

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam dunia pendidikan sekolah dasar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang wajib dan memegang peran penting, IPS mencakup keterlibatan dari beberapa mata pelajaran seperti geografi, sejarah, ekonomi, sosiologi dan antropologi. Menurut Luh (dalam Farikhah et al., 2023) Saat ini, kurikulum Merdeka telah mengintegrasikan mata pelajaran IPS dengan IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Mata pelajaran IPAS memiliki kontribusi besar dalam menciptakan Profil Pelajar Pancasila yang menjadi gambaran ideal profil siswa di Indonesia (R. N. Pratiwi et al., 2022). Pembelajaran IPAS, menurut Kemendikbud (2022) Pembelajaran IPAS yang di lakukan di kelas dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dengan cara yang menyenangkan, tidak membosankan, serta memupuk rasa ingin tahu mereka tentang alam dan sosial di sekitarnya.

Dalam konteks ini, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi mata pelajaran yang nantinya akan menjadi fokus peneliti, karena memiliki peran penting dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap masyarakat, lingkungan sekitar dan kepada sistem pendidikan. Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 menjelaskan bahwa pembelajaran IPS di sekolah dasar merupakan hal yang penting untuk dapat memberikan bekal pengetahuan, sikap, dan keterampilan kepada siswa agar siswa dapat menjadi warga negara Indonesia yang baik (Kemdikbud, 2018). Selain itu, pembelajaran IPS menyiapkan siswa sebagai penerus bangsa yang memiliki pengetahuan (*knowledge*) yang berguna dalam menyelesaikan masalah, mengambil keputusan, serta ikut terlibat dalam aktivitas sosial. Dengan demikian, siswa bukan hanya objek pembelajaran, melainkan juga subjek yang aktif dalam proses belajar.

Namun, pada kenyataannya, dalam proses belajar siswa sering merasa bosan saat belajar di kelas. Rendahnya hasil belajar sering kali disebabkan oleh metode pengajaran yang monoton dan kurang kreatif. Hal ini diperlukannya guru untuk merancang pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa

untuk meningkatkan hasil belajar mereka. Hasil belajar adalah indikator utama keberhasilan proses pendidikan, yang mencerminkan pemahaman, keterampilan, dan perilaku siswa setelah mengikuti pembelajaran. Menurut Aziz (dalam Andriani, 2019) Hasil belajar dapat digunakan sebagai tolak ukur untuk mengevaluasi pencapaian tujuan pembelajaran. Hasil belajar mencakup ke dalam ranah kognitif, psikomotorik, dan afektif seperti yang dijelaskan dalam Taksonomi Bloom.

Rendahnya hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor internal, seperti IQ, bakat dan minat, kebiasaan belajar serta motivasi dalam berprestasi sering kali mempengaruhi pencapaian siswa. Adapun dari faktor eksternal seperti dukungan orang tua di rumah, keterbatasan fasilitas belajar, kurikulum yang diterapkan, serta model dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru juga memegang peran penting (Nuraeni & Syihabuddin, 2020). Berdasarkan hasil observasi di sekolah yang akan menjadi lokasi penelitian, ditemukan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), pemahaman siswa terhadap pembelajaran IPS masih rendah. Siswa sering kali membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami konsep yang diajarkan, yang mengakibatkan kurangnya konsentrasi dan fokus mereka dalam pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut juga terlihat dalam pembelajaran IPS di SD Negeri Koripan 01. Berdasarkan hasil dari beberapa test yang sudah dilakukan, masih kurang dari 75% siswa yang memenuhi standar ketuntasan minimal. Dari 24 siswa, hanya 9 siswa (38%) yang mendapatkan nilai di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 71, sedangkan 15 siswa lainnya (62%) belum sampai KKM. Data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar IPS siswa masih tergolong rendah, sehingga diperlukannya inovasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa (Kristin & Rahayu, 2016). Selain itu, pembelajaran IPS di kelas memiliki keterbatasan media pembelajaran, guru menyatakan bahwa pembelajaran IPS masih terbatas dibandingkan dengan mata pelajaran IPA yang memiliki banyak media pembelajaran, media dalam pembelajaran IPS masih kurang bervariasi. Akibatnya pembelajaran seringkali berpusat pada guru, kurang variasi sehingga siswa mudah bosan dan kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut sejalan dengan (Putri, 2018) menjelaskan pencapaian hasil belajar siswa

pada mata pelajaran IPS masih berada pada kategori rendah, salah satu faktor penyebabnya adalah pembelajaran IPS yang masih berorientasi pada guru, kurangnya kemampuan guru dalam penerapan model–model pembelajaran IPS yang bersifat aktif dan guru sering kali tidak menggunakan media yang interaktif dalam pembelajaran IPS. Oleh karena itu diperlukannya pembelajaran yang dapat mengajak siswa untuk lebih aktif, menyenangkan saat proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Maka dari itu guru memerlukan variasi baru pada saat proses pembelajaran berlangsung agar siswa lebih aktif, antusias, dan termotivasi untuk meningkatkan hasil belajar.

Adapun solusi dalam proses pembelajaran yang secara khusus ditujukan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa adalah model pembelajaran kooperatif. Menurut (Nasution et al.,2019) pembelajaran kooperatif merupakan kegiatan pembelajaran yang mengedepankan kerja sama antar siswa untuk mencapai tujuan bersama kelompok, dalam pembelajaran kooperatif siswa dibiasakan untuk saling memberikan pengetahuan, pengalaman, tugas dan tanggung jawab antar sesama siswa didalam kelompok untuk mencapai keberhasilan kelompok secara keseluruhan. Hal tersebut dapat mendorong siswa untuk lebih terlibat aktif saat pembelajaran berlangsung. Model pembelajaran kooperatif ada beberapa tipe, salah satu tipe model pembelajaran kooperatif adalah TGT (*Team Games Tournament*). Trianto dalam (Ariff Maulana, Srie Mulyani, 2023) menjelaskan bahwa Model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah model pembelajaran yang melibatkan seluruh siswa yang ada di dalam kelas untuk berperan aktif bersama. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini dapat menumbuhkan rasa kesadaran diri pada siswa bahwa belajar dengan cara kooperatif sangat menyenangkan. Menurut (Nurhikmawati et al., 2024) TGT memberi siswa kesempatan untuk belajar dalam kelompok yang beranggotakan secara heterogen, berpartisipasi aktif dalam permainan dan berkompetisi secara sehat melalui *tournament*. Model pembelajaran ini di yakini dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Selain model pembelajaran, media pembelajaran juga berperan penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik. Mahnun dalam (Pratiwi et al.,

2022) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat atau sarana yang digunakan guru untuk mengajarkan suatu materi kepada siswa dengan lebih mudah dan efisien. Salah satu media pembelajaran yang menarik untuk digunakan adalah permainan ular tangga, sebuah permainan yang berbentuk papan yang dimodifikasi untuk mendukung pembelajaran. Permainan ular tangga ini mampu memadukan unsur interaktif dan edukatif, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media permainan ular tangga yang telah dimodifikasi, siswa dapat terlibat aktif dalam proses belajar dan mencapai hasil belajar yang optimal.

Pemilihan model dan media pembelajaran tersebut didasari dari beberapa hasil penelitian yang menunjukkan efektivitas media permainan ular tangga dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Seperti pada penelitian (Latjompoh et al., 2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan kooperatif tipe TGT berbantuan media permainan ular tangga dapat mendapatkan peningkatan dalam hasil belajar. Didukung dengan hasil penelitian (Sofiyah, 2017) yang menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT berbantuan media ular tangga dan *Microsoft Office Powerpoint* untuk meningkatkan hasil belajar IPS mengalami peningkatan pada hasil belajar kognitif siswa.

Perbedaan peneliti dengan peneliti sebelumnya terletak pada penggunaan media permainan ular tangga konkret, untuk melihat hasil belajar kognitif siswa dan peningkatan hasil belajar kognitif siswa, adanya permainan ular tangga tersebut dapat membuat siswa terlibat aktif dan tidak mudah bosan dalam mempelajari materi IPS. Oleh karena itu, penelitian ini berjudul **“Pengaruh Model *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Kognitif IPAS Siswa Kelas IV SD.”**

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah berdasarkan dari permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, maka rumusan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan ular tangga terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas IV dalam pembelajaran IPAS?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar kognitif siswa yang mendapatkan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan ular tangga lebih baik daripada siswa yang belajar menggunakan *Cooperative Learning* tipe STAD berbantuan media *power point*?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah yang ada ialah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan ular tangga terhadap hasil belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran IPAS pada kelas eksperimen.
2. Untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan hasil belajar ranah kognitif pada siswa yang belajar menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media permainan ular tangga, dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan model dan media tersebut.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar untuk penelitian tambahan tentang bagaimana model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan ular tangga terhadap hasil belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran IPS. Hasil ini juga dapat memberikan informasi tentang bagaimana model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media permainan Ular Tangga dapat diterapkan pada mata pelajaran lain di sekolah.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menjadi acuan baru untuk meningkatkan kualitas pengajaran serta dapat menemukan model dan media yang tepat bagi siswa. Secara khusus, penelitian ini dapat membantu menciptakan lingkungan kelas yang menyenangkan dan dapat aktif mendorong hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

b. Bagi Siswa

Diharapkan dapat memberikan peningkatan rasa tanggung jawab, kemandirian, dan dapat menjadikan siswa bersemangat dalam proses pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa khususnya pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan peneliti, terutama terkait penerapan model pembelajaran IPAS, serta menjadi landasan untuk penerapan lebih lanjut dalam konteks yang lebih luas dan aplikatif.

1.5 Ruang Lingkup

Dalam penelitian ini memiliki fokus dalam pembahasan mengenai hasil belajar kognitif siswa kelas IV sekolah dasar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan ular tangga. Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran IPAS Bab 6 topik B kekayaan budaya Indonesia kelas IV di salah satu sekolah dasar Kota Bekasi Timur. Maka dari itu variabel bebas pada penelitian ini yaitu model *cooperative learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan ular tangga, sedangkan yang menjadi variabel terikat pada penelitian ini yaitu hasil belajar kognitif IPAS siswa kelas IV sekolah dasar.