menemukan pokok materi secara bersama-sama dalam kelompok dan secara individual.

Model *team group tournament* merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang di dalam pelaksanaannya siswa ditempatkan di dalam tim dengan anggota yang heterogen untuk mempelajari materi akademik yang dipresentasikan. Pembelajaran ini memusatkan pada bagaimana peserta

didik mengerti makna, dari pada yang mereka pelajari, apa manfaatnya, dalam status apa mereka, bagaimana mencapainya dan bagaimana mereka mendemonstrasikan apa yang telah mereka pelajari.

Sistem penilaian dilakukan terhadap kelompok. Setiap kelompok akan mendapatkan penghargaan atau *reward*. Setiap kelompok akan mempunyai ketergantungan plus. Ketergantungan semacam itulah yang selanjutnya akan memunculkan tanggung jawab individu terhadap kelompok dan ketrampilan interpersonal dari setiap anggota kelompok. Setiap individu akan saling membantu. Mereka akan mempunyai motivasi untuk keberhasilan kelompok, sehingga setiap individu akan memiliki kesempatan yang sama untuk memberikan kontribusi demi keberhasilan kelompok.³

Peneliti memilih MI Darul Ulum sebagai obyek penelitiannya ini, karena MI Darul Ulum ini adalah salah satu sekolah yang telah ikut mendukung dalam tujuan pendidikan. Sekolah ini telah melahirkan generasi penerus bangsa yang nantinya diharapkan bisa memajukan pendidikan melalui pengetahuan-pengetahuan mereka, lebih-lebih mereka akan menjadi generasi muda yang berilmu tinggi berwawasan luas dan berakhlakul karimah. Selain itu kehadiran MI DARUL ULUM ini dirasakan masyarakat telah memberikan banyak manfaat dalam kehidupan terutama dalam meningkatkan tujuan pendidikan yang ada.

³ Muhammad Nur dan Primo Retno Wikandi, *Pendekatan-Pendekatan Konstruktivis dalam pembelajaran*, (Surabaya : UNESA University Press, 2004), hal. 22.

Selain alasan diatas proses belajar mengajar dalam keseharian masih menggunakan model pembelajaran konvensional.

Penerapan *pembelajaran cooperative learning* model *team group tournament*, merupakan tindakan pemecahan masalah yang ditetapkan dalam upaya meningkatkan hasil belajar IPS khususnya kompetensi dasar Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Indonesia, bagi siswa kelas V semester I MI Darul Ulum Kecamatan Waru kota Sidoarjo tahun Pelajaran 2011/2012. Sehingga Penelitian ini diharapkan dapat membantu para guru untuk mengembangkan gagasan tentang strategi kegiatan pembelajaran yang efektif dan inovatif serta mengacu pada pencapaian kompetensi individual masing-masing peserta didik.

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian yang dikemukakan dalam latar belakang masalah tersebut, maka perumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah:

1. Hasil belajar ujian akhir sekolah IPS belum menunjukkan hasil yang optimal.
2. Mata Pelajaran IPS di MI cukup sarat akan materi, tapi jumlah alokasi waktu sangat terbatas.
3. Alat peraga untuk pembelajaran IPS sangat minim dan terbatas.
4. Masih banyak para guru yang belum memanfaatkan sumber belajar di luar kelas.

5. Kegiatan belajar mengajar masih satu arah sehingga kreatifitas siswa kurang berkembang secara optimal.
6. Perlunya model pembelajaran yang efektif dan inovatif sehingga siswa tidak cepat bosan dan mempunyai daya lekat yang tinggi.
7. Perlunya model pembelajaran yang dapat mengembangkan kelima alat indra dengan maksimal sehingga pembelajaran lebih bermakna.

C. Perumusan Masalah

Bagaimana pola implementasi pendekatan *cooperative learning* model *team group tournament* yang efektif dalam pembelajaran IPS keragaman Suku Bangsa dan Budaya Indonesia bagi siswa kelas V MI Darul Ulum Kecamatan Waru Kota Sidoarjo Tahun Pelajaran 2011/2012?

Bagaimana peningkatkan hasil belajar IPS tentang Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Indonesia melalui model *Team Group Tournament (TGT)* bagi siswa kelas V Semester I MI Darul Ulum Kecamatan Waru Kota Sidoarjo Tahun Pelajaran 2011/2012?

D. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui langkah-langkah, tahapan, dan pilihan media dalam pendekatan *cooperative learning* model *team group tournament* yang efektif dalam pembelajaran IPS keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia bagi

siswa kelas V MI Darul Ulum Kecamatan Waru Kota Sidoarjo Tahun Pelajaran 2011/2012.

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar mata pelajaran IPS melalui model *Team Group Tournament (TGT)* bagi siswa Kelas V Semester I MI Darul Ulum Kecamatan Waru Kota Sidoarjo Tahun Pelajaran 2011/2012.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang sebesar-besarnya, antara lain:

1. Bagi guru, model pembelajaran *TGT* akan menjadi model alternatif bagi para guru dalam melaksanakan tugasnya untuk menanamkan sikap terhadap keragaman suku bangsa dan budaya di lingkungannya kepada siswa.
2. Bagi siswa, model pembelajaran *TGT* dapat meningkatkan motivasi belajar dan melatih sikap sosial untuk saling peduli terhadap keberhasilan siswa lain dalam mencapai tujuan belajar.
3. Bagi sekolah, model pembelajaran *TGT* sebagai masukan dalam rangka memperbaiki kegiatan pembelajaran dan prestasi belajar IPS di sekolah.
4. Bagi peneliti, model pembelajaran *TGT* sebagai tambahan pengetahuan tentang model pembelajaran dan keterampilan untuk menerapkannya khususnya dalam pembelajaran IPS.