

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Aristoteles (dalam Azmi, S. 2016, hlm. 79) menyatakan bahwa manusia adalah “*zoon politicon*” yang berarti manusia sebagai makhluk dan selalu ingin bergaul dalam masyarakat. Hal itulah yang menyebabkan manusia disebut makhluk sosial. Menurut KBBI, makhluk sosial adalah manusia yang berhubungan timbal balik dengan manusia lain. Singkatnya arti dari manusia sebagai makhluk sosial, yaitu manusia tidak bisa hidup sendiri dan membutuhkan bantuan individu lainnya. Seorang manusia harus bekerja sama dengan orang lain semasa hidupnya, sebab bila kita tidak bisa diajak bekerja sama, maka orang lain akan merasa tidak nyaman yang berujung menjauhi kita. Hal ini berlaku juga di lingkungan sekolah sebab kebanyakan peserta didik kurang bekerja sama dengan temannya dalam pembelajaran dan lebih bersifat individual. Akibatnya timbul lah masalah dimana banyak peserta didik yang kurang berkembang, merasa tertinggal dari teman-temannya, dan hasil belajarnya rendah, baik dalam bidang akademik maupun non akademik. Oleh karena itu, seorang guru harus mampu mengajarkan arti penting kerja sama dan bersaing secara sehat dalam pembelajaran agar tidak ada peserta didik yang merasa kurang dalam bidang akademik maupun non akademik, peserta didik bisa lebih mengekspresikan dirinya, dan hasil belajarnya mengalami peningkatan.

IPS termasuk salah satu mata pelajaran yang wajib ada pada kurikulum pendidikan di Indonesia, diawali dari tingkat sekolah dasar sampai dengan perguruan tinggi. Menurut *The committee on the social of the national education on associations and reorganisation of secondary education* (Wiyono, H. 2021, hlm. 3) mengatakan bahwa IPS (*social studies*) adalah mata pelajaran yang menggabungkan konsep ilmu-ilmu sosial untuk mengkaji interaksi antar individu dalam konteks bermasyarakat serta peran manusia sebagai bagian dari komunitas tersebut. IPS

menggunakan pendekatan interdisipliner, yaitu pendekatan yang memadukan ilmu-ilmu sosial. Ilmu-ilmu sosial tersebut mencakup sejarah, sosiologi, ekonomi, geografi, dan antropologi. Beberapa ilmu sosial tersebut dipadukan menjadi satu yang dikenal dengan nama “Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)” sebab memiliki karakteristik yang sama.

Menurut Sapriya (2014, hlm. 12) tujuan pembelajaran IPS di tingkat sekolah adalah dalam rangka menyiapkan peserta didik menjadi warga negara yang mempunyai keterampilan (*skill*), pengetahuan (*knowledge*), serta nilai dan sikap (*value and attitude*) yang digunakan dalam pengambilan keputusan juga berpartisipasi aktif dalam aktivitas sosial agar menjadi warga negara yang baik. Demi mewujudkan tujuan IPS tersebut, maka peserta didik harus mampu menguasai konsep pengetahuan, keterampilan, serta nilai dan sikap. Pembelajaran IPS menjadi salah satu wadah bagi peserta didik dalam belajar menjadi seorang warga negara yang baik (*good citizen*).

Menurut Astawa (dalam Wiyono, H. 2021, hlm. 12) menjelaskan bahwasanya tujuan pendidikan IPS yaitu memperluas peluang peserta didik agar cepat tanggap terkait fenomena sosial yang ada di lingkungan sekitar, memiliki sikap positif untuk memperbaiki ketidaksetaraan, serta melatih keterampilan untuk mengatasi tantangan hidup, baik secara pribadi ataupun dalam bermasyarakat.

Pada pembelajaran IPS di SD kelas V terdapat materi “Persebaran Flora dan Fauna di Indonesia”. Materi ini terbilang penting karena bertujuan untuk menambah pengetahuan peserta didik mengenai dasar pengelompokkan, jenis, dan berbagai faktor yang memengaruhi persebaran flora dan fauna di Indonesia.

Salah satu kunci kesuksesan proses pembelajaran yaitu terkait implementasi model yang paling cocok. Implementasi model pembelajaran yang cocok sangat berpengaruh karena bermanfaat bagi guru dan peserta didik dalam mencapai keberhasilan belajar. Salah satu penyebab peserta didik mendapatkan hasil belajar yang rendah adalah karena guru tidak

mempergunakan model pembelajaran yang tepat, ini berakibat peserta didik menjadi kurang memiliki ketertarikan, tidak termotivasi, serta tidak paham terhadap materi yang diajarkan.

IPS merupakan mata pelajaran yang terdapat banyak hafalan teori daripada praktik. Sebagian besar guru mempergunakan metode pembelajaran tanya-jawab, ceramah, dan diskusi pada proses pembelajaran. Selain itu, kebanyakan guru juga masih menerapkan pembelajaran yang hanya berpusat kepada guru saja (*teacher centered learning*). Hal itu menyebabkan peserta didik mudah merasa bosan, mengantuk, daya fokusnya tidak bertahan lama, dan kurang terlibat aktif pada pembelajaran sehingga guru diharuskan cermat dalam pemilihan juga menggunakan model pembelajaran agar peserta didik menjadi termotivasi dan memiliki minat terhadap proses pembelajaran. Guru juga harus menguasai kelas, menjadikan suasana kelas yang gembira, serta membuat peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran. Hal tersebut harus dilaksanakan oleh guru agar peserta didik tidak merasakan bosan dan bersemangat hingga akhir pembelajaran sehingga pembelajaran tersebut bisa dikatakan bermakna. Salah satu inovasi model pembelajaran yang bisa diimplementasikan di sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran IPS, yaitu model pembelajaran kooperatif.

Model pembelajaran kooperatif melibatkan peserta didik agar menjadi aktif serta mampu berkolaborasi bersama temannya demi tercapainya tujuan bersama. Menurut Slavin (dalam Saputra, R. R. 2019, hlm. 20) pembelajaran kooperatif mengacu pada suatu pembelajaran yang membentuk kelompok peserta didik dan mencakup 4 sampai dengan 5 orang dengan struktur kelompok heterogen untuk bekerja sama dalam penguasaan materi yang dijelaskan oleh guru. Johnson & Johnson (dalam Bowtha, S. A., & Hasiru, R. 2018, hlm. 109) mengemukakan bahwa tujuan pokok dari model pembelajaran kooperatif adalah memaksimalkan prestasi belajar peserta didik sebagai bentuk pencapaian dalam bidang akademik dan pemahaman, baik secara individu ataupun kelompok.

Model pembelajaran kooperatif menciptakan peluang bagi peserta didik untuk berinteraksi secara terbuka, aktif, serta membuat suasana belajar menjadi menyenangkan. Hal ini memungkinkan terjalinnya interaksi antar individu, penilaian individu dan kelompok, menjalin kerja sama dengan teman, belajar menerima dan memberi bantuan pada teman yang mengalami kesulitan saat belajar, meningkatkan rasa percaya diri, dan menghargai teman. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang tidak sulit diterapkan, yakni tipe *Team Games Tournament*. Pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* memuat *games* dan *tournament* yang dapat memunculkan perasaan senang, semangat, rasa kerja sama, tanggung jawab, dan menjadikan peserta didik aktif pada proses belajar. Pernyataan tersebut dikuatkan oleh anggapan dari Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021, hlm. 9) bahwa tipe *Team Games Tournament* mudah diterapkan, meningkatkan aktivitas peserta didik dengan tidak memandang kemampuan atau status, peserta didik memiliki peran menjadi pembimbing bagi temannya, serta ada *games* dan *reinforcement learning*.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* membagi peserta didik ke dalam kelompok belajar yang mencakup 5-6 orang. Pembentukan kelompok dalam model pembelajaran ini tidak memandang perbedaan karena semua dianggap sama rata. Ada lima tahap proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*, antara lain penyajian kelas, belajar dalam kelompok, *games*, *tournament*, dan penghargaan. Tipe *Team Games Tournament* ditekankan terhadap *games* (permainan) dan *tournament* (pertandingan) dalam kegiatan belajar-mengajar dalam rangka untuk menghadirkan minat belajar dan memotivasi peserta didik.

Menurut Hasibuan, Ritonga, dan Nurbaiti (dalam Defanty, D. F. 2022, hlm. 2) model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* mengacu pada model pembelajaran yang menjadikan peserta didik agar berpartisipasi aktif pada aktivitas belajar-mengajar sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar peserta didik. Maka dapat ditarik simpulan

bahwasanya model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* mengacu pada model pembelajaran yang dilaksanakan dengan cara berkelompok yang mencakup 5-6 orang dimana peserta didik harus terlibat aktif, bekerja sama, dan meraih skor yang tinggi agar bisa mendapatkan penghargaan dalam pertandingan.

Fokus utama penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS materi “Persebaran flora dan fauna di Indonesia” melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*. Terjadinya masalah rendahnya hasil belajar peserta didik karena ada kesenjangan dan ketidaksesuaian antara harapan guru dengan kenyataan. Tolak ukur keberhasilan proses pembelajaran adalah hasil belajar. Maka dari itu, guru wajib melakukan evaluasi pembelajaran, mulai dari bahan ajar, pengelolaan kelas, serta hasil belajar. Seorang guru harus mengenal karakter dan membuat nyaman anak didiknya agar mereka tidak malu untuk bertanya mengenai pembelajaran atau hal lain. Peserta didik juga perlu diajarkan oleh guru untuk tidak malu bertanya dan mau belajar bersama dengan teman agar tidak hanya mengandalkan gurunya saja. Tujuan hal ini dilakukan adalah sebagai cara untuk membuat peserta didik tidak pasif, tetapi aktif dalam proses pembelajaran di kelas.

Pada saat melakukan observasi awal, peneliti melakukan wawancara singkat dengan guru dan bertanya mengenai proses pembelajaran, seperti aktivitas peserta didik, hasil belajar, metode pembelajaran yang digunakan, kesulitan yang dialami oleh guru juga peserta didik pada pembelajaran serta cara mengatasinya. Beberapa pertanyaan yang diajukan, antara lain “Metode pembelajaran apa yang seringkali ibu pergunakan?; Bagaimana hasil belajar peserta didik, khususnya pada pembelajaran IPS?; Kesulitan apa yang ibu alami ketika proses pembelajaran berlangsung?, dan bagaimana cara menghadapi peserta didik yang tengah mengalami kesulitan terkait materi yang diajarkan?, dan sebagainya”. Berdasarkan hasil observasi awal peneliti di SDN Lambangsari 01, peneliti menemukan bahwa guru kelas VA di sekolah tersebut tidak mengetahui dan belum

pernah melakukan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*, khususnya pada pembelajaran IPS. Metode pembelajaran yang diimplementasikan oleh guru pada proses pembelajaran juga umum, seperti ceramah dan tanya-jawab. Melalui pengamatan yang dilakukan, peneliti mendapati ada peserta didik yang bergurau bersama temannya, terlihat bosan ketika pembelajaran, dan hanya sedikit peserta didik yang aktif. Peserta didik mau ketika disuruh baca teks bersama-sama, tetapi malu-malu dan terlihat mau tidak mau ketika diminta untuk membaca sendiri. Guru menegur mereka jika keadaan kelas berubah menjadi gaduh dan melanjutkan proses pembelajaran ketika suasana kelas sudah tenang. Pada akhir kegiatan inti, guru memberikan tes evaluasi pembelajaran dengan menyuruh mereka untuk mengerjakan tugas yang ada pada buku LKS. Bagi peserta didik yang sudah selesai diminta mengumpulkan di meja guru. Hasil belajar peserta didik sesuai dengan tes evaluasi pada buku LKS masih terbilang rendah dikarenakan banyak peserta didik yang hasilnya di bawah KKM.

Kelebihan dari penelitian ini adalah bisa menjadi acuan evaluasi atau refleksi bagi guru dalam pembelajaran IPS, mencegah guru mengulangi kesalahan yang sama di tahun ajaran berikutnya, dan guru menjadi tahu apakah tujuan pembelajaran serta hal yang diharapkan tercapai atau tidak. Kekurangan dari penelitian ini adalah bila tidak diteliti maka tidak akan menjadi evaluasi bagi guru, peserta didik di lapangan tetap kurang terbuka dengan guru, dan guru lebih banyak memberikan kepada peserta didik tanpa ada timbal balik dari peserta didik, seperti kurangnya pemahaman mereka terkait materi dan rendahnya hasil belajar.

Peneliti memilih model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* sebagai salah satu cara guna mencapai peningkatan hasil belajar pada proses pembelajaran IPS karena model ini dianggap tidak sulit diterapkan, membuat peserta didik aktif, menghasilkan suasana belajar yang menyenangkan melalui aktivitas permainan dan pertandingan akademik

sehingga guru dan peneliti berharap hasil belajar peserta didik dapat meningkat.

Sesuai gambaran permasalahan tersebut, peneliti akan meneliti mengenai bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini memiliki judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPS Materi “Persebaran Flora dan Fauna di Indonesia” Kelas V SDN Lambangsari 01”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Sesuai latar belakang permasalahan yang telah dipaparkan, maka identifikasi masalah pada penelitian ini:

1. Metode pembelajaran yang dipergunakan oleh guru pada proses pembelajaran di kelas kurang inovatif dan variatif. Hal tersebut diketahui dari hasil pengamatan peneliti pada tahap awal sebelum melakukan penelitian.
2. Peserta didik kurang aktif dan guru lebih mendominasi pada proses pembelajaran di kelas. Hal tersebut diketahui dari hasil pengamatan peneliti pada tahap awal sebelum melakukan penelitian.
3. Hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS tergolong rendah. Hal ini terlihat melalui hasil PTS IPS peserta didik yang peneliti dapatkan dari guru kelas.
4. Guru kelas VA SDN Lambangsari 01 belum pernah melakukan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dalam proses pembelajaran, khususnya pembelajaran IPS. Informasi ini peneliti ketahui dari hasil wawancara dengan guru kelas sebelum melakukan penelitian.

### C. Rumusan Masalah

Sesuai latar belakang masalah penelitian, maka peneliti akan mengajukan fokus masalah dalam rumusan masalah di bawah ini:

1. Bagaimana proses penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dalam pembelajaran IPS kelas V materi “Persebaran Flora dan Fauna di Indonesia” di SDN Lambangsari 01?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran IPS materi “Persebaran Flora dan Fauna di Indonesia” melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* di SDN Lambangsari 01?

### D. Tujuan Penelitian

Sesuai rumusan permasalahan tersebut, maka tujuan penelitian ini:

1. Untuk mengetahui proses penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dalam pembelajaran IPS kelas V materi “Persebaran Flora dan Fauna di Indonesia” di SDN Lambangsari 01.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPS kelas V materi “Persebaran Flora dan Fauna di Indonesia” melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* di SDN Lambangsari 01.

### E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis:

Harapannya penelitian ini bisa bermanfaat dan menambah wawasan terkait model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dan penerapannya pada kegiatan pembelajaran di sekolah.

2. Manfaat Praktis:

- a. Bagi Peserta Didik:

Harapannya penelitian ini bisa menghasilkan peningkatan hasil belajar, mengajarkan kerja sama dengan teman, belajar menghargai,



dan memunculkan rasa percaya diri dalam bertanya maupun berpendapat.

b. Bagi Guru:

Harapannya penelitian ini bisa menjadi salah satu inspirasi bagi guru dalam menerapkan model pembelajaran yang variatif dan inovatif serta sebagai sumber informasi bagi guru ketika melakukan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dalam kegiatan pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan.

c. Bagi Sekolah:

Harapannya penelitian ini bisa bermanfaat bagi sekolah agar termotivasi dan berinovasi dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah, khususnya pada pembelajaran IPS.

d. Bagi Pembaca:

Penelitian ini diharapkan bermanfaat dan menambah pengetahuan pembaca mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* yang diimplementasikan pada pembelajaran guna menghasilkan peningkatan hasil belajar peserta didik.

e. Bagi Peneliti:

Penelitian ini bermanfaat bagi peneliti karena dengan melakukan penelitian ini pengetahuan peneliti mengenai model pembelajaran kooperatif, khususnya tipe *Team Games Tournament* menjadi bertambah.

f. Bagi Peneliti Lainnya:

Penelitian ini bisa menjadi referensi di masa yang akan datang apabila ada peneliti lain yang tertarik meneliti terkait penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* guna menghasilkan peningkatan hasil belajar peserta didik.