

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan salah satu bentuk hubungan yang dibentuk untuk mendapatkan informasi atau ilmu yang mana kegiatan ini terjadi dimanapun kita berada dan kapanpun waktunya. Terkadang proses belajar ini terjadi secara alami bahkan tidak direncanakan. Hubungan yang terjadi pada kegiatan belajar ini mengantarkan kita memiliki pemahaman baru atas apa yang kita cari atau juga memberikan ilmu baru kepada kita tentang hal yang tidak ketahui.

Pendidikan adalah pintu gerbang generasi penerus bangsa untuk membentuk pribadi yang unggul. Baik secara individu maupun kelompok. Proses tersebut tidak lepas dari proses alamiah belajar dan pembelajaran. Keduanya memiliki makna yang berbeda namun tidak lepas dari hubungan yang saling menguntungkan. Saling menguntungkan karena ada hasil yang kita dapatkan dari sebuah hubungan seperti komunikasi.

Komunikasi dalam sebuah hubungan belajar akan menghasilkan sebuah pembelajaran. Menurut James L. Mursell (Sagala, 2012: 13) belajar adalah upaya yang dilakukan dengan mengalami sendiri, menjelajahi, menelusuri dan memperoleh sendiri. Sehingga dalam hubungan belajar ini pelaku akan mendapatkan makna dari belajar itu

karena secara langsung mengalami, mampu menganalisa dan menyimpulkan dari apa yang tidak diketahui.

Dari sebuah hubungan belajar maka terjadilah upaya yang dilakukan untuk mendapatkan suatu tujuan belajar yang disebut dengan pembelajaran. Upaya yang dilakukan tentu tidak mudah mudah , dikarenakan pada proses kegiatan pembelajaran kita akan mengalami banyak kondisi yang berbeda sesuai tujuan belajar. Menurut Munandar (dalam Suyono dan Hariyanto, 2011: 207) menyatakan bahwa pembelajaran dikondisikan agar mampu mendorong kreativitas anak secara keseluruhan, membuat peserta didik aktif, mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan berlangsung dalam kondisi menyenangkan. Lingkungan menjadi salah satu faktor yang sangat mempengaruhi terhadap kreativitas yang akan diciptkan oleh siswa, karena lingkungan yang nyaman dan tujuan pembelajaran mudah untuk dicapai.

Pendidikan dapat dihubungkan dengan belajar,dan pembelajaran dan lingkungan. Keterkaitannya sangat erat dimana satu dengan yang lainnya tidak bisa dilepaskan. Lingkungan yang menjadi tempat pembelajaran mampu memberikan pengalaman yang bermakna sehingga proses belajar setiap individu dapat dicapai, salah satu lingkungan belajar adalah sekolah. Sekolah terdiri dari pendidik, tenaga kependidikan, peserta didik yang didalamnya harus ditunjang dengan fasilitas fasilitas untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik. Kondisi yang nyaman akan membentuk suasana hati

gembira yang akan berdampak pada keinginan diri untuk mengikuti pembelajaran.

Semua unsur yang ada disekolah akan berkolaborasi bersama menuju tujuan belajar yang ingin dicapai sehingga setiap individu maupun kelompok mampu merasakan dan menerima hasil dari upaya yang dilakukan dalam sebuah hubungan di sekolah. Pelaku pembelajaran yaitu pendidik dan peserta didik secara individu maupun kelompok memiliki karakteristik, latar belakang yang berbeda beda. Dikarenakan faktor yang mempengaruhi dari dalam dan luar peserta didik yang berbeda beda, maka kondisi kondisi inilah yang menjadi perhatian seorang pendidik untuk dapatnya mentransfer ilmu kepada peserta didik sehingga tujuan belajar yang diharapkan mampu mengakomodir seluruh kondisi yang berbeda dari setiap individu peserta didik dalam satu kelompok kelas di sekolah.

Faktor internal dari dalam peserta didik diantaranya gen sifat, kecerdasan, bakat khusus dan kepribadian. Dimana kondisi yang ditimbulkan dari internal peserta didik menjadi kodrat yang diterima setiap individu ,yang dapat diasah untuk mendapatkan sesuai dengan harapan kita. Sedang faktor eksternal peserta didik meliputi kesehatan dan nutrisi, peran keluarga dan faktor sosial. Dalam kondisi ini keterlibatan peran orang tua, pendidik, lingkungan sangat mempengaruhi. Keterkaitan yang sangat erat dimana jika setiap individu peserta didik yang akan belajar belum terpenuhinya nutrisi dalam tubuhnya, tidak adanya peran serta orang tua dalam menunjang perkembangan sosial emosional peserta didik

dalam mencapai tujuan belajar dan faktor lingkungan yang tidak mendukung, memfasilitasi pembelajaran yang mampu mengantarkan peserta didik mencapai tujuan belajar.

Faktor faktor yang mempengaruhi kondisi tersebut harus dapat bersinergi bersama untuk memenuhi dan mengakomodir kebutuhan peserta didik dalam satu kelompok. Faktor lingkungan sosial yang dimaksudkan salah satunya adalah sekolah. Sekolah menjadi salah lingkungan yang mampu mempengaruhi perkembangan peserta didik, dimana setiap aturan, tata tertib, kondisi fisik sekolah, sarana dan prasarana yang dapat memfasilitasi setiap peserta didik belajar dan berkembang. Di dalam sekolah ada beberapa subjek yaitu pendidik yang menjalankan fungsi dari sebuah sekolah yaitu tempat pembelajaran.

Dengan perbedaan kondisi setiap individu yang berasal dari faktor internal dan eksternal peserta didik, pendidik harus mampu memfasilitasi kebutuhan kebutuhan setiap individu supaya tujuan pendidikan sejalan dan dapat berhasil dalam mencerdaskan bangsa. Tujuan pendidikan tersebut dapat diwujudkan di sekolah yang menjadi tempat berkumpulnya generasi penerus bangsa untuk dapatnya kelak meneruskan perjuangan bangsa dalam membangun Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Keberhasilan pendidikan disekolah tidak bersumber dari satu pihak saja, namun juga adanya dukungan dari dalam dan luar sekolah yang diharapkan mampu memfasilitasi pendidik dan peserta didik untuk mendapatkan pembelajaran yang berkualitas. Dalam keterkaitan ini perlu

adanya bentuk motivasi motivasi yang dimiliki setiap peserta didik. Motivasi yang muncul dari peserta didik dapatnya mengarahkan seseorang untuk mencapai tujuan yang diinginkan yaitu mencapai kemampuan tiga kompetensi pengetahuan, ketrampilan dan sikap. Adapun tujuan pembelajaran mampu memahami kompetensi pengetahuan, memiliki ketrampilan dan sikap yang diharapkan dalam suatu pembelajaran.

Salah satu keberhasilan pembelajaran dipengaruhi oleh motivasi yang tumbuh pada setiap individu. Istilah motivasi (motivation) berasal dari bahasa latin “movere” yang berarti mengerakkan (to move). Sehingga motivasi dapat diartikan sebagai sesuatu yang menggerakkan atau yang mendorong .

Menurut Setiana (2017: 2) sebuah motivasi dapat disebabkan oleh dua faktor utama yaitu internal dan eksternal dari dalam dirinya yang berdasarkan pada pola pikir ataupun perasaan dan yang kedua dapat berasal dari faktor eksternal yang dapat berasal dari pengaruh teman, pergaulan , orang tua , keluarga , atau orang-orang di sekitarnya.

Hasil belajar adalah nilai kemampuan atau kompetensi yang diperoleh siswa setelah melalui proses belajar mengajar seperti ketrampilan kognitif, afektif dan psikomotor. Setiap proses pembelajaran pasti menghasilkan hasil belajar. Hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah kegiatan belajar (Nugraha, 2020). Pada lembaga sekolah hasil belajar sangat dibutuhkan untuk menentukan sejauh mana tujuan pembelajaran berhasil sesuai dengan yang diinginkan. Tingkat

keberhasil kompetensi yang diinginkan dapat dilihat dari penguasaan kompetensi pada mata pelajaran yang diikutinya. Tingkat penguasaan atau hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran yang diajarkan nantinya akan dikonversikan dengan lambang angka 1-10 untuk dimasukkan dalam evaluasi akhir pelajaran.

IPAS merupakan penggabungan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Ini merupakan mata pelajaran yang menggabungkan dua bidang ilmu yang berbeda. Di tingkat Sekolah Dasar pelajaran ini diajarkan mulai dari fase B. pelajaran IPAS bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis peserta didik. Dalam pelajaran ini peserta didik diajak mengamati, bertanya dan mencari tahu tentang fenomena alam dan sosial di sekitarnya. Integrasi antara ilmu alam dan sosial dalam satu pelajaran memungkinkan peserta didik melihat keterkaitan antara berbagai fenomena dan bagaimana mereka saling mengetahui. Materi pelajaran IPAS di SD mencakup beberapa topik yang menarik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran IPAS yang sudah dilaksanakan disekolah kami SDN 02 Nambangan Kidul terutama di fase B kelas 3 belum mampu mencapai hasil yang diharapkan. Jumlah siswa yang sudah memenuhi jumlah maksimal dalam satu rombongan belajar yaitu 28 peserta didik yang terdiri dari 11 siswa perempuan dan 17 siswa laki laki, serta perbedaan karakteristik dan kemampuan yang sangat heterogen. Dibuktikan dengan hasil pengamatan pada motivasi belajar IPAS sebesar 33% dan yang 77 % memiliki motivasi

yang rendah dalam mengikuti pembelajaran IPAS. Sehingga nilai mata pelajaran IPAS pada siswa kelas 3 yang sudah mencapai KKM sebesar 43% dan yang belum mencapai KKM sebesar 57%. Hal tersebut karena beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik disekolah seperti kurangnya konsentrasi dikelas, tidak memperhatikan mengganggu materi, pembelajaran yang disajikan kurang menarik dan cenderung membosankan dan ada yang tidak menyukai mata pelajaran IPAS ini.

Sebelumnya sudah ada penelitian yang dilakukan oleh Hesti Nurhayati, Babang Robandi1, Effy Mulyasari yang berjudul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD dan ditarik kesimpulan berdasarkan data tersebut, bahwa penerapan model kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas I, dan juga berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Disarankan kepada guru kelas untuk dapat menerapkan model kooperatif tipe TGT dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Sejalan juga dengan penelitian yang dilakukan I Nyoman Lastia yang berjudul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS yang menarik kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas VI SD. TGT salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan.

Selama ini pembelajaran IPAS yang disajikan pendidik sering menggunakan pembelajaran konvensional dengan metode ceramah dan tanya jawab, sehingga peserta didik bosan dan hasil belajar rendah. Pendidik belum menerapkan model pembelajaran lain yang mampu memfasilitasi karakteristik peserta didik di kelas III SDN 02 Nambangan Kidul sehingga motivasi dan hasil belajar siswa belum maksimal.

Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*) merupakan model pembelajaran kelompok yang bisa dijadikan referensi pelaksanaan pembelajaran di kelas. Dengan membuat kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai enam siswa untuk mendapatkan pengalaman belajar secara berkelompok dengan perbedaan karakteristik meliputi kemampuan akademik, jenis kelamin, suku, untuk mencapai tujuan pembelajaran yaitu mampu menguasai tiga kompetensi (kognitif, afektif dan psikomotor).

Pembelajaran kooperatif menunjukkan bahwa pembelajaran ini mampu memberikan pengaruh signifikan terhadap pencapaian akademik peserta didik. Tidak hanya itu pembelajaran ini juga mampu meningkatkan motivasi belajar setiap peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan.

Salah satu tipe dalam pembelajaran kooperatif yaitu TGT (*Team Games Tournament*) adalah kegiatan pembelajaran yang melibatkan belajar kelompok secara heterogen baik dari latar prestasi akademik dan menempuh permainan serta turnamen atau kompetisi tersistematis yang akan memberikan skor, klasemen dan juara bagi individu dan kelompok

yang berhasil mendapatkan skor terbaik untuk menumbuhkan rasa senang dan motivasi belajar.

Menurut Slavin (2015: 163) yang mengemukakan bahwa TGT adalah pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka perlu diadakan penelitian tindakan kelas yang berjudul “Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Ips Dengan Model Cooperative Learning Tipe TGT (*Team Games Tournament*) Pada Siswa Kelas III SDN 02 Nambangan Kidul“. Diharapkan dengan penerapan model pembelajaran ini motivasi dan hasil belajar IPAS siswa kelas III dapat meningkat.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan pada latar belakang sebelumnya, terdapat beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi yaitu :

1. Siswa kelas III SDN 02 Nambangan Kidul belum memiliki motivasi dalam mengikuti pelajaran IPAS.
2. Hasil belajar pelajaran IPAS siswa kelas III SDN 02 Nambangan Kidul masih rendah.
3. Pendidik SDN 02 Nambangan Kidul masih menggunakan pembelajaran konvensional dalam mengajarkan mata pelajaran IPAS.

C. Rumusan Masalah dan Pemecahannya

Berdasarkan latar belakang masalah yang kami kemukakan di atas maka dapat kami rumuskan masalah sebagai berikut .

1. Adakah peningkatan motivasi belajar IPAS melalui pembelajaran Cooperative Learning tipe TGT (*Team Games Tournament*) pada siswa kelas III SDN 02 Nambangan Kidul ?
2. Adakah peningkatan hasil belajar IPAS melalui pembelajaran Cooperative Learning tipe TGT (*Team Games Tournament*) pada siswa kelas III SDN 02 Nambangan Kidul ?

Masalah masalah yang telah dirumuskan diatas , maka pemecahannya dengan menggunakan pembelajaran model Cooperative Learning tipe TGT (*Team Games Tournament*) dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Merancang pembelajaran
2. Melaksanakan kegiatan pembelajaran
3. Mengevaluasi pelaksanaan pembelajaran
4. Merefleksikan pelaksanaan kegiatan pembelajaran

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditentukan , maka dapat dirumuskan tujuan penelitian yakni :

1. Untuk mendeskripsikan dan menganalisa peningkatan motivasi pada pelajaran IPAS melalui model Cooperative Learning tipe TGT (*Team Games Tournament*)

2. Untuk mendeskripsikan dan menganalisa peningkatan hasil belajar IPAS melalui model Cooperative Learning tipe TGT (*Team Games Tournament*)

E. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

- a. Memberikan informasi pengetahuan dan pemahaman tentang pengaruh pelaksanaan model pembelajaran Cooperative Learning tipe TGT (*Team Games Tournament*). yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar
- b. Memberikan pertimbangan dan masukan bagi pendidik dalam meningkatkan cara mengajar dan memaksimalkan pembelajaran IPAS dengan Cooperative Learning tipe TGT (*Team Games Tournament*). Sehingga motivasi dan hasil belajar siswa dapat tercapai dengan baik.
- c. Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan bacaan yang menambah wawasan untuk penelitian selanjutnya untuk lebih baik dan lengkap. .

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Pendidik

- 1) Penelitian ini dapat dijadikan masukan untuk membimbing siswa dalam mengembangkan usah –usaha belajar yang efektif dan efisien dengan cara mengajar dan penggunaan model pembelajaran kooperatif yang tepat

- 2) Menambah pengetahuan dalam mengembangkan pembelajaran yang menyesuaikan karakteristik peserta didik

b. Bagi Peserta Didik

- 1) Hasil penelitian dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPAS
- 2) Memperoleh pengalaman langsung pembelajaran mengenai model pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar

c. Bagi Peneliti

- 1) Penelitian ini sebagai sarana untuk menambah informasi dan pengetahuan serta pengalaman yang diperoleh dari perkuliahan dengan kenyataan yang ada di lapangan.
- 2) Peneliti dapat menganalisis hal hal yang menyebabkan rendahnya motivasi dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS.

F. Definisi Istilah

Beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini didefinisikan secara operasional sebagai berikut :

1. Motivasi adalah upaya yang mendorong untuk mencapai apa yang menjadi keinginan.
2. Hasil belajar IPAS adalah nilai kemampuan dari sebuah kegiatan belajar mengajar yang dilakukan pada pembelajaran IPAS.

3. Cooperative Learning tipe TGT (*Team Games Tournament*).adalah pembelajaran yang dilakukan dengan membentuk kelompok yang memiliki kemampuan heterogen, untuk mengikuti pembelajaran permainan team untuk mendapatkan apresiasi dengan pemberian skor setiap menyelesaikan pembelajaran yang dikemas dengan turnamen atau kompetisi.

