

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan dibahas mengenai berbagai pembahasan diantaranya latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian dan definisi istilah penelitian.

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan yang dilandasi dengan aspek sosial budaya merupakan bagian dari kehidupan yang erat kaitannya dengan keseharian manusia sebagai makhluk sosial. Menurut Aristoteles (384-322 SM) dalam (Herimanto dan Winarno, 2014) seorang ahli filsafat Yunani kuno menyatakan, bahwa manusia adalah *zoon politicon* artinya bahwa manusia itu sebagai makhluk, pada dasarnya selalu ingin bergaul dalam masyarakat. Kehidupan yang dijalani manusia tersebut saling berkaitan dengan makhluk sosial lainnya. Seperti kegiatan manusia pada lingkungan tempat tinggalnya, lingkungan pendidikan formal, lingkungan tempat kerja juga lingkungan yang di dalamnya terdiri dari teman kerabat atau lain sebagainya. Sosial dimaknai dengan adanya hubungan antara individu dengan individu, hubungan individu dengan kelompok, dan hubungan kelompok dengan kelompok lainnya seperti dalam masyarakat. Setiap insan individu secara alamiah sudah memiliki aspek sosial yang telah dibawanya sejak lahir ke dunia. Sehingga aspek sosial tersebut dalam perjalanan hidup manusia, perlu dan dapat dikembangkan agar semakin tumbuh dan matang kualitasnya. Aspek sosial dapat terbentuk melalui pengalaman, dan pengalaman itu diperoleh dan direkam individu melalui interaksinya dengan lingkungan sekitar yang ia jajaki selama hidupnya. Menurut Purwanto (dalam Kadir dkk, 2014) “pengalaman dapat terbangun melalui interaksi manusia dengan lingkungannya, baik lingkungan fisik maupun sosial”. Lingkungan disini mengarah pada kondisi dan lingkup global yang dengan cara tertentu dapat berpengaruh pada tingkah laku, tumbuh kembang dan proses kehidupan manusia.

**Salwa Nidaul Jannah, 2023**

***PENERAPAN MODEL KOOPERATIF LEARNING TIPE TGT (TEAM GAME TOURNAMENT) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR***

**Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)**

Dalam melakukan eksplorasi untuk memperoleh sebuah pengalaman, seorang individu seperti siswa dapat mencari pengalaman dari lembaga pendidikan seperti sekolah. Lembaga pendidikan mempunyai kewajiban atas keberlangsungan pendidikan. Menurut Marimba (dalam Dimiyati, 2015, hlm. 12) “Badan pendidikan itu bertugas memberi pendidikan kepada si terdidik”. Dapat terlihat lembaga pendidikan memiliki tugas menyampaikan pendidikan kepada siswa yang ingin memperluas pengetahuan, dimana lembaga tersebut kiranya perlu memberikan situasi lingkungan yang baik dan positif yang dapat menunjang pendidikan dan berbeda dari lembaga lainnya. Sehingga dapat tercipta berbagai pengalaman bagi siswa. Lembaga Pendidikan formal yang dekat dengan siswa adalah sekolah. Di sekolah para siswa banyak sedikit menghabiskan waktunya sehingga diperoleh berbagai pengalaman dari apa – apa yang siswa lalui setiap harinya. Dan hal tersebut memberikan pengaruh kepada kondisi siswa baik jiwa maupun raga siswa yang bersangkutan. Sekolah sebagai Lembaga Pendidikan memiliki dasar, tujuan, acuan, dan berbagai alat penunjang lainnya yang disusun dengan baik, sehingga keberlangsungan kegiatan pendidikan dalam belajar mengajar menjadi terarah. Menurut Tirtarahardja (dalam Kadir dkk, 2014, hlm. 113) “belajar adalah perubahan perilaku (kognitif/afektif/psikomotor) yang relatif tetap karena pengaruh pengalaman”. Siswa di sekolah diberikan pendidikan sosial sehingga mereka dapat memahami cara hidup berdampingan dengan sesama manusia di lingkungan tempat siswa tinggal. Tirtarahardja dan Sulo (2015: 129) juga mengemukakan bahwa “Belajar adalah perubahan perilaku yang relatif tetap karena pengaruh pengalaman (interaksi individual dengan lingkungannya)”. Siswa belajar di lembaga pendidikan seperti sekolah merupakan proses bermakna untuk dapat mencapai kecakapan hidup. Oleh karena itu agar siswa memperoleh hal tersebut dengan mendalam, diperlukan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial sedari bangku sekolah dasar yang diharapkan dapat menambah pengalaman dan pengetahuan bermakna untuk menunjang kehidupannya kelak.

**Salwa Nidaul Jannah, 2023**

***PENERAPAN MODEL KOOPERATIF LEARNING TIPE TGT (TEAM GAME TOURNAMENT) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR***

**Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)**

Pada ruang lingkup pendidikan terdapat ilmu – ilmu sosial yang di sederhanakan yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS mempunyai berbagai tujuan terlebih pada tingkat sekolah dasar dan menengah. Yang paling mendasar IPS wajib diajarkan sejak SD karena dalam hal ini siswa mendapatkan pemahaman-pemahaman tentang bagaimana cara hidup berhadapan dengan sesama manusia diberbagai situasi dan kondisi seperti lingkungan sekolah maupun di lingkungan tempat siswa tinggal.

Dalam pasal 37 Undang-undang Sisdiknas dikemukakan bahwa “mata pelajaran IPS merupakan muatan wajib yang harus ada dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah” (Toni, 2018 :28). Dengan adanya undang – undang tersebut yang mewajibkan IPS sebagai mata pelajaran dalam sistem pendidikan di Indonesia maka sistem pendidikan tingkat sekolah dasar pun perlu adanya pendidikan IPS sebagai dasar awal penerapannya. Dalam kurikulum 2013 pendidikan IPS merupakan pelajaran yang diintegrasikan dengan menggunakan pendekatan *saintific approach* yaitu di dalam pelajaran siswa dibiasakan untuk mengembangkan berbagai keterampilan seperti mengamati, menalar, menanya, dan mencoba.

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial memiliki tujuan, menurut Nurshid dalam (Gunawan, 2016, hlm.18) tujuannya adalah membina anak didik menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya serta bagi masyarakat dan negara. Pendidikan IPS mengajarkan siswa guna menjadi warga negara yang baik dengan tertanamnya sikap nasionalisme cinta tanah air, saling menghormati dan menghargai antar sesama serta memiliki sikap sosial dan rasa peduli tinggi terhadap orang lain. Siswa juga mampu memecahkan masalah sosial yang mereka hadapi dengan pengetahuan-pengetahuan dan keterampilan diri yang di dapatkan dalam pendidikan ilmu pengetahuan sosial saat memecahkan masalah. Pendidikan IPS di Sekolah Dasar memiliki beberapa tujuan, diantaranya yaitu : 1) Adanya manfaat yang dirasakan dalam kehidupan setelah mempelajari pengetahuan sosial 2) Saat hidup bermasyarakat siswa memiliki kecakapan dalam mengidentifikasi, menganalisis, dan merancang alternatif penyelesaian

**Salwa Nidaul Jannah, 2023**

**PENERAPAN MODEL KOOPERATIF LEARNING TIPE TGT (TEAM GAME TOURNAMENT) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR**

**Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu**

masalah 3) Cakap berkomunikasi dengan masyarakat yang heterogen bidang keahliannya, misalnya bidang pendidikan 4) Memiliki kesadaran mental dan keterampilan yang baik sehingga dapat memetik manfaat dari lingkungan hidup 5) Dengan berkembangnya kehidupan, ilmu pengetahuan dan teknologi siswa mampu mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS yang selaras.

Seperti tujuan yang sudah dipaparkan, tujuan dapat tercapai hendaknya proses pembelajaran IPS dilaksanakan dengan menekankan usaha sadar dan sistematis. Sehingga proses pembelajaran melibatkan siswa secara aktif, dan menyenangkan, kegiatan belajar mengajar yang di landaskan dengan usaha sadar akan menjadikan pembelajaran yang bermakna, menjadi berharga dan tidak mudah dilupakan bagi siswa. Pembelajaran yang dilaksanakan atau disampaikan tidak hanya menjelaskan teori saja melainkan harus melibatkan siswa secara aktif, tidak hanya pendidik saja yang aktif saat pembelajaran namun siswapun dilibatkan secara aktif baik dengan berdiskusi, tanya jawab, permainan dan lain sebagainya. Sehingga dengan melibatkan siswa secara aktif dapat melatih keterampilan siswa saat memecahkan suatu masalah.

Melibatkan siswa dalam pembelajaran tentunya membutuhkan kreatifitas dan inovasi dari pendidik ketika mengajar, pembelajaran dapat dikembangkan melalui penggunaan model atau metode yang berpusat kepada peserta didik dengan begitu pembelajaran dapat bermakna dan menyenangkan. Namun hal tersebut tidaklah demikian di SD Negeri Bojong, setelah melakukan observasi terlihat guru mengajar dengan menggunakan metode ceramah saat KBM. Hasil pengamatan ketika observasi mendapatkan gambaran bahwa saat pembelajaran di kelas siswa cenderung rendah dalam partisipasi aktif dan guru lebih menjadi sentral disana, dengan begitu siswa terlihat mudah bosan ketika belajar. Pada kurikulum 2013, disana siswa ditekankan untuk aktif terlibat dalam pembelajaran serta mengembangkan kognitif, afektif dan psikomotorik. Namun ketiga aspek pada kurtilas tersebut masih samar keberadaannya disana.

Tidak adanya interaksi aktif antar siswa, juga tidak diberikannya tanggung jawab dan kerja sama dalam pembelajaran, menyadarkan pendidik

**Salwa Nidaul Jannah, 2023**

***PENERAPAN MODEL KOOPERATIF LEARNING TIPE TGT (TEAM GAME TOURNAMENT) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR***

**Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)**

bahwa model atau metode yang digunakannya monoton sehingga menyebabkan rendahnya keaktifan dan rasa antusias siswa saat KBM IPS dibandingkan dengan pembelajaran lain sehingga KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang diperoleh pun rendah dan tidak mencapai batas yang telah ditentukan yakni untuk pelajaran IPS KKMnya adalah 70. Selain KKM yang menjadi patokan lulus belum tercapai, IPHB (Indikator Pencapaian Hasil Belajar) siswa untuk pelajaran IPS disana juga masih belum mumpuni.

Oleh sebab itu, dari permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya alternatif solusi yang dapat diterapkan guna meningkatkan aktivitas belajar siswa adalah dengan penggunaan model *Team Games Tournament (TGT)* pada pembelajaran IPS di kelas IV SD Negeri Bojong. Berdasarkan Slavin (dalam Huda, 2014, hlm. 197) “*Team Geams Tournament (TGT)* berhasil meningkatkan skill-skill dasar, pencapaian, interaksi positif antarsiswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda”.

Model *Team Games Tournament (TGT)* termasuk tipe model pembelajaran kooperatif, dalam “model pembelajaran kooperatif pembelajaran dibentuk dengan cara bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif” (Rusman, 2017, hlm. 294). Terdapat tiga elemen penting dalam penggunaan model kooperatif, menurut Johnson & Johnson (dalam Eggen & Kauchak, 2016, hlm. 129) Tujuan belajar mengarah ke kegiatan kelompok, guru meminta siswa secara pribadi bertanggung jawab atas pemahaman, dan murid saling bergantung untuk menciptakan tujuan. Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang tidak hanya terfokus kepada isi pembelajarannya saja melainkan terfokus juga terhadap mempersiapkan peserta didik untuk memperoleh keterampilan sosial, apalagi dalam hasil observasi yang ditemukan pembelajaran kurang aktif bagi siswa sehingga tidak memunculkan ketiga elemen tersebut, dengan menggunakan model ini menurut peneliti bisa mengembangkan elemen-elemen tersebut sebagaimana yang sudah di paparkan. Model *Teams Games Tournament (TGT)* memiliki komponen *game* (permainan) yang bisa membuat pembelajaran lebih menyenangkan sebagaimana sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Salwa Nidaul Jannah, 2023

**PENERAPAN MODEL KOOPERATIF LEARNING TIPE TGT (TEAM GAME TOURNAMENT) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

Menurut Abdul Alim (dalam Burhaen, 2017, hlm. 52-53) karakteristik yang dimiliki siswa yang berada pada tingkat Sekolah Dasar diantaranya yaitu masih senang dalam bermain, aktif bergerak dan senang jika bekerja dalam kelompok dan berpartisipasi langsung. Seorang siswa Sekolah Dasar umumnya berada pada rentang usia 7-12 tahun, dalam usia tersebut menurut Piaget memasuki tahapan operasional konkrit sehingga aktivitas belajar siswa dapat meningkat saat pembelajaran.

Pada penelitian relevan terdahulu dari Siti Nurjannah (2013) menyatakan bahwa aktivitas belajar siswa meningkat yang awalnya 75% pada siklus I dan pada siklus II menjadi 83%. Sedangkan menurut penelitian terdahulu oleh Muhammad Muslim (2013) bahwa penerapan model kooperatif *learning* tipe TGT (Team Games Tournament) pada pembelajaran mengalami peningkatan dalam tiap tindakan dan berhasil meningkatkan aktivitas belajar siswa. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian terhadap aktivitas belajar siswa menggunakan sebuah model pembelajaran TGT dengan judul “Penerapan Model Kooperatif Learning Tipe TGT (Team Games Tournament) untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar ”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dipaparkan, terdapat rumusan masalah yang menjadi fokus dalam penenilitan ini, diantaranya yaitu :

1. Bagaimana penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi di kelas IV SD Negeri Bojong?
2. Bagaimana penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi di kelas IV SD Negeri Bojong?

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Diperolehnya data mengenai penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi di kelas IV SD Negeri Bojong
2. Diperolehnya data mengenai peningkatan aktivitas belajar siswa pada materi kegiatan ekonomi pelajaran IPS dengan menerapkan model *Team Games Tournament* (TGT) di kelas IV SD Negeri Bojong

### D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Segi Teoritis
 

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan dan wawasan secara teoritis bagi para pembaca guna meningkatkan aktivitas belajar peserta didiknya.
2. Segi Praktis
  - a. Manfaat untuk siswa
    - 1) Memahami pelajaran dengan mudah
    - 2) Membangkitkan keaktifan dalam pembelajaran
    - 3) Memahami karakteristik teman
    - 4) Pembelajaran menjadi menyenangkan
    - 5) Menjadikan siswa termotivasi untuk lebih giat belajar
  - b. Manfaat untuk Guru
    - 1) Meningkatkan wawasan mengenai model pembelajaran
    - 2) Mengatasi permasalahan yang dialami di dalam kelas
    - 3) Memotivasi daya kreativitas pendidik dalam merancang sebuah pembelajaran
  - c. Manfaat untuk Sekolah
    - 1) Membantu sekolah membuat kebijakan dalam mengembangkan kualitas guru di sekolah
    - 2) Menambah wawasan guna memperbaiki proses KBM

Salwa Nidaul Jannah, 2023

**PENERAPAN MODEL KOOPERATIF LEARNING TIPE TGT (TEAM GAME TOURNAMENT) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

d. Manfaat bagi peneliti

- 1) Menambah wawasan dalam merancang kegiatan pembelajaran yang menyenangkan
- 2) Meningkatkan pengalaman dalam menghadapi kesulitan belajar siswa yang kelak akan bermanfaat ketika menjadi pendidik

## E. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah definisi yang memberikan penjelasan atau suatu variabel dalam bentuk yang dapat di ukur. Untuk mengatasi ketidakjelasan makna dan perbedaan pemahaman. Mengenai istilah yang digunakan dalam judul penelitian ini, maka istilah tersebut perlu dijelaskan. Definisi operasional dan istilah yang digunakan dalam judul penelitian ini adalah sebagai berikut :

### 1. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), rencana bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.

### 2. Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau jenis model pembelajaran cooperative yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur-unsur permainan yang dirancang dalam pembelajaran *cooperative* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, percaya diri, kerjasama persaingan sehat dan ketertiban belajar.

### 3. Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar adalah aktivitas yang dalam belajar yang melibatkan siswa baik secara fisik maupun mental dan keduanya saling berkaitan.

Salwa Nidaul Jannah, 2023

**PENERAPAN MODEL KOOPERATIF LEARNING TIPE TGT (TEAM GAME TOURNAMENT) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)



Dengan demikian apabila siswa terlibat aktif pada kegiatan belajar maka aktivitas belajar pun dapat terwujud. Dimana guru aktif mengajar disatu pihak dan siswa aktif belajar di lain pihak. Konsep ini bersumber dari teori kurikulum yang berpusat pada anak.

**Salwa Nidaul Jannah, 2023**

***PENERAPAN MODEL KOOPERATIF LEARNING TIPE TGT (TEAM GAME TOURNAMENT)  
UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS DI  
SEKOLAH DASAR***

**Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)**