

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang bertujuan untuk menumbuhkan karakter individu yang lebih baik. Dalam proses pembelajarannya lebih menekankan pada kemampuan dan keterampilan peserta didik untuk memahami serta menanamkan nilai-nilai bersosial yang baik, dan menuntut siswa untuk aktif. Menurut NCSS dalam Sapriya *et al.* (2008:6) mengemukakan beberapa prinsip pembelajaran IPS yang memiliki kekuatan (*powerful*), yaitu bermakna (*meaningful*), *integrative* (terpadu), berbasis nilai (*value-based*), menantang (*challenging*) dan aktif (*active*).

Sebagai salah satu pelajaran yang sangat penting bagi pembentukan karakter individu. Dalam proses pembelajarannya, IPS harus menciptakan suasana kelas yang kondusif. Dimana proses pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru saja, namun harus diawali pembelajaran yang berpusat kepada siswa, suasana kelas yang lebih aktif, serta guru harus mampu mendesain pembelajaran IPS menjadi menarik bagi para siswa. Berkaitan dengan hal ini selaras dengan pendapat Surya (2004:7) yang mengemukakan tentang ciri-ciri proses pengajaran yang efektif, diantaranya yaitu :

1. Berpusat pada siswa, dalam hal ini siswa menjadi subjek utama. Oleh karena itu, dalam proses pengajaran hendaknya siswa menjadi perhatian utama dari para guru
2. Interaksi edukatif antara guru dengan siswa, maksudnya guru harus memahami serta dapat menumbuhkan rasa percaya diri siswa.
3. Suasana demokratis, suasana kelas yang demokratis ini akan lebih banyak memberikan kesempatan siswa untuk berlatih mewujudkan dan mengembangkan hak dan kewajibannya.

4. Variasi metode mengajar, dengan metode mengajar bervariasi, guru tidak mengajar hanya dengan satu metode saja, melainkan berganti-ganti sesuai dengan kebutuhannya.
5. Guru profesional, guru harus mempunyai keahlian yang memadai, rasa tanggung jawab yang tinggi serta memiliki rasa kebersamaan dengan sejawatnya.
6. Bahan yang sesuai dan bermanfaat, harus bersumber pada kurikulum yang telah ditetapkan.
7. Lingkungan yang kondusif, keberhasilan suatu pendidikan akan banyak ditentukan oleh keadaan lingkungannya.
8. Sarana belajar yang menunjang, proses pembelajaran dan pengajaran akan berlangsung secara efektif apabila ditunjang dengan sarana yang baik.

Berdasarkan ciri-ciri proses pembelajaran yang efektif tersebut pada dasarnya selaras dengan proses pengajaran IPS yang ideal, dimana kelas merupakan laboratorium yang memberikan ruang kebebasan kepada siswa untuk mengemukakan pendapat, dan guru mampu menggali potensi dan kepercayaan diri siswa, dan menanamkan pemahaman nilai-nilai sosial kepada siswa melalui metode yang bervariasi dalam suasana kelas yang kondusif. Selaras dengan pendapat tersebut Achmadi dan Shuyadi (dalam Djamarah 2005:11) berpendapat bahwa dalam pembelajaran harus terjadi interaksi yang menggambarkan hubungan aktif dua arah dengan sejumlah pengetahuan sebagai mediumnya, sehingga interaksi itu merupakan hubungan yang bermakna dan kreatif. Oleh karena itu proses pembelajaran harus menghubungkan kedua arah antara guru dan siswa yang berlangsung dalam ikatan tujuan pendidikan.

Akan tetapi pada kenyataan yang terjadi di lingkungan sekolah, proses pembelajaran IPS masih banyak mengalami kendala. Hal tersebut terjadi karena kurang mampunya guru dalam mengemas pembelajaran di kelas. Tidak sedikit guru yang kesulitan dalam memadukan materi pelajaran IPS dengan keadaan yang ada dalam kehidupan masyarakat. Hal ini disebabkan oleh kurangnya informasi

yang diperoleh oleh guru dan kurang terampilnya guru dalam mengemas pembelajaran di kelas.

Berdasarkan pengamatan secara langsung ke SMPN 14 Bandung, fakta yang ditemukan di lapangan bahwa pelajaran IPS dikenal dengan mata pelajaran yang membosankan dimata siswa. Hal ini terlihat dari tingkat antusias siswa pada saat pelajaran IPS, siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru sehingga iklim di dalam kelas cenderung pasif karena pembelajaran berpusat pada guru saja.

Hal ini disebabkan karena kurang bervariasinya model pembelajaran yang digunakan, sehingga untuk siswa SMPN 14 Bandung menyebabkan kejenuhan pada saat pelajaran IPS. Kejenuhan yang dialami siswa pada pelajaran IPS di kelas selain karena model yang kurang bervariasi, metode pengajaran yang mengandalkan *teks book* yang bersifat hapalan dan metode ceramah dan tanya jawab yang dominan. Sehingga terjadi kurangnya interaksi dan kerjasama antara siswa dengan guru maupun siswa dengan siswa yang lainnya, hal tersebut yang menyebabkan kejenuhan siswa, kebosanan yang kemudian membentuk rendahnya hasil belajar siswa.

Berkaitan dengan masalah tersebut bahwa upaya perbaikan harus terus ditingkatkan karena jika terus dibiarkan, dikhawatirkan siswa semakin mengabaikan mata pelajaran IPS di sekolah, maka penulis dan guru berupaya meningkatkan perbaikan dalam permasalahan tersebut. Penulis mencoba menerapkan model pembelajaran yang berbeda dari yang biasa diterapkan di SMPN 14 Bandung kelas VIII G. Model pembelajaran yang akan diterapkan yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning tipe teams games tournament*, model ini diharapkan dapat membantu siswa untuk dapat belajar secara aktif dalam pelajaran IPS, dan membantu siswa keluar dari rasa jenuh ketika belajar IPS.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah dilakukan, bahwa tipe TGT mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pelajaran IPS. Seperti dijelaskan berikut ini:

Penelitian yang dilakukan oleh Yeni Supartini (2008) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa : Penelitian Tindakan Kelas Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Kelas X 7 SMAN 1 Banjaran”, dan penelitian yang dilakukan oleh Widya Riyani (2009) yang berjudul “Penggunaan Metode *Cooperative Learning* Dengan Menggunakan Teknik T-G-T (Teams-Games-Tournaments) Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Pkn : Penelitian Tindakan Kelas Di Kelas VII I SMP PGRI I Kota Cimahi”. Hasil penelitian tersebut bahwa penerapan model *cooperative learning* mampu mendorong siswa untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran Pkn, dan mengembangkan *civic skills* (keterampilan kewarganegaraan) yang meliputi keterampilan intelektual dan keterampilan berpartisipasi, salah satunya yaitu siswa mempunyai karakteristik siswa aktif dalam pembelajaran Pkn.

Berdasarkan penelitian terdahulu dapat diketahui bahwa penggunaan model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT ternyata mempunyai pengaruh dalam hasil belajar siswa. Selain itu penerapan model pembelajaran ini yang memiliki unsur permainan dan unsur pertandingan akademik dapat mempengaruhi siswa untuk aktif dan memotivasi siswa dalam pembelajaran IPS, di samping itu dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab siswa, kerjasama, dan persaingan sehat dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk mengkaji proses pembelajaran IPS dengan judul.

**“Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*) Tipe *Team Game***

Riefki Fiestawa, 2014

*Meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan model cooperative learning tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran IPS di kelas VIII-G SMPN 14 Bandung*  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## ***Tournament (TGT) Dalam Pembelajaran IPS Di Kelas VIIIIG SMPN 14 Bandung***

### **B. Identifikasi dan Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis merumuskan beberapa rumusan masalah sebagai berikut,

#### **1. Rumusan Masalah Umum**

“Bagaimana proses mengembangkan model pembelajaran kooperatif (*Coopertive Learning*) dengan tipe TGT (*Team Game Tournament*) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas VIIIIG SMPN 14 Bandung”

#### **2. Rumusan Masalah Khusus**

- a. Bagaimana mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif (*Cooperative learning*) dengan tipe TGT (*Team Game Tournament*) dalam meningkatkan motivasi belajar di kelas VIIIIG SMPN 14 Bandung ?
- b. Bagaimana melaksanakan proses kegiatan pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas VIIIIG SMPN 14 Bandung ?
- c. Bagaimana guru melakukan refleksi setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) tipe TGT (*Team Game Tournament*) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas VIIIIG SMPN 14 Bandung ?
- d. Kendala apa yang dihadapi dan bagaimana cara mengatasi kendala tersebut dalam menggunakan model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) tipe TGT (*Team Game*

*Tournament*) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas VIIIIG SMPN 14 Bandung ?

### C. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui model pembelajaran, *cooperative learning tipe teams game tournament* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS, di kelas VIIIIG di SMPN 14 Bandung, melalui Penelitian Tindakan Kelas.

#### 1. Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengkaji tentang kegunaan dan manfaat metode pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*) tipe TGT (*Time Games Tournament*) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas VIIIIG SMPN 14 Bandung.

#### 2. Tujuan Khusus

- a. Mendeskripsikan tahap perencanaan pelaksanaan pembelajaran dalam melaksanakan model *Cooperative Learning tipe TGT (Teams Games Tournaments)* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas VIIIIG SMPN 14 Bandung
- b. Mendeskripsikan langkah-langkah dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Cooperative Learning tipe TGT (Teams Games Tournaments)* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas VIIIIG SMPN 14 Bandung.
- c. Mendeskripsikan dan membuktikan seberapa efektif model *Cooperative Learning tipe TGT (Teams Games Tournaments)* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS.
- d. Mendeskripsikan kendala-kendala yang muncul yang dihadapi guru serta cara mengatasi kendala-kendala tersebut dalam menggunakan model *Cooperative Learning tipe TGT (Teams Games Tournaments)*

dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas VIII-G SMPN 14 Bandung.

#### **D. Manfaat Penelitian**

##### **1. Manfaat Teoritis:**

- a. Bagi peneliti sendiri terutama sebagai latihan untuk berfikir kritis, ilmiah dan sistematis dalam menghadapi masalah-masalah pendidikan terutama dalam pembelajaran IPS
- b. Peneliti memperoleh pemahaman serta aplikasi dari model *cooperative learning* tipe TGT (*Time Games Tournament*) yang diterapkan dalam pembelajaran IPS.

##### **2. Manfaat Praktis:**

Dengan diadakannya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi berbagai pihak, terutama pihak-pihak yang berhubungan dengan dunia pendidikan seperti:

- a. Bagi Guru  
Merupakan salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan dan dikembangkan oleh guru.
- b. Bagi siswa
  - 1) Meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran IPS di kelas.
  - 2) Meningkatkan pemahaman materi siswa.
  - 3) Agar pembelajaran lebih menyenangkan.
- c. Bagi sekolah

- 1) Sekolah dapat lebih meningkatkan kualitas pendidikan dengan mengembangkan model-model pembelajaran baru dengan didukung oleh fasilitas yang memadai
- 2) Meningkatkan kinerja sekolah melalui peningkatan profesionalisme guru.

### **E. Sistematika Penulisan**

Bab I Pendahuluan. Pada bab ini berisi tentang, latar belakang masalah, rumusan masalah, pemecahan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi

Bab II Kajian Teori. Pada bab ini memaparkan mengenai rujukan-rujukan teori para ahli yang dijadikan sebagai landasan dalam mengembangkan konseptual permasalahan dan hal-hal yang dikaji di dalam penelitian ini.

Bab III Metode Penelitian. Bab ini terbagi ke dalam beberapa sub bab yakni: metode dan desain penelitian, lokasi dan subjek penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan dan analisis data, dan verifikasi data.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan. Di dalam bab ini memaparkan mengenai hasil data yang diperoleh selama dilakukannya penelitian

Bab V Kesimpulan dan Saran. Bab ini berisi mengenai keputusan dan hasil yang didapatkan berdasarkan rumusan yang diajukan dalam penelitian ini.