

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha secara sadar untuk mewujudkan sesuatu pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain. Pendidikan diwujudkan dengan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri. Dalam pasal 1 Ayat 1, UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kecerdasan, spiritual, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan masyarakat dirinya, bangsa dan negara”.

Pendidikan bisa kita peroleh dimana saja, pendidikan formal bisa kita peroleh dari sekolah. Sekolah merupakan salah satu tempat dimana siswa mendapatkan ilmu secara formal atau tempat dimana kegiatan belajar mengajar berlangsung. Sekolah bukan hanya tempat menimba ilmu, tetapi juga sebagai tempat berkumpul, bermain dan berbagi keceriaan antara siswa yang satu dengan siswa yang lain dengan pengawasan guru sehingga terjadi interaksi di dalamnya.

Guru sebagai tenaga pendidik mempunyai peranan yang sangat penting dalam pencapaian tujuan hasil belajar siswa. Melalui peran para guru yang mengajar didalam kelas guru sangat diharapkan mampu memberi contoh yang baik, keteladanan, membangun motivasi siswa dalam belajar dan mengembangkan prestasi dan kreatifitas anak serta potensi yang dimiliki oleh anak didik. Dengan menggunakan model yang efektif ketika mengajar dalam meningkatkan minat belajar siswa khususnya dalam mata pelajaran IPS.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar. Mata pelajaran IPS akan berguna bagi peserta didik dalam bermasyarakat, menghadapi tantangan zaman dan permasalahan sosial.

Mata pelajaran IPS sangat berguna, maka dari itu guru harus mempersiapkan materi yang akan diajarkan kepada peserta didik dengan baik. Namun berdasarkan hasil wawancara yang dilaksanakan maka terdapat fakta bahwa, pemilihan model yang kurang tepat dan tidak menarik perhatian peserta didik. Dalam belajar mengajar di kelas peserta didik hanya menerima materi yang disampaikan oleh guru dengan metode ceramah. Peserta didik masih cenderung pasif dan menunggu informasi maupun pertanyaan dari guru. Hasil belajar siswa masih kurang maksimal.

Berdasarkan hasil informasi yang diperoleh dari guru kelas IV SD Negeri 043951 Surbakti, bahwa data nilai ulangan harian siswa kelas IV pada mata pelajaran IPS belum maksimal. Seperti yang tertera pada tabel 1.1 dibawah ini.

Tabel 1.1 Data Nilai Ulangan Harian IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 043951 Surbakti TA 2022/2023

Tahun Pelajaran	KKM	Jumlah Siswa	Persentase Hasil Belajar Siswa	
			Tuntas	Tidak Tuntas
2022/2023	70	25	13 (52%)	12 (48%)

(Sumber : Guru IPS Kelas IV SD Negeri 043951 Surbakti)

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa di Kelas IV SD Negeri 043951 Surbakti belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM), dimana jumlah siswa yang tuntas atau memenuhi KKM yaitu 13 orang (52%) sedangkan jumlah siswa yang tidak tuntas atau tidak memenuhi KKM yaitu 12 orang (48%). Hasil belajar ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa masih perlu ditingkatkan.

Untuk mengatasi masalah tersebut peneliti merasa tertarik untuk menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* pada pembelajaran IPS dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut Isjoni (2010:83) menyatakan bahwa “*Team Game Tournament* merupakan jenis kooperatif yang dibuat dalam kelompok yang terdiri dari 5 sampai 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku, dan ras yang berbeda”.

Model pembelajaran *Team Game Tournament* adalah model pembelajaran kooperatif yang berisi turnamen akademi dengan melibatkan aktivitas seluruh siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Tujuan dari model pembelajaran *Team Game Tournament* ini yaitu, untuk meningkatkan aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran dan membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, serta tidak membosankan.

Maka dari latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “**Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model *Team Game Tournament* Tema 7 Subtema 1 di Kelas IV SD Negeri 043951 Surbakti Tahun Pelajaran 2022/2023**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat di defenisikan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Pemilihan model atau media yang kurang tepat dan tidak menarik perhatian pada peserta didik.
- 1.2.2 Dalam belajarmengajar di kelas pesertadidikhanyamenerima materi yang disampaikan oleh guru dengan metode ceramah.
- 1.2.3 Kurangnya kemauan dan keaktifan serta minat belajar siswa dalam proses pembelajaran.
- 1.2.4 Hasil belajar siswa masih kurang maksimal.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang di atas, agar tidak terjadi penafsiran yang beda-beda, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah

penggunaan “Model *Team Game Tournament* Tema 7 Subtema 1 di Kelas IV SD Negeri 043951 Surbakti Tahun Pelajaran 2022/2023”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah penelitian adalah “Apakah penggunaan model *Team Game Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPS tentang Keragaman Suku Bangsa Dan Agama Di Negeriku”. Permasalahan tersebut merupakan pokok yang kemudian dijadikan kajian utama dalam penelitian tindakan kelas ini dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1.4.1 Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan model *Team Game Tournament* Tema 7 Subtema 1 Pokok Bahasan Keragaman Suku Bangsa Dan Agama di Negeriku di Kelas IV SD Negeri 043951 Surbakti Tahun Pelajaran 2022/2023 ?
- 1.4.2 Bagaimana ketuntasan hasil belajar siswa setelah menggunakan model *Team Game Tournament* Tema 7 Subtema 1 Pokok Bahasan Keragaman Suku Bangsa Dan Agama di Negeriku di Kelas IV SD Negeri 043951 Surbakti Tahun Pelajaran 2022/2023 ?
- 1.4.3 Apakah dengan menggunakan model *Team Game Tournament* tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada Tema 7 Subtema 1 Pokok Bahasan Keragaman Suku Bangsa Dan Agama di Negeriku di Kelas IV SD Negeri 043951 Surbakti Tahun Pelajaran 2022/2023?

1.5 Tujuan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan dari penelitian adalah meningkatkan kemampuan siswa menggunakan model *Team Game Tournament* Tema 7 Subtema 1 Pokok Bahasan Keragaman Suku Bangsa Dan Agama di Negeriku di Kelas IV SD Negeri 043951 Surbakti Tahun Pelajaran 2022/2023 sebagai berikut:

- 1.5.1 Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Team Game Tournament* Tema 7 Subtema 1 Pokok Bahasan Keragaman

Suku Bangsa Dan Agama di Negeriku di Kelas IV SD Negeri 043951
Surbakti Tahun Pelajaran 2022/2023.

1.5.2 Untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar dengan menggunakan model
Team Game Tournament Tema 7 Subtema 1 Pokok Bahasan Keragaman
Suku Bangsa Dan Agama di Negeriku di Kelas IV SD Negeri 043951
Surbakti Tahun Pelajaran 2022/2023.

1.5.3 Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan
menggunakan model *Team Game Tournament* Tema 7 Subtema 1
Pokok Bahasan Keragaman Suku Bangsa Dan Agama di Negeriku di
Kelas IV SD Negeri 043951 Surbakti Tahun Pelajaran 2022/2023.

1.6 Manfaat Penelitian

Dengan ketercapaian tujuan penelitian di atas, maka ada manfaat yang
diciptakan. Manfaat yang ingin dicapai setelah melakukan penelitian ini adalah:

1.6.1 Bagi Sekolah

Untuk menemukan pengetahuan yang baru dan sebagai bahan masukan
dalam hal meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah.

1.6.2 Bagi Guru

Sebagai bahan untuk menambah pengetahuan dan keterampilan guru
dalam meningkatkan kualitas pengajaran dengan menggunakan model
Team Game Tournament.

1.6.3 Bagi Siswa

Sebagai pengalaman belajar dan motivasi sehingga dapat meningkatkan
keaktifan, minat, dan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS.

1.6.4 Bagi Peneliti

Sebagai bahan referensi dalam melakukan penelitian tindakan kelas
berikutnya dimasa yang akan datang upaya meningkatkan hasil belajar
siswa.

