

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan bagi manusia, pendidikan merupakan sebuah proses memanusiakan manusia, pendidikan memiliki tujuan yang terdapat dalam UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 tentang sistem pendidikan nasional, yaitu untuk mengembangkan potensi peserta didik 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.<sup>1</sup> Untuk mencapai tujuan tersebut terdapat proses pembelajaran yang berkualitas sehingga dapat mewujudkan tujuan pendidikan bagi peserta didik.

Pembelajaran dapat dikatakan berjalan dengan baik apabila pelaksanaan pembelajaran memiliki rancangan pelaksanaan yang matang, jelas, dan terarah serta tersampaikan isi dari pembelajaran tersebut dengan baik kepada peserta didik. Sistem pembelajaran di Indonesia beberapa kali melakukan pergantian kurikulum. Saat ini, kurikulum yang digunakan dalam sebuah pembelajaran adalah kurikulum 2013.

---

<sup>1</sup> Sudarwan Danim, *Pengantar Kependidikan: Landasan, Teori dan 234 Metafora Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2013), h.41

Kurikulum 2013 pada jenjang sekolah dasar (SD) menggabungkan beberapa materi dari beberapa mata pelajaran yang diintegrasikan menjadi pembelajaran yang terpadu dan saling berkaitan antara materi satu dengan lainnya, yang disebut tematik integratif. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang menjadikan peserta didik sebagai pusat dalam sebuah pembelajaran. Peserta didik dilatih dan diajarkan untuk mampu belajar secara mandiri dan kreatif serta dapat memecahkan sebuah permasalahan, dan menemukan pengetahuan-pengetahuan baru saat proses pembelajaran berlangsung. Salah satu mata pelajaran wajib kurikulum 2013 adalah ilmu pengetahuan sosial (IPS)

Ilmu pengetahuan sosial merupakan bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau suatu perpaduan.<sup>1</sup> Pembelajaran IPS merupakan gabungan dari ilmu sosial dan humaniora, pembelajaran IPS menekankan pembekalan bagi peserta didik dalam melatih keterampilan sosial dan penanaman nilai moral. Namun sering kali pembelajaran IPS kurang diminati oleh peserta didik dan dianggap sebagai pembelajaran yang membosankan. Menurut Syah dan Makmum, terdapat beberapa faktor yang menyebabkan peserta didik kesulitan dalam belajar IPS yaitu, dukungan dari orang tua peserta didik, strategi pembelajaran yang

---

<sup>1</sup> Sardjiyo, dkk, *Pendidikan IPS di SD* (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2011), h.26

dilakukan oleh guru dan rendahnya motivasi peserta didik dalam pembelajaran IPS.<sup>2</sup>

Salah satu faktor yang mempengaruhi peserta didik kesulitan dalam pembelajaran IPS adalah motivasi. Motivasi merupakan sebuah dorongan, dalam sebuah pembelajaran motivasi tergerak dari dalam diri sendiri maupun dari luar. faktor motivasi dalam diri berupa keinginan untuk menguasai sesuatu, kebutuhan belajar, dan memperoleh hasil yang maksimal. Sedangkan faktor dari luar berupa adanya penghargaan, lingkungan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan kegiatan belajar yang menarik bagi peserta didik. Namun pada realitanya saat pembelajaran IPS motivasi belajar peserta didik saat pembelajaran berlangsung kurang terlihat.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas IV SDN Kebon Baru 09, pada saat pembelajaran berlangsung, kurangnya penggunaan model pembelajaran yang bervariasi oleh guru menyebabkan situasi pembelajaran yang membosankan yang menyebabkan kurangnya motivasi belajar peserta didik dalam sebuah pembelajaran dan menyebabkan peserta didik kurang aktif saat pembelajaran berlangsung. dengan kurangnya penggunaan model pembelajaran yang bervariasi membuat pembelajaran terlihat seperti satu arah (*teacher centered*) dan guru kurang memberi kesempatan bagi peserta didik dalam memahami dan menggali materi lebih lanjut. Adapun ketika guru

---

<sup>2</sup> Rusmawan, "Faktor yang Mempengaruhi Kesulitan Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar", (Jurnal Pendidikan, Th XXXII No.2 (2013), h.286 (diunduh pada 07 Mei 2020, pukul 23.11 WIB)

hanya menggunakan metode berkelompok yang cenderung monoton seperti berdiskusi, hanya beberapa peserta didik dalam sebuah kelompok yang antusias dalam memberikan pendapat, menjawab dan memberikan pertanyaan, dan peserta didik lainnya tidak memiliki keberanian dalam berpendapat, bertanya dan menjawab pertanyaan.

Rendahnya motivasi juga dilihat dari peserta didik apabila hanya beberapa peserta didik yang fokus memperhatikan penjelasan dari guru, dan yang lainnya sibuk berbicara satu dengan yang lain dan bahkan tidak memperhatikan sama sekali. Peserta didik sering sekali izin keluar kelas atau ke toilet saat pembelajaran berlangsung. Ketika diberi sebuah pertanyaan, hanya beberapa peserta didik yang antusias ingin menjawab pertanyaan. Adapun peserta didik yang tidak mengerjakan tugas atau pekerjaan rumah (PR). Dan yang terakhir, peserta didik yang terlihat kurang bersemangat saat pembelajaran berlangsung, sering melamun di kelas dan kurang fokus dalam mendengarkan penjelasan dari guru.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti melakukan penelitian tentang Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam Meningkatkan Motivasi Pembelajaran IPS SD. Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran yang melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta penguatan (*reinforcement*)

yang dapat menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan mengajar.<sup>3</sup> Adanya persaingan di dalam kelompok maupun di luar kelompok mampu membangkitkan motivasi peserta didik saat pembelajaran berlangsung, keinginan untuk menjadi sebuah pemenang dalam sebuah kelompok dan menjadi yang terbaik. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) diharapkan dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam sebuah kelompok, melatih kepercayaan diri dalam berpendapat, bertanya dan menjawab pertanyaan, serta termotivasi saat berkerjasama dalam kelompok agar mencapai hasil yang baik yaitu memenangkan tournamen akademik.

Hal ini juga di dukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Dewi Rakhmawati yang berjudul "*Teams Games Tournament (TGT): Improve Motivation of Studying Social Study Elementary School Students*"<sup>4</sup> bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat memberikan pengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar IPS peserta didik sekolah dasar.

---

<sup>3</sup> Ridwan Abdullah Sani, *Strategi Belajar Mengajar* (Depok: Rajawali Pers, 2019), h.144

<sup>4</sup> Dewi Rakhmawati, *Teams Games Tournament (TGT): Improve Motivation of Studying Social Study Elementary School Student*, (Jurnal Riset Pedagogik: Vol.2, No.2, 2018), h. 9 (diunduh pada 22 Juni 2020 pukul 08.50 WIB)

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan, peneliti akan melakukan penelitian model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan motivasi belajar IPS peserta didik sekolah dasar.

### **B. Fokus Kajian**

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti uraikan, adapun fokus penelitian adalah mendeskripsikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan motivasi belajar muatan IPS di sekolah dasar.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan fokus kajian yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Apa saja yang menyebabkan rendahnya motivasi belajar IPS di SD?
2. Bagaimana tahapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan motivasi belajar IPS peserta didik sekolah dasar?

### **D. Tujuan Kajian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji sebuah informasi mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik sekolah dasar.

## E. Kegunaan Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat berguna baik secara teoritis maupun praktis sebagai berikut:

### 1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan membantu meningkatkan kualitas dalam sebuah pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar.

### 2. Secara Praktis

#### a. Bagi Peserta didik

Dapat memberikan pengalaman baru bagi Peserta didik dalam meningkatkan motivasi dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

#### b. Bagi Guru

Dapat digunakan sebagai referensi dan alternative bagi para guru dalam meningkatkan motivasi dalam pembelajaran IPS dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

#### c. Bagi Kepala Sekolah

Dapat dijadikan sebagai referensi untuk meningkatkan mutu sekolah dan kualitas pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dapat menambah referensi bagi peneliti selanjutnya dapat mengaplikasikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dalam meningkatkan motivasi pembelajaran IPS di SD, serta dapat memberikan ilmu yang bermanfaat yang dapat membantu peneliti selanjutnya untuk diteliti lebih lanjut dan lebih mendalam.

