

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini akan membahas mengenai, latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan Penelitian, manfaat Penelitian, dan ruang lingkup Penelitian.

1.1 Latar Belakang Masalah

Guru memiliki peran penting dalam pendidikan untuk membentuk jiwa humanisme yang artinya memanusiakan manusia. Kegiatan belajar siswa yang dibimbing oleh guru bertujuan untuk memberikan ilmu yang membentuk karakter, berpikir kritis, dan sikap positif untuk menghasilkan generasi unggul yang ada di Indonesia. Pendidikan itu sangat penting sehingga Ki Hajar Dewantara mekmaknainya sebagai tuntutan yang mulai ditanam sejak anak-anak, sehingga kodrat manusianya mempunyai keselamatan dan kebahagiaan yang tinggi setinggi-tingginya (Ujud 2023). Manusia memiliki pikiran dan jiwa sosial yang perlu dibentuk dengan berbagai pengalaman atau proses belajar itu sendiri hingga. Maka dari itu sangat tepat jika pendidikan sebagai pilar utama yang artinya membantu seseorang untuk melewati kehidupan yang sekarang dan yang akan datang.

Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bertujuan untuk membentuk pemahaman holistik siswa terhadap lingkungan sosialnya. Pembelajaran IPS terbagi menjadi beberapa rumpun ilmu yang dikaji secara mendalam yaitu sejarah, ekonomi, geografi, ilmu tentang masyarakat. Peran guru sebagai fasilitator sangat penting supaya ketika pembelajaran IPS disampaikan akan bermakna untuk siswa tersebut, membangun karakter siswa, menumbuhkan jiwa nasionalisme, serta mendapat ilmu kehidupan sosial yang lebih baik. Tujuan IPS menjadikan siswa warga negara yang baik dan berhasil akan kehidupan yang mendatang (Hidayat, 2020). Sehingga adanya IPS membentuk nilai karakter sosial serta menciptakan minat bakat siswa sesuai kehidupannya untuk jenjang ke lebih tinggi. Guru harus mampu memilah media pembelajaran yang terbaik untuk siswa sehingga pembelajaran bisa berjalan optimal. Inovasi sekarang yang sedang banyak dicari yaitu media atau alat belajar yang mudah dipahami dan interaktif (Anissa & Prasetio, 2021). Media interaktif pasti melibatkan teknologi dalam pembuatannya.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru kelas 6A pada tanggal 3 Februari 2025 ditemukan beberapa permasalahan yaitu; masih ada siswa yang jenuh, tidak aktif, malas mengerjakan tugas, dan tidak konsentrasi ketika belajar. Pembelajaran IPS yang dikemas dengan monoton akan membuat pembelajaran tidak efektif, ketika pembelajaran mulai tidak efektif maka siswa tidak mengerti makna belajar yang sesungguhnya. Permasalahan selanjutnya yang saya temui disekitar tempat mengajar saya adalah penggunaan media dan metode yang tidak begitu lengkap dimiliki oleh setiap guru, sehingga perlu setiap guru memahami secara mendalam, media dan metode apa yang tepat untuk siswa. Kelas yang akan saya teliti masih minim dalam menggunakan model pembelajaran yang bervariasi, ketika pembelajaran tidak melibatkan model yang sesuai, tidak melibatkan media yang sesuai, tidak melibatkan teknik yang sesuai akan sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa. Guru sangat penting untuk paham minat siswa, jika minat tersebut telah menggiring jiwa siswa, maka semakin mudah pembelajaran tersebut tersampaikan dengan baik dan menyenangkan (Irwan, 2018).

Siswa kelas VI SDN 4 Nagri Kaler perlu diperbaiki untuk mengoptimalkan proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan baik. Hal yang perlu diperbaiki adalah model pembelajaran serta media pembelajaran yang lebih relevan dengan siswa, karena siswa yang kurang aktif disebabkan model pembelajaran yang tidak relevan, kurangnya interaksi antara teman dan guru, kurangnya kolaborasi, kurangnya komunikasi. Berdasarkan temuan hasil belajar khusus IPS di kelas 6A masih banyak nilai yang terbilang pas dengan KKM. Masih banyak siswa yang kurang akan pengetahuan mengenai pelajaran IPS.

Berdasarkan paparan observasi diatas, maka guru sebagai pendidik wajib memiliki kemampuan dalam mengelola kelas, kemampuan merancang pembelajaran sesuai dengan kondisi, dan karakteristik siswa. Pembelajaran yang masih monoton khususnya pelajaran IPS sangat tepat menggunakan model Kooperatif tipe TGT sehingga ketika belajar siswa lebih berperan aktif. Pembelajaran yang aktif menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, sehingga siswa terlibat langsung dalam mengembangkan pemahaman dan kemampuannya.

Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) model yang relevan untuk siswa karena konsep pembelajaran yang berkelompok dengan bentuk permainan sangat cocok dengan gaya belajar siswa saat ini, sehingga bermanfaat sekali untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Armidi 22). Model yang relevan pada siswa mampu meningkatkan kreativitas, motivasi, dan aktifitas siswa di kelas.

Sejalan dengan penelitian terdahulu dengan penggunaan model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa dan guru di kelas. Peneliti berasumsi untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Model Kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Berbantuan Ular Tangga Untuk Memaksimalkan Hasil Belajar Ranah Kognitif IPS Siswa Sekolah Dasar”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil paparan latar belakang diatas maka diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana peningkatan hasil belajar ranah kognitif siswa setelah penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan ular tangga?
2. Bagaimana aktivitas guru dan siswa dalam penerapan model pembelajaran (*Teams Games Tournament*) berbantuan ular tangga meningkatkan hasil belajar ranah kognitif IPAS siswa sekolah dasar?

2.2 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar ranah kognitif siswa pada pembelajaran IPAS setelah menerapkan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan ular tangga?
2. Untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa dalam penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan ular tangga meningkatkan hasil belajar ranah kognitif IPAS siswa sekolah dasar?

2.3 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan menjadi sebuah jawaban untuk guru, siswa, dan sekolah upaya memaksimalkan hasil belajar siswa. Berikut penjabaran manfaat dari Penelitian ini yaitu:

1.4.1 Secara Teoritis

Penerapan model pembelajaran (*Teams Games Tournament*) berbantuan ular tangga dapat dijadikan sebuah teoritis untuk menjadikan hasil belajar yang maksimal serta meningkatkan proses pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar.

1.4.2 Secara Praktis

1. Bagi Peserta Didik

Menerapkan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan ular tangga memaksimalkan pemahaman siswa pada pelajaran IPS. Peserta didik mampu berkolaborasi dengan teman sebayanya secara aktif dalam proses pembelajaran. Memperoleh peningkatan hasil belajar dari kegiatan belajar.

2. Bagi Guru

Model dan media ini diharapkan menjadi pilihan yang tepat untuk memaksimalkan hasil belajar, sehingga pembelajaran lebih interaktif dan efisien. Harapannya guru menggunakan pedoman model pembelajaran model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan ular tangga ini untuk meningkatkan hasil pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini berharap menjadi masukan bagi sekolah supaya dapat meningkatkan proses pembelajaran. Pihak sekolah dapat memperoleh wawasan dan kemampuan dalam mengelola model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) sehingga meningkatkan pembelajaran lebih berkualitas.

4. Bagi Penulis

Penelitian ini berupaya untuk memaksimalkan media yang cenderung kearah *games*. Penulis dapat meningkatkan dan menguasai model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan ular tangga memaksimalkan pemahaman siswa pada pelajaran IPS.

2.4 Ruang Lingkup Penelitian

Peneliti telah memaparkan latar belakang diatas, maka dari itu peneliti memberikan batasan atas permasalahan yang akan diteliti yaitu penerapan media ular tangga yang dalam kaitanya membentuk serta meningkatkan hasil belajar ranah kognitif di salah satu SD di Purwakarta.

Penelitian ini akan dilaksanakan di SDN 4 Nagri Kaler sebagai salah satu lokasi sekolah dasar yang butuh peningkatan hasil belajar terutama bagian kognitif. Subjek dari penelitian ini yaitu siswa-siswi kelas VI A SDN 4 Nagri kaler, dan objek yang diteliti adalah terkait Penerapan tipe Kooperatif *Team Games Tournament* berbantuan media ular tangga untuk memaksimalkan hasil belajar siswa.