

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Prof. Langeveld seorang ahli pedagogik dari Belanda mengemukakan batasan pendidikan, bahwa pendidikan adalah bimbingan yang diberikan oleh orang dewasa kepada anak yang belum dewasa untuk mencapai tujuan, yaitu kedewasaan.¹ Dalam pengertian yang sempit, pendidikan adalah pengajaran yang diselenggarakan oleh lembaga pendidikan formal yang disebut dengan pedagogik. dalam terjemahan bahasa Inggris yaitu, *Pedagogics*. *Pedagogics* berasal dari bahasa Yunani yaitu “*pais*” yang berarti anak dan “*again*” yang berarti membimbing.² Pedagogik mengandung dua pengertian yaitu: (1) Praktek, cara seseorang mengajar dan (2) Ilmu pengetahuan mengenai prinsip-prinsip dan pendidikan.³

Dalam undang-undang no.20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlaq mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.⁴

¹ Burhanuddin Salam, *Pengantar Pedagogik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), h. 4.

² Supriyadi, *Pelangi Pendidikan*, (Jakarta: Depdiknas, 2003), h. 23.

³ *Ibid*, h. 59.

⁴ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2008), h. 1-2.

Pendidikan yang dimaksud adalah sebuah proses dengan metode-metode tertentu sehingga orang memperoleh pengetahuan dan pemahaman sesuai dengan kebutuhan.⁵ Proses perubahan tingkah laku merupakan upaya yang dilakukan secara sadar berdasarkan pengalaman ketika berinteraksi dengan lingkungannya. Tingkah laku yang berubah sebagai hasil proses pembelajaran mencakup pemahaman dan pengetahuan.⁶Tujuan tahapan ini pada hakikatnya mengungkapkan kembali tanggapan siswa terhadap bahan yang telah diterimanya dan menumbuhkan kondisi belajar dalam hubungannya dengan pelajaran hari itu. Kegiatan ini akan mempengaruhi keberhasilan siswa.⁷

Pada dasarnya mendidik adalah memberi tuntunan, bantuan dan pertolongan kepada peserta didik. Didalam pengertian memberi tuntunan telah tersimpul suatu dasar pengakuan bahwa anak memiliki potensi untuk berkembang.⁸ Dalam rangka menyesuaikan diri untuk belajar dan mencapai hasil akhir pembelajaran (Hasil belajar).

Hasil belajar ini jika dikaitkan dengan hasil belajar IPS maka dapat ditunjukkan oleh perubahan pemahaman dan pengetahuan (*kognitif*). Perubahan itu terjadi setelah adanya proses pembelajaran IPS yang dilaksanakan di lingkungan sekolah maupun diluar sekolah yang diukur dengan menggunakan alat ukur dalam bentuk tes. hasil belajar itu dipengaruhi oleh dua faktor yaitu: faktor

⁵ Muhibbinsyah, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), h. 10.

⁶ Muhammad Rohman dkk, *Strategi dan Pengembangan System Pembelajaran*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2013), h. 68.

⁷ Sabri Ahmad, *Strategi Belajar Mengajar dan Micro Teaching*, (Ciputat: Quantum Teaching, 2007), h. 5.

⁸ Djamarah Syaiful Bahri dkk, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 11.

yang berasal dari luar diri sipelajar, yaitu faktor sosial dan faktor nonsosial. selain faktor kemampuan, ada juga faktor lain yaitu motivasi belajar, minat, perhatian, sikap, kebiasaan belajar, ketekunan, kondisi ekonomi, kondisi fisik dan psikis. Dan faktor yang berasal dari dalam diri pelajar, yaitu faktor *psikologis* dan faktor *fisiologis* dan yang paling dominan mempengaruhi hasil belajar adalah kualitas pembelajaran.

Sejalan dengan hasil belajar, maka tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi dimasyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.⁹

Dari hasil penelitian awal (observasi) dan wawancara bebas bersama wali kelas selaku guru mata pelajaran IPS yang bernama A.Nurhaerani S.Pd.I menunjukkan bahwa kelas Va MIN II Konawe Selatan¹⁰ pada saat guru melakukan pembelajaran, ternyata siswa masih kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) salah satu faktor penyebabnya adalah guru masih menggunakan metode konvensional dalam mengajarkan mata pelajaran IPS (Ilmu Pemgetahuan Sosial). siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru dan kurangnya pengetahuan siswa tentang sejarah kemerdekaan RI

⁹ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), h. 176.

¹⁰ Wawancara dengan A.Nurhaerani S.Pd.I Guru wali kelas VA MIN II Konawe Selatan Tanggal 11 Januari 2016 di ruang guru.

membuat siswa tidak tertarik, ditambah lagi tidak ada model pembelajaran yang diterapkan.

Model pembelajaran yang didominasi oleh guru melalui ceramah-ceramahnya menyampaikan sejumlah informasi/materi pelajaran yang sudah disusun secara sistematis mengkondisikan siswa dalam tingkat partisipasi yang rendah. Bertolak dari kenyataan diatas, hasil belajar siswa pada saat ujian semester pada mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) masih tergolong rendah. Hal ini dibuktikan dengan nilai hasil belajar IPS pada bulan Desember 2015 sebagai berikut:

Tabel 1
Nilai UAS kelas Va MIN II Konawe Selatan

Kelas	Jumlah siswa	Tuntas	Tidak tuntas
Va	21	9	12
Presentase		40,90%	59,09%

Sumber data: Buku nilai pegangan guru IPS kelas Va MIN II Konawe Selatan yang bernama A. Nurhaerani S. Pd. I

Dari kenyataan-kenyataan yang merupakan persoalan pembelajaran di atas, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian tentang "Upaya Peningkatan Hasil belajar Siswa Pada Mata pelajaran IPS dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* kelas Va MIN II Konawe Selatan".

B. Identifikasi Masalah

1. Dalam pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) siswa kurang partisipasi dalam proses belajar.
2. Siswa ingin keluar main, tidak ada keinginan untuk belajar sampai jam pelajaran habis.
3. Siswa mengantuk dan gampang bosan.
4. Dalam pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) belum diterapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)
5. Tidak ada ketertarikan siswa dalam membaca materi IPS (Sejarah Mengenal dan Menghargai Perjuangan Para Tokoh dalam Mempertahankan Kemerdekaan Indonesia)
6. Hasil belajar IPS belum mencapai KKM

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas peneliti membatasi masalah penelitian yaitu hasil belajar siswa kelas VA MIN II Konawe Selatan pada pembelajaran IPS

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah tersebut, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut: Apakah model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas Va MIN II Konawe Selatan?

E. Hipotesis

Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas Va MIN Konawe Selatan pada mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) melalui penerapan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*).

G. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pengembangan dan peningkatan hasil pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) baik secara teoritis maupun secara praktis

1. Manfaat secara teoritis

Diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi pendidikan dan memperkaya hasil penelitian yang telah ada dan dapat memberikan gambaran mengenai pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tourment*)

2. Manfaat secara praktis

a. Bagi sekolah

1. Memberikan informasi tentang kemampuan guru dalam memvariasikan bentuk pelayanan kepada siswa dalam belajar IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial).
2. Memberikan informasi tentang profil guru dan siswa dalam proses pembelajaran

b. Bagi guru

1. Memberikan informasi kepada guru IPS (Ilmu pengetahuan Sosial) mengenai situasi pembelajaran Ilmu pengetahuan Sosial.
2. Sebagai bahan evaluasi bagi guru IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) dalam usahanya meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

c. Bagi siswa

1. Sebagai upaya peningkatan kemampuan siswa memecahkan masalah dalam mempelajari Ilmu Pengetahuan Sosial.
2. Sebagai umpan balik terhadap keberhasilan belajar siswa.

H. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan persepsi dari berbagai macam kalangan dalam memahami judul penelitian ini maka peneliti perlu menjabarkan secara operasional variabel penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa dari proses belajar sebagai perwujudan dari segala upaya yang telah dilakukan selama proses

belajar-mengajar berlangsung yang dapat diukur dengan menggunakan tes hasil belajar.

2. Model pembelajaran *Teams Games tournament* adalah bagian dari pembelajaran kooperatif yang sifatnya berkelompok atau berdiskusi. akan tetapi pembelajaran *Team Games Tournament* merupakan kelompok yang dibagi dalam 4-5 orang untuk melakukan kompetisi dalam permainan *games*. Dan mendapatkan penghargaan bagi kelompok yang terbaik dalam pertandingan/*tournament*. Sehingga siswa belajar untuk berkelompok, berdiskusi, serta berkompetisi dengan baik.