

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan sarat perkembangan. Oleh karena itu perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Perubahan dalam arti perbaikan pendidikan pada semua tingkat perlu terus menerus dilakukan sebagai antisipasi kepentingan masa depan dan tuntutan masyarakat modern.¹

Pendidikan juga menuntun masyarakat untuk melepaskan budaya yang kontra-produktif. Pendidikan memahamkan mereka untuk menghindari budaya yang negatif dan mengganti dengan budaya yang positif, konstruktif-dinamis. Mereka bisa memulai melepas sikap malas, pasif, konsumtif, boros, menggantungkan diri pada orang lain, pragmatis, jalan pintas, minder, tidak sabar, dan sebagainya. Selanjutnya mereka segera mengubahnya dengan sikap rajin, aktif, kreatif, produktif, hemat, mandiri, idealis, sewajarnya, percaya diri, ulet, dan sebagainya.² Oleh karena itu, pendidikan memberikan modal potensial kepada peserta didik untuk berinteraksi dan berkiprah dalam kehidupan masyarakat. Ini merupakan modal tambahan yang dihasilkan secara realistis dan faktual dari proses kegiatan pendidikan yang bergerak mentransformasikan pengetahuan, kemampuan, dan kecakapan.³

¹ Sofan Amri, *Pengembangan & Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013* (Jakarta: PT. Prestasi Pustakaray, 2013), hlm. 1.

² Mujamil Qomar, *Kesadaran Pendidikan: Sebuah Penentu Keberhasilan pendidikan* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), hlm. 21.

³ Ibid, hlm. 22.

Salah satu masalah yang sering dihadapi pendidikan Indonesia adalah melemahnya proses pembelajaran. Proses pembelajaran didalam kelas diarahkan untuk mengembangkan menghafal informasi yang ada, otak anak dipaksa untuk mengingat dan menghafal berbagai informasi yang telah diberikan tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingatnya itu untuk menghubungkan dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, guru tidak menggunakan metode yang bervariasi sehingga murid akan bosan di dalam pembelajaran.

Sehingga Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) diyakini sebagai praktik pedagogis untuk meningkatkan proses pembelajaran, gaya berpikir tingkat-tinggi, perilaku sosial, sekaligus kepedulian terhadap siswa-siswa yang memiliki latar belakang kemampuan, penyesuaian, dan kebutuhan yang berbeda-beda. Maka dipilihlah salah satu model pembelajaran, dimana pembelajaran itu sendiri berpusat pada siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat memberikan dorongan, motivasi, dan pembelajaran yang aktif adalah *Teams Games Tournament* (TGT).⁴ Jikalau ini diterapkan pada proses pembelajaran maka muncul pembelajaran kooperatif dimana siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk memaksimalkan penguasaan materi. Siswa bekerja dalam kelompok secara kooperatif menuntaskan materi. Semua anggota kelompok harus tuntas dalam penguasaan materi, jika ada anggota kelompok yang belum tuntas, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab memberikan bimbingan agar seluruh materi tuntas dipahami. Kelompok dibentuk secara heterogen dengan mempertimbangkan kemampuan, ras,

⁴Ibrahim dan Nur Hidayati, *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Ditinjau Dari Kemampuan Awal Siswa SMA Negeri 1 Seyegan*.

agama, golongan, jenis kelamin, dan lainnya. Penghargaan yang diberikan lebih berorientasi kepada kelompok, sehingga masing-masing anggota kelompok memiliki tanggung jawab yang sama terhadap kelompoknya.

TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dikembangkan secara asli oleh David De Vries dan Edward, adalah pembelajaran kooperatif pertama yang dikembangkan oleh John Hopkins. TGT dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran termasuk mata pelajaran matematika. Sintaks dalam pembelajaran kooperatif TGT adalah pembentukan kelompok, pemberian materi yang dapat dilaksanakan melalui presentasi kelas, diskusi kelompok dengan bantuan lembar kerja siswa yang mendukung kegiatan turnamen, belajar kelompok untuk mendiskusikan lembar kerja siswa yang sudah dibagikan, dan kegiatan yang terpenting adalah turnamen yang dapat dilaksanakan setiap bulan atau setiap akhir dari kompetensi dasar.⁵

Lemahnya siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep atau ruang lingkup IPS. Faktor yang lain adalah lemahnya siswa untuk rasa ingin tahu terhadap mata pelajaran IPS atau enggan bertanya untuk pada saat pembelajaran, sehingga siswa terkesan pasif dalam mengikuti

⁵Putu Enny Rusmawati dkk, "e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Teknologi Pembelajaran." *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif TGT Terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau Dari Motivasi Berprestasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Semarang Tahun Pelajaran 2012/2013*, 3 (2013) hlm., 4.

pembelajaran. Selain itu kendala yang dihadapi oleh guru adalah kurang tepatnya penggunaan metode sehingga hasil yang dicapai kurang optimal. Proses pembelajaran yang seperti ini mengakibatkan seorang guru tidak mengetahui seberapa besar kemampuan siswa dalam menerima atau memahami materi yang disampaikan.

Untuk menumbuhkan motivasi siswa khususnya pada mata pelajaran IPS perlu adanya variasi pada metode pembelajaran yang diantaranya adalah perlu adanya keterlibatan siswa pada proses pembelajaran, akan tetapi pada penelitian ini hanya terfokus pada metode pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*).

Berdasarkan hasil pra survey yang telah peneliti lakukan di MTs Miftahul Ulum Pagendingan untuk mencari data, bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) yang digunakan oleh guru IPS dikatakan dapat mempengaruhi terhadap motivasi belajar siswa dibuktikan dengan keantusiasan siswa dalam mengikuti pelajaran yang awalnya metode yang di pakai hanya metode ceramah sehingga siswa merasa jenuh, tetapi dengan adanya metode ini siswa lebih semangat untuk mengikuti pelajaran karena dalam metode ini langkah pembelajarannya tidak monoton tetapi juga diselingi dengan game.

Kegiatan proses pembelajaran merupakan kegiatan yang paling penting dalam pendidikan, sebab berhasil atau tidaknya pencapaian pendidikan sangat bergantung kepada bagaimana proses pembelajaran dirancang dan dijalankan secara profesional dimana dalam proses pembelajaran kedudukan guru dan siswa setara namun memiliki fungsi yang berbeda. Siswa merupakan subjek

pembelajaran dan guru memiliki fungsi sebagai fasilitator dan motivator bagi siswa. Pembelajaran yang dilaksanakan dapat mengadaptasi dari kehidupan sehari-hari, dimana manusia dalam menjalani kehidupannya memerlukan bantuan orang lain, tidak dapat hidup sendiri-sendiri. Jika hal ini diterapkan pada proses pembelajaran maka muncul pembelajaran kooperatif dimana siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk memaksimalkan penguasaan materi. Siswa bekerja dalam kelompok secara kooperatif menuntaskan materi. Semua anggota kelompok harus tuntas dalam penguasaan materi, jika ada anggota kelompok yang belum tuntas, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab memberikan bimbingan agar seluruh materi tuntas dipahami.

Berdasarkan wacana diatas, maka peneliti meneliti tentang judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Game Tournament*) Terhadap Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siswa Kelas VII di MTs. Miftahul Ulum Pagendingan Kecamatan Galis Kabupaten Pamekasan”.

B. Rumusan Masalah

Berangkat dari latar belakang di atas, maka untuk mempermudah memahami dan lebih terarahnya pembahasan dalam tulisan hasil penelitian ini, maka penulis ajukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) terhadap motivasi belajar IPS pada siswa kelas VII di MTs Miftahul Ulum Pagendingan Kecamatan Galis Kabupaten Pamekasan?

2. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) terhadap motivasi belajar IPS pada siswa kelas VII di MTs Miftahul Ulum Pagendingan Kecamatan Galis Kabupaten Pamekasan?

C. Tujuan Penelitian

Setiap melakukan penelitian sudah sepantasnya apabila peneliti merumuskan tujuan yang ingin dicapai, maka dengan demikian dalam penelitian ini tujuan yang akan dicapai adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) terhadap motivasi belajar IPS pada siswa kelas VII di MTs Miftahul Ulum Pagendingan Kecamatan Galis Kabupaten Pamekasan.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) terhadap motivasi belajar IPS pada siswa kelas VII di MTs Miftahul Ulum Pagendingan Kecamatan Galis Kabupaten Pamekasan.

D. Asumsi Penelitian

Asumsi penelitian adalah anggapan dasar atau postulat tentang suatu hal berkenaan dengan masalah penelitian yang kebenarannya sudah di terima oleh peneliti.⁶ Adapun asumsi yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah:

1. Pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif, yang

⁶ Tim Penyusun Pedoman Karya Tulis Ilmiah, *Pedoman Karya Tulis Ilmiah* (Pamekasan: STAIN, 2015), hlm. 10.

anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang, dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen

2. *Teams games tournament* adalah menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan lima sampai enam orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda.
3. Motivasi belajar siswa dipengaruhi banyak faktor.

E. Hipotesis Penelitian

Menurut James A. Black, hipotesis adalah suatu pernyataan penelitian sementara mengenai sesuatu, yang kendalanya biasanya tidak diketahui.⁷

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan hipotesis kerja (H_a), karena untuk sementara peneliti berasumsi bahwa ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) terhadap motivasi belajar IPS pada siswa kelas VII di MTs Miftahul Ulum Pagendingan Kecamatan Galis Kabupaten Pamekasan.

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) terhadap motivasi belajar IPS pada siswa kelas VII di MTs Miftahul Ulum Pagendingan Kecamatan Galis Kabupaten Pamekasan. (H_a)
2. Tidak ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) terhadap motivasi belajar IPS pada siswa kelas VII di MTs Miftahul Ulum Pagendingan Kecamatan Galis Kabupaten Pamekasan. (H_o)

⁷ James A. Black & Dean J. Champion, *Metode & Masalah Penelitian Sosial* (Bandung: PT Refika Aditama, 2009), hlm. 109.

F. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi beberapa kalangan:

1. Kegunaan Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya yang berkaitan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*).

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi guru

- 1) Mendapatkan informasi dalam memilih alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS.
- 2) Memberikan gambaran untuk menerapkan variasi metode yang dapat memberikan suasana belajar yang lebih bebas dan menarik.
- 3) Dapat dijadikan sebagai bahan acuan untuk mengajar dan dapat meningkatkan pemahaman pendidik terhadap pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*).

b. Bagi Siswa

- 1) Memberikan pengalaman belajar yang bervariasi dan menarik
- 2) Mendorong siswa untuk aktif dalam pembelajaran.
- 3) Memberikan motivasi untuk meningkatkan penguasaan suatu konsep.
- 4) Dapat dijadikan sebagai acuan untuk menumbuhkan kreativitas dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini akan memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah dalam rangka perbaikan pembelajaran yang sudah ada. Penelitian ini dapat juga dijadikan sebagai bahan informasi mengenai perkembangan tanggung jawab sosial siswa dan dapat membawa perbaikan mutu sekolah melalui peningkatan sikap tanggung jawab sosial siswa dan terbentuknya karakter siswa yang lebih baik.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah pengalaman dan keterampilan dalam pemilihan model pembelajaran yang lebih bervariasi untuk menumbuhkan kreativitas belajar siswa, dapat menambah wawasan baru mengenai model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*), dan dapat menjadi bekal bagi peneliti sebagai calon guru yang siap untuk melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan berbagai model pembelajaran.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Untuk menghindari pembahasan yang melebar maka penulis memberi batasan sebagai berikut :

1. Ruang Lingkup Materi yaitu, mengenai:

- a. Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*), ini meliputi pengertian pembelajaran kooperatif, tujuan dan manfaat pembelajaran kooperatif, kelebihan dan kekurangan pembelajaran kooperatif, pengertian TGT (*Team Game Tournament*) dan ciri-cirinya,

langkah-langkah dan aktivitas pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) dan kelebihan dan kekurangan pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*).

- b. Sedangkan tentang motivasi belajar, ini meliputi pengertian, macam-macam motivasi, faktor yang mempengaruhi motivasi belajar, dan fungsi motivasi dalam belajar.

2. Ruang Lingkup Lokasi

Sasaran atau lokasi yang akan dijadikan penelitian oleh peneliti adalah kelas VII di MTs Miftahul Ulum Pagendingan Kecamatan Galis Kabupaten Pamekasan.

H. Definisi Istilah

Untuk menghindari salah pengertian dalam penulisan ini tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) Terhadap motivasi belajar IPS pada siswa kelas VII di MTs Miftahul Ulum Pagendingan Kecamatan Galis Kabupaten Pamekasan, maka penulis akan menegaskan istilah-istilah yang dipandang perlu didefinisikan antara lain:

1. Pengaruh daya yang ada dari sesuatu, maksudnya disini adalah pengaruh atau daya dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) yang dapat mempengaruhi motivasi belajar.
2. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu model pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan lima sampai enam orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda.

3. Motivasi belajar adalah suatu usaha untuk meningkatkan kegiatan dalam mencapai suatu tujuan tertentu, termasuk didalamnya kegiatan belajar.
4. Ilmu pengetahuan sosial merupakan salah satu pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI sampai SMP/MTs/SMPLB. Ilmu pengetahuan sosial mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial.