

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Prasetyo (2019) menjelaskan bahwa pemahaman konsep IPS di sekolah dasar berperan penting dalam membekali siswa agar memiliki keterampilan sosial yang baik di masyarakat. Selain itu pemahaman IPS diperlukan agar siswa mampu berpikir kritis, memberikan pengetahuan mengenai tata cara bermasyarakat di lingkungan sosial, melatih keterampilan siswa dalam mengolah informasi yang di dapat, serta siswa dapat memahami konsep secara realistis di lingkungan sosial.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan wali kelas V SDN 4 Nagri Kaler menjelaskan bahwa siswa kesulitan memahami konsep keilmuan ataupun istilah khusus yang ada dalam pembelajaran IPS. Selain itu karena dalam pembelajaran menggunakan metode ceramah banyak siswa kurang memahami materi, hal ini mengakibatkan siswa cepat lupa dengan materi yang telah diajarkan sebelumnya sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Menurut Sunarto & Sunarso (2022) ditemukan dalam pembelajaran IPS di sekolah ketika guru mengajar banyak siswa yang tidak memperhatikan guru. Selain itu banyak siswa yang kurang aktif di dalam kelas ketika guru melakukan pembelajaran. Hal tersebut terjadi karena guru hanya menerapkan metode ceramah dengan buku tematik sebagai bahan ajar siswa. Akibatnya banyak siswa di kelas yang jenuh pada pembelajaran yang dilakukan. Susanto (dalam Setyawan & Citrawati, 2020) menjelaskan rendahnya pemahaman konsep IPS siswa di sekolah dasar di akibatkan oleh proses mengajar guru yang kurang mengamati kebutuhan siswa kelas, seringkali guru hanya menggunakan metode yang lebih menekankan pada ingatan dari materi pembelajaran tanpa membuat siswa memahami dan menumbuhkan pemikiran siswa. Hal di atas menyebabkan rendahnya motivasi siswa dalam belajar karena tidak adanya inovasi pembelajaran yang digunakan guru pada saat melakukan pembelajaran IPS. Motivasi belajar siswa yang rendah

tersebut berpengaruh pada keberhasilan yang diperoleh mengenai pemahaman konsep terutama dalam mata pelajaran IPS

Model pembelajaran yang bervariasi membuat tujuan pembelajaran dapat tercapai, selain itu membuat kegiatan belajar menjadi menarik. Penggunaan model pembelajaran yang sesuai dapat mengatasi kurangnya pemahaman konsep siswa dan rendahnya hasil belajar siswa di sekolah. Pada dasarnya siswa mempunyai latar belakang yang berbeda - beda sehingga adanya pembelajaran kooperatif dapat mendorong siswa agar dapat bekerja sama saat proses pembelajaran di dalam kelas dilakukan. Abidin (dalam Putri, 2022) menyebutkan salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk memberikan pemahaman belajar siswa adalah model pembelajaran *Team Games Tournament*.

Team Games Tournament adalah suatu model pembelajaran kooperatif yang mudah untuk diaplikasikan kepada siswa yang dapat melibatkan seluruh siswa tanpa memandang latar belakang, membuat siswa dapat berperan aktif menjadi tutor sebaya bagi siswa yang lain (Shoimin dalam Putri, 2022). Pada pelaksanaannya, model *Team Games Tournament* mengajak peserta didik untuk bersaing antara satu tim dengan tim lainnya untuk memperoleh skor tertinggi dalam kuis maupun *games* yang dilakukan (Mukminah dalam Putri, 2022). Dalam hasil penelitian model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* mampu meningkatkan pemahaman konsep pada siswa (Fadillah & Widiyanto, 2020).

Di era teknologi yang semakin pesat ini dapat memanfaatkan teknologi untuk mempermudah dalam proses pembelajaran. Muhiddin & Rante (2024) menjelaskan *educaplay* adalah sebuah media online berupa permainan edukasi yang interaktif yang dapat digunakan guru dalam mengajar di sekolah, Di dalam kelas guru mengandalkan media papan tulis dan buku paket dalam melakukan pembelajaran. Guru juga memberikan pertanyaan acak untuk mengetahui fokus siswa terhadap materi yang sedang diajarkan. Oleh karena itu, penggunaan media *educaplay* ini memberikan pendekatan belajar yang lebih menarik untuk siswa dalam pembelajaran yang dilakukan. Dalam pelaksanaannya, model

pembelajaran *Team Games Tournament* menggunakan media *online* dalam bentuk permainan sebagai alat dalam mencapai tujuan pembelajaran di dalam kelas.

Dari data yang diperoleh, terdapat masalah yang akan diukur yaitu pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* yang dikemas dengan media *educaplay* terhadap pemahaman konsep IPS di sekolah dasar. Peneliti akan mengukur sejauh mana penerapan dari model *Team Games Tournament* ini dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa. Dari motivasi belajar yang tinggi tersebut diharapkan dapat mendorong siswa agar aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa mampu memahami konsep - konsep IPS dengan lebih baik.

Selain itu peneliti ingin mengetahui penggunaan media *educaplay* dapat memberikan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan sehingga siswa dapat terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian ini juga akan mengukur sejauh mana pemahaman konsep IPS siswa sebelum dan sesudah penerapan model *Team Games Tournament* dengan media *educaplay* dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest*, dengan itu peneliti dapat mengetahui efektivitas dari model pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran IPS.

Berdasarkan penelitian diatas, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Berbantuan Media *Educaplay* Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep IPS Siswa di Sekolah Dasar yang menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) sebagai pembanding.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana pemahaman konsep IPS siswa di sekolah dasar menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan media *educaplay* lebih baik dari siswa yang menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL)?
2. Bagaimana pengaruh model *Team Games Tournament* berbantuan media *educaplay* terhadap pemahaman konsep IPS siswa?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui dan menganalisis pemahaman konsep IPS siswa di sekolah dasar menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan media *educaplay* lebih baik dari siswa yang menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL).
2. Mengetahui dan menganalisis pengaruh model *Team Games Tournament* dengan media *educaplay* terhadap pemahaman konsep IPS siswa di sekolah dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi praktik pembelajaran yang baik untuk siswa serta dapat memberikan pengetahuan dan referensi terhadap guru maupun pembaca untuk menerapkan pembelajaran yang aktif dan menarik melalui Model pembelajaran *Team Games Tournament* menggunakan media *educaplay* khususnya dalam meningkatkan pemahaman IPS di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Meningkatkan keaktifan dan semangat siswa dalam pembelajaran di kelas, sehingga siswa mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Terutama pada mata pelajaran IPS di sekolah dasar.

2. Bagi Guru

Sebagai sumber referensi dan informasi untuk guru dalam melakukan pembelajaran yang inovatif di kelas.

3. Bagi Peneliti

Sebagai proses belajar dan pengalaman baru untuk terjun langsung dalam menerapkan model pembelajaran dengan media yang digunakan dalam memberikan pembelajaran yang inovatif dan bermakna kepada siswa.

4. Bagi Pembaca

Sebagai sumber referensi dan informasi untuk menerapkan pembelajaran yang inovatif dan bermakna untuk siswa.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

1. Batasan Materi

Penelitian ini berfokus pada pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran IPS siswa. Adapun model yang digunakan adalah model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan aktivitas berupa diskusi kelompok dan *quiz* yang dikerjakan secara berkelompok

2. Batasan Subjek

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V di SDN 4 Nagri Kaler dengan jumlah siswa

3. Batasan Lokasi dan Waktu

Penelitian ini dilakukan kurang lebih selama 4 minggu dan disesuaikan dengan jadwal mata Pelajaran IPS di kelas V

4. Batasan Variabel

Variabel X yaitu model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media *educaplay* yang diukur melalui *pretest* dan *posttest*, sedangkan variabel Y yaitu pemahaman konsep IPS yang diukur melalui indikator pemahaman konsep

5. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes berupa *pretest* dan *posttest*, wawancara dan dokumentasi

6. Analisis data

Analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif yang digunakan untuk menganalisis data yang terkumpul berupa *pretest* dan *posttest* dan analisis inferensial yang digunakan untuk menyimpulkan populasi berdasarkan sampel kemudian melakukan pengujian hipotesis.