

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Pada Bab I Pendahuluan ini membahas mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi penelitian.

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan adalah proses yang bertujuan untuk membentuk dan mengembangkan kreativitas, akal pikiran, dan nilai moral pada seseorang baik jasmani dan Rohani agar dapat mewujudkan tujuan hidup yang lebih terarah. Menurut Aszari, Nuvitalia, & Artharina (2024) pendidikan adalah proses pembentukan sikap dan perilaku individu melalui pengajaran dan pelatihan dengan tujuan mendewasakan diri. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mendefinisikan pendidikan sebagai usaha yang sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan siswa mengembangkan kemampuannya masing-masing dalam agar menjadi manusia yang berakhlak mulia, beriman, mandiri, serta memiliki keterampilan yang dibutuhkan oleh masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan bertujuan sebagai sarana untuk pengembangan potensi, minat, maupun bakat siswa guna terwujudnya sumber daya manusia (SDM) yang bermutu dan mewujudkan hal tersebut perlu adanya penerapan yang terarah pada setiap tingkah pendidikan salah satunya jenjang sekolah dasar. Sekolah dasar didefinisikan sebagai proses melatih, mendidik dan membimbing siswa untuk memiliki kemampuan dasar melalui proses pendidikan dan pembelajaran.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu bidang ilmu yang memiliki peran penting dalam pendidikan. Melalui mata pelajaran IPS siswa arahkan untuk membentuk sikap demokratis dan tanggung jawab sebagai bagian dari pembentukan warga negara yang baik (Ardianti, 2018). IPS merupakan mata pelajaran yang mempelajari tentang konsep-konsep gejala dan fakta sosial yang didasari dari berbagai cabang ilmu sejarah, sosial ekonomi, sosiologi, geografi, politik, hukum, dan budaya dengan menyajikan permasalahan yang ada dilingkungan masyarakat dan dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi

pandangan serta pemahaman yang luas kepada siswa. Oleh karena itu, berbagai aspek dalam proses pembelajaran IPS di tingkat SD diharapkan dapat menghasilkan pemahaman yang mendalam dan bermanfaat bagi siswa.

Pembelajaran IPS bertujuan mengembangkan potensi siswa agar lebih peka terhadap isu sosial yang terjadi di kehidupan masyarakat dengan memahami isi dari materi dalam pembelajaran. Sejalan dengan tujuan pembelajaran IPS menurut Susanto (2013) yaitu 1) meningkatkan kepekaan dan kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan mereka dengan memahami nilai-nilai dasar dan sosial budaya masyarakat, 2) memahami dan menyikapi konsep dasar yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial dan dapat dimanfaatkan untuk menyelesaikan masalah yang ada di masyarakat, 3) menaruh perhatian terhadap permasalahan serta mampu menganalisis untuk mengambil tindakan yang cermat, 4) mampu mengembangkan kecakapan. Berdasarkan dengan tujuan tersebut, maka pemahaman konsep menjadi salah satu keterampilan penting yang harus dimiliki siswa. Pemahaman konsep memegang peranan penting bagi siswa dalam pembelajaran terutama dalam mata pelajaran IPS karena memungkinkan siswa untuk memahami dan menafsirkan kembali suatu konsep yang disajikan dalam bentuk yang lebih dipahami.

Pemahaman didefinisikan sebagai kemampuan untuk mengartikan apa yang telah disajikan serta kemampuan untuk mengartikan suatu bentuk ke bentuk yang lain melalui kata-kata yang berbentuk ringkasan, penjelasan, dan hubungan sebab akibat (Suparno, 2001). Selaras menurut Bloom dalam Susanto (2013) mendefinisikan pemahaman sebagai kemampuan untuk menyerap makna dari materi yang dipelajari dan seberapa jauh siswa mampu mengerti apa telah yang ia baca serta memahami pelajaran yang guru berikan. Tingkat pemahaman siswa sangat berpengaruh dalam pembelajaran IPS karena selain memahami materi yang diajarkan, siswa juga diharapkan dapat menerapkan pemahaman tersebut dalam konteks masyarakat yang lebih luas.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan pada siswa kelas 4 SDN Rengasdengklok Utara 1 ditemukan bahwa dalam pembelajaran IPS kurang melibatkan aspek-aspek kemampuan pemahaman. Pemahaman konsep siswa pada

mata pelajaran IPS masih terbilang rendah. pemahaman siswa masih rendah dibuktikan dengan rata-rata nilai siswa yang kurang dari Kriteria Ketercapaian Minimal (KKM) yaitu kurang dari 70. Penyebab dari kurangnya pemahaman konsep pada pelajaran IPS karena penyampaian materi yang guru lakukan masih menggunakan pembelajaran konvensional dan belum menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan. Proses pembelajaran yang sedang berlangsung kurang melibatkan siswa secara aktif sehingga ketika siswa diminta untuk menerangkan kembali mengenai materi yang telah dipelajari hanya beberapa siswa yang dapat menjawab. Sejalan dengan permasalahan tersebut, Latifah (2018) menemukan permasalahan yang serupa bahwasannya sumber belajar masih terpaku pada buku paket saja yang banyak berupa bacaan serta guru masih menggunakan metode konvensional diskusi yang kurang efektif sehingga menyebabkan siswa cepat merasa bosan dan juga belum meningkatkan pemahaman konsep IPS siswa.

Dilihat dari permasalahan tersebut, maka dibutuhkan pemecahan masalah untuk membantu siswa dalam menghadapi kesulitan. Guru diharuskan terampil dalam hal pemilihan media, maupun model pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan belajar IPS. Ketepatan dalam pemilihan model pembelajaran akan mempengaruhi berhasil atau tidaknya kegiatan pembelajaran. Namun demikian pemilihan media, model pembelajaran harus tetap memperhatikan karakteristik dari siswa yang bertujuan meningkatkan kemampuan pemahaman konsep IPS di sekolah dasar. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS adalah model kooperatif tipe *Teams games tournament* (TGT). Menurut Slavin (2014) Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams games tournament* (TGT) Merupakan metode pembelajaran kooperatif dengan langkah penyampaian materi, pembentukan kelompok, memainkan permainan serta melakukan melaksanakan turnamen dan rekognisi kelompok. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams games tournament* (TGT) merupakan jenis pembelajaran kooperatif berupa permainan dalam bentuk turnamen akademik yang terdiri dari kelompok kecil siswa yang terdiri dari 4-6 orang siswa dengan tingkat kemampuan yang berbeda untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang suatu subjek. Dimulai dari guru menyampaikan tujuan pembelajaran, penyajian materi, Satu per satu perwakilan siswa bekerja saling membantu dalam mengerjakan pertanyaan

dengan bersaing melawan anggota kelompok lain untuk mendapatkan skor sebanyak-banyaknya (Putra, Refdinal, Edidas, & Fadhilah, 2021).

Selain itu, untuk mendukung siswa agar memudahkan memahami pelajaran IPS perlu adanya media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Media pembelajaran merupakan seperangkat alat bantu pembelajaran baik berupa cetak maupun elektronik. Media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga pemahaman siswa dalam materi semakin baik. Salah satunya menggunakan permainan ludo. Ulfa, Tembang, dan Palittin, (2022) Permainan ludo dapat meningkatkan kemampuan kognitif, perkembangan emosional serta dapat membentuk karakter positif. Sejalan menurut Jihan, Reffiane, dan Arisyanto (2019) mengemukakan bahwa permainan ludo merupakan suatu permainan papan berpetak yang biasa dimainkan anak-anak namun dirancang sebagai alat bantu media pembelajaran dan di modifikasi pada komponen permainan ludo yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran IPS. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep IPS karena siswa mengalami langsung dengan model yang menyenangkan. Dengan demikian media permainan ludo dapat diberikan kepada siswa untuk meningkatkan pemahaman konsep.

Dengan demikian berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul **“Penerapan Model pembelajaran *Teams games tournament* (TGT) Berbantuan Permainan Ludo Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Siswa Pada Mata Pelajaran IPS”**

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, adapun rumusan masalah yang didapatkan dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Bagaimana aktivitas belajar siswa dan guru dalam penerapan model pembelajaran *Teams games tournament* (TGT) berbantuan permainan ludo terhadap peningkatan kemampuan pemahaman konsep pada mata pelajaran IPS Topik A “Seperti Apa Daerah Tempat Tinggalku Dahulu”?
2. Bagaimana peningkatan pemahaman konsep pada mata pelajaran IPS Topik A “Seperti Apa Daerah Tempat Tinggalku Dahulu” setelah menerapkan model pembelajaran *Teams games tournament* (TGT) berbantuan permainan ludo?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, adapun tujuan penelitian yang akan dicapai yaitu:

1. Untuk mengetahui aktivitas belajar siswa dan guru dalam penerapan model pembelajaran *Teams games tournament* (TGT) berbantuan permainan ludo terhadap peningkatan kemampuan pemahaman konsep pada mata pelajaran IPS Topik A “Seperti Apa Daerah Tempat Tinggalku Dahulu”
2. Untuk mengetahui peningkatan pemahaman konsep pada mata pelajaran IPS Topik A “Seperti Apa Daerah Tempat Tinggalku Dahulu” setelah menerapkan model pembelajaran *Teams games tournament* (TGT) berbantuan permainan ludo.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini, diharapkan mampu memberikan manfaat yang baik secara teoritis maupun praktis, maka dapat diuraikan manfaat penelitian sebagai berikut:

#### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan mendalam dalam memahami model pembelajaran *Teams games tournament* (TGT) berbantuan permainan ludo serta mampu memberi manfaat bagi pembaca.

#### 2. Manfaat Praktis

Pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi bagi guru, siswa, sekolah maupun peneliti. Adapun manfaat praktis pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### a. Bagi guru

Diharapkan dapat memberikan alternatif pilihan terhadap metodologi pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams games tournament* (TGT) berbantuan permainan ludo sebagai sarana untuk menarik minat siswa dan meningkatkan kemampuan pemahaman konsep IPS.

b. Bagi siswa

Diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pemahaman mengenai hal yang sudah dipelajari dalam proses pembelajaran dan dapat melibatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

c. Bagi sekolah

Diharapkan dapat menjadi bahan masukan dalam memilih model pembelajaran yang sesuai serta efektif sebagai Upaya peningkatan pemahaman konsep.

d. Bagi Peneliti

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menambah pengalaman langsung dalam proses pembelajaran dan pengetahuan dalam menambah informasi pelaksanaan peneliti yang serupa mengenai Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan permainan ludo

### 1.5 Struktur Organisasi Penelitian

Struktur organisasi pada penelitian ini disusun berdasarkan pedoman Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) tahun 2021, memiliki 5 bab dengan rincian sebagai berikut:

**BAB I** Pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi penelitian.

**BAB II** merupakan bab kajian teori yang membahas topik-topik sebagai berikut: model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), pemahaman konsep, dan penelitian yang relevan.

**BAB III** merupakan bab Metode Penelitian yang meliputi topik-topik berikut: jenis penelitian, desain penelitian, lokasi penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

**BAB IV** merupakan bagian dari hasil dan pembahasan yang membahas mengenai hasil penelitian tiap siklus yang telah dilakukan.

**BAB V** merupakan bagian penutup yang meliputi kesimpulan, saran dan rekomendasi.