

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan membahas mengenai, latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan Penelitian, manfaat Penelitian, dan struktur organisasi Penelitian.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam menjadikan suatu negara yang mampu mempertahankan identitasnya secara internasional. Pendidikan merupakan sebab suatu negara menjadi kuat, dikarenakan sumber daya manusianya mampu mengolah sumber daya alam sendiri. Kualitas pendidikan yang baik tentunya diiringi oleh kualitas belajar yang baik pula. Belajar dapat dipahami sebagai proses perubahan tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif hal tersebut dikemukakan oleh Mustofa, B. dalam (Setianingsih, dkk., 2021). Kesadaran tentang urgensi pendidikan secara umum sesungguhnya merupakan kesadaran akan nilai guna setiap pembelajaran.

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah salah satu mata pelajaran di sekolah yang memiliki manfaat sangat penting sebagaimana tercermin dalam misinya yang sangat esensial dan strategis yaitu mempunyai pengetahuan, pemahaman dan keterampilan yang komprehensif sehingga mampu menjalani kehidupan masyarakat moderen dan tataran kehidupan masyarakat (B. Dole dkk., 2020). Pelajaran IPS menjadi mata pelajaran yang sangat penting diajarkan untuk siswa Sekolah Dasar, karena pelajaran IPS merupakan suatu keterpaduan dari beberapa disiplin ilmu seperti sejarah, geografis, ekonomi, sosiologi, dan antropologi (Larasati, D. A., Salahuddin., &Setiayawati, T., 2022). Tujuan dari pembelajaran IPS yakni untuk mendidik dan mempersiapkan kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat minat, kemampuan dan lingkungannya, serta suatu bekal siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Proses kegiatan pembelajaran harus menggunakan model yang sesuai dengan materi yang akan dipelajarinya. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat digunakan dalam mata pelajaran IPAS. Pemilihan model pembelajaran memiliki dampak yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan suatu komponen yang penting dalam proses pembelajaran, karena dengan adanya hasil belajar pendidik dapat mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang telah dipelajarinya.

Pembelajaran IPS seharusnya dapat memenuhi dua syarat hakiki yaitu kontekstual dan memuat pendidikan karakter. Kontekstualitas dalam pembelajaran IPS dituntut untuk memiliki kontekstualitas yang utuh baik dalam aspek material seperti materi pembelajaran dan bahan yang digunakan dalam pembelajaran, maupun dalam aspek sasaran atau tujuan pembelajaran. Dalam hal material pembelajaran IPS seharusnya memiliki konten yang terpadu dengan persoalan dan isu-isu sosial aktual yang ada dan berkembang dimasyarakat. Aspek tujuan dan nilai-nilai yang akan ditanamkan dan kemampuan-kemampuan yang diharapkan dalam pembelajaran IPS ditentukan dengan kontekstualitas tujuan pembelajarannya. Salam (B. Dole dkk., 2020) menjelaskan bawa pendidikan karakter yang terdapat dalam pembelajaran IPS memiliki tujuan membentuk peserta didik menjadi warga negara yang baik. Pembelajaran IPS yang berkualitas harus memenuhi kedua syarat tersebut merupakan sebuah pembelajaran yang secara mutlak menuntut kinerja guru yang baik dalam pengembangannya.

Upaya Peningkatkan hasil pembelajaran IPAS dalam kemampuan kognitif siswa, hendaknya seorang pendidik harus memiliki keterampilan dalam merencanakan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik bahan materi, pelajaran, karakteristik siswa dan kondisi lingkungan sekolah dan masyarakat sekitar dengan mengikuti perkembangan zaman dan teknologi yang ada. Berdasarkan hal tersebut, upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasinya yaitu dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament*

Fitria Hermawan, 2024

PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT PADA MATA PELAJARAN IPAS

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

merupakan model pembelajaran yang menyajikan suatu konsep dengan cara belajar secara berkelompok dan permainan, selain itu berhubungan juga dengan bagaimana seseorang dalam belajar atau gaya/cara siswa belajar, relevansi dan manfaat penuh terhadap belajar (Ismah. Z., Ernawati, T. Yunita, N. K. D., & Trisiantari, N. K. D., 2022). Penelitian sebelumnya tentang model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* menunjukkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* telah berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik, hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar di setiap siklus Penelitian.

Berdasarkan Penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh Karima dan Ramadhani (2018) mengenai proses pembelajaran IPS di SD yang membahas tentang permasalahan pembelajaran IPS menyatakan bahwa masih banyaknya guru yang menyampaikan materi dengan menggunakan metode ceramah dan terpaku pada buku, hal tersebut membuat siswa merasa bosan dan malas karena terus menerus mendengarkan guru menjelaskan materi sehingga siswa hanya mementingkan hafalan. Siswa yang merasa bosan akan lebih memilih mengobrol dengan temannya, pada akhirnya siswa akan mengalami kesulitan menerima dan memahami materi yang sedang dipelajarinya. Minimnya usaha guru dalam menciptakan suasana yang aktif di dalam kelas membuat siswa menjadi sangat pasif dan tidak berani bertanya maupun menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Kegiatan pembelajaran yang demikian kurang mendorong siswa untuk mengoptimalkan dan membangkitkan potensi dan kreativitas siswa. Guru juga cenderung jarang menggunakan model dan media pembelajaran yang menarik untuk mendorong pemahaman siswa terhadap materi yang sedang dipelajarinya karena keterbatasan dan masih minimnya pengetahuan dalam penggunaan media berbasis teknologi. Jika hal ini terjadi terus menerus tentunya akan berdampak pada semakin menurunnya hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, Penulis akan berupaya meningkatkan hasil belajar IPAS di kelas IV dan mengubah paradigma siswa tentang pembelajaran

IPAS yang monoton dan membosankan, hal tersebut membuat Penulis tertarik untuk melakukan sebuah Penelitian dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* pada Mata Pelajaran IPAS”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang masalah diperoleh rumusan masalah dari Penelitian ini yaitu:

1. Apakah model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS?
2. Mengapa perlu diterapkannya model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* pada pembelajaran IPAS?
3. Bagaimana hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS setelah diterapkannya Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam Penelitian ini adalah:

1. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.
2. Untuk mengetahui keefektifan diterapkannya model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* pada pembelajaran IPAS.
3. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS setelah diterapkannya Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*.

1.4 Manfaat Penelitian

Dengan adanya Penelitian ini diharapkan mampu memberikan solusi untuk guru, siswa dan sekolah dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa.

Beberapa manfaat dari Penelitian ini yaitu:

1. Secara Teoritis

Penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat memberikan panduan teoritis sebagai salah satu cara dalam meningkat hasil belajar siswa melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* merupakan upaya untuk meningkatkan proses pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar.

2. Secara Praktis

a. Bagi Peserta Didik

- 1) Penerapan model *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi IPAS yang sedang dipelajari.
- 2) Peserta didik dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran dengan membangun koneksi yang lebih baik dengan teman kelompoknya dan antar kelompok lainnya.
- 3) Meningkatnya hasil belajar peserta didik di Sekolah Dasar.

b. Bagi Guru

- 1) Menjadi rekomendasi yang dapat dipertimbangkan dalam memilih model pembelajaran, media pembelajaran, serta sumber belajar yang menarik dalam proses pembelajaran sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil pembelajaran siswa di Sekolah Dasar.
- 2) Guru dapat lebih memahami model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam proses pembelajaran IPAS.

c. Bagi Sekolah

- 1) Menjadi saran yang dapat dipertimbangkan pihak sekolah dalam memperbaiki proses pembelajaran.
- 2) Meningkatkan pengetahuan dan kemahiran model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam proses pembelajaran IPAS.

d. Bagi Penulis

- 1) Penelitian ini dapat memberikan wawasan baru dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna.

Fitria Hermawan, 2024

PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT PADA MATA PELAJARAN IPAS

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

- 2) Meningkatkan pengalaman dan pengetahuan Penulis dalam menguasai model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dalam proses pembelajaran IPS.

1.5 Struktur Organisasi Penelitian

Sistematika dalam penelitian skripsi mempunyai peran sebagai pedoman dalam penelitian agar dalam penelitian skripsi ini lebih terarah, maka skripsi ini dibagi menjadi beberapa bab. Berikut struktur organisasi Penelitian pada skripsi ini adalah sebagai berikut.

Bab I berisikan uraian dari bagian pendahuluan, bab ini memaparkan mengenai latar belakang Penelitian, rumusan masalah Penelitian, tujuan Penelitian, manfaat Penelitian, dan struktur organisasi Penelitian.

Bab II berisikan uraian tentang kajian pustaka, yang membahas tentang pengertian model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, model pembelajaran, tujuan model pembelajaran, kelebihan dan kelemahan model *Teams Games Tournament*, kurikulum merdeka, ilmu pengetahuan sosial, teori belajar kognitif, hasil belajar, faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif siswa, serta Penelitian yang relevan.

Bab III berisikan mengenai metode Penelitian yang mencakup desain Penelitian, partisian dan lokasi Penelitian, teknik pengumpulan data dan instrumen Penelitian, prosedur Penelitian dan analisis data.

Bab IV berisikan tentang temuan dan pembahasan yang mencakup temuan dan Penelitian berdasarkan hasil pengolahan data serta analisis data serta pembahasan temuan Penulis untuk menjawab pertanyaan yang sudah dirumuskan.

Bab V membahas tentang kesimpulan, implikasi dan rekomendasi yang didalamnya menyajikakn penafsiran terhadap Penelitian yang telah dilakukan serta hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil Penelitian tersebut.