

# BAB I PENDAHULUAN

## **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan zaman telah membawa banyak perubahan dalam berbagai bidang kehidupan, salah satunya pendidikan. Driyarkara (dalam Dwi Siswoyo dkk, 2007, hlm. 1) mengemukakan bahwa “Pendidikan merupakan gejala semesta (fenomena universal) dan berlangsung sepanjang hayat manusia, dimana pun manusia berada”. Oleh karena itu, pendidikan merupakan hal yang penting dalam kehidupan manusia. Selain itu, pendidikan juga dianggap sebagai usaha sadar bagi pengembangan manusia dan masyarakat.

Pengembangan manusia yang dimaksud di atas mencakup berbagai aspek, salah satunya pengembangan potensi diri. Hal ini sesuai dengan Undang-undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 yang menyebutkan pengertian pendidikan sebagai berikut:

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk dapat mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan aspek pendidikan yang digunakan sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dari berbagai ilmu sosial yang disusun melalui pendekatan dan psikologis serta kelayakan dan kebermaknaan bagi siswa dan kehidupannya. Samlawi, F, Maftuh, B. (2001: 1) menyatakan bahwa, “Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dasar dari berbagai ilmu sosial yang disusun melalui pendekatan pendidikan dan psikologis serta kelayakan dan kebermaknaannya bagi siswa dan kehidupannya”. Sedangkan menurut Nursid Sumaatamadja (2003: 19) “IPS adalah mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang kajiannya mengintegrasikan bidang-bidang ilmu sosial dan humaniora”.

Menurut Banks (dalam Sapriya, 2007: 3) menyebutkan bahwa, “*Social Studies* (IPS) adalah bagian dari kurikulum sekolah dasar dan menengah yang mempunyai tanggung jawab pokok membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai yang diperlukan dalam hidup bernegara di lingkungan masyarakat”. Tujuan pendidikan IPS yang dikemukakan oleh Sapriya (2008: 201) yaitu:

1. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetensi.

Aktivitas belajar dan pembelajaran tidak terlepas dari pemahaman konsep. Kemampuan siswa dalam menguasai materi bisa dilihat dari pemahaman konsep yang dimilikinya. Pemahaman konsep menunjukkan keberhasilan siswa dalam mempelajari sebuah konsep. Pemahaman konsep memberikan pengertian bahwa konsep-konsep yang diajarkan kepada siswa bukanlah sekedar bahan hafalan saja, tetapi konsep itu harus dipahami agar dapat digunakan untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Siswa memerlukan pemahaman dalam menghubungkan pemecahan masalah tersebut dengan konsep yang sudah dipelajarinya. Oleh sebab itu, pemahaman konsep merupakan salah satu aspek penting yang harus diterapkan untuk mengukur kemampuan kognitif siswa. Menurut Puskar (dalam Yamin, 2013: 3) menyatakan bahwa:

Ketika pemahaman konsep pembelajaran dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari, hal ini dapat mendorong terwujudnya tujuan pembelajaran IPS itu sendiri yaitu untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil dalam mengatasi masalah yang terjadi sehari-hari.

Pemahaman konsep sangat penting dalam pembelajaran IPS, karena dengan memahami sebuah konsep akan memudahkan siswa dalam mempelajari suatu materi. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. IPS juga berperan dalam mengembangkan

pemahaman konsep siswa terhadap sebuah materi. Dengan pemahaman konsep IPS, siswa dapat memanfaatkan ilmu yang diperolehnya dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu permasalahan yang dihadapi pada mata pelajaran IPS yaitu rendahnya pemahaman konsep IPS yang dimiliki siswa. Dilihat dari materi IPS yang berisi fakta, konsep, dan generalisasi memang membutuhkan porsi yang banyak dalam aspek pemahaman. Materi pada mata pelajaran IPS yang lebih banyak berupa hafalan, hal ini menjadikan salah satu aspek kelemahan belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Keadaan ini tentu saja akan mempengaruhi pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Jika siswa kurang memahami konsep yang ada di dalam pembelajaran IPS bagaimana siswa tersebut dapat mencapai suatu tujuan pembelajaran.

Seperti halnya masalah yang terlihat pada pembelajaran IPS di sekolah dasar, sering terjadi ketika guru mengajukan pertanyaan tentang konsep pada materi IPS, kebanyakan siswa menjawab dengan jawaban tidak tahu ataupun jawaban yang keluar dari materi. Permasalahan kedua yang terlihat yaitu ketika siswa diminta untuk menjelaskan kembali mengenai konsep yang telah disampaikan oleh guru hanya beberapa saja yang bisa menjawab, padahal konsep tersebut sudah disampaikan sebelumnya. Kemudian pada tahap evaluasi, siswa diminta untuk memberikan contoh konsep yang telah disampaikan melalui metode tanya jawab, namun kemampuan siswa memberikan contoh terhadap konsep yang telah diajarkan masih kurang. Indikasi kurangnya pemahaman konsep yang lainnya yaitu dapat dilihat dari hasil tes materi pelajaran IPS siswa yang rendah.

Peneliti berasumsi bahwa permasalahan tersebut ada dikarenakan kurangnya minat siswa pada pembelajaran IPS. Indikator kurangnya minat siswa pada pembelajaran IPS yaitu banyak siswa yang melakukan aktivitas lain di luar kegiatan belajar mengajar. Hal tersebut membuat kelas tidak kondusif sehingga suara guru yang sedang menyampaikan materi kurang terdengar. Hal ini mengakibatkan konsep-konsep yang disampaikan tidak dapat diterima oleh siswa sehingga menyebabkan kurangnya pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran IPS.

Masih banyaknya siswa yang menganggap pembelajaran IPS merupakan pembelajaran yang membosankan karena pembelajaran IPS hanya menghafal, mendengarkan guru menyampaikan materi dan mencatat apa yang disampaikan oleh guru. Cara belajar siswa masih menggunakan hafalan yang bertahan dalam waktu yang tidak lama. Pembelajaran hanya sebuah proses transfer informasi dari guru, sehingga pembelajaran menjadi kurang bermakna dan siswa menjadi pasif dalam pembelajaran di kelas. Dengan cara hafalan konsep yang sering siswa terapkan dalam pembelajaran mengakibatkan siswa kurang memahami konsep atau materi dalam pembelajaran itu sendiri.

Seperti penelitian yang dilakukan oleh Sariyem (2013), ditemukannya masalah pemahaman konsep IPS siswa dalam pembelajaran di kelas. Dimana siswa memiliki kesulitan dalam memahami materi dalam mata pelajaran IPS. Hal ini ditunjukkan dengan rendahnya hasil belajar siswa, dari seluruh siswa kelas IV hanya 40% siswa yang mendapatkan nilai KKM (70). Selain itu, hasil penelitian yang dilakukan oleh Zaini (2016) dimana presentase siswa yang mencapai KKM masih rendah yaitu 45% dengan KKM yang ditetapkan 70. Keadaan tersebut juga hampir sama dengan beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh Dwi Cahyo (2015, hlm. 61) yang membuktikan bahwa dalam pemahaman konsep, hasil rata-rata pretes siswa pada kelas eksperimen memperoleh skor 14,97, dan rata-rata skor 15,22 untuk kelas kontrol dari 30 soal yang diberikan, dengan nilai KKM yang sama yaitu 70. Begitupun penelitian yang dilakukan oleh Anggraeni (2011: 196) berdasarkan hasil belajar IPS di kelas IV dari 27 siswa hanya 9 siswa yang tuntas belajar. Ini merupakan indikator yang menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman konsep IPS siswa masih rendah.

Handayani (dalam Nurfauziah, 2013: 152) yang berpendapat bahwa kemampuan kognitif dan afektif sangat berkaitan satu sama lain, dimana psikologisnya menjadikan seseorang menyelesaikan tugas dengan baik. Ketika aspek psikologis siswa terganggu seperti malas, ragu, pesimis dalam belajar, hal ini akan mengakibatkan siswa tidak mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian aspek psikologis siswa perlu diperhatikan dengan seksama sebagai komponen yang penting saat proses pembelajaran. Sabandar (2007)

mengungkapkan seseorang dikatakan berhasil dalam pembelajaran jika terjadi perubahan dalam kemampuan kognitif dan afektif khususnya tingkah laku. (Nurfauziah, 2013). “Salah satu aspek psikologis tersebut adalah *self-efficacy*”.

*Self-efficacy* merupakan suatu keyakinan yang harus dimiliki siswa agar berhasil dalam proses pembelajaran. Kemampuan *self-efficacy* harus dikembangkan dalam kehidupan nyata, sehingga proses pembelajaran terjadi secara optimal, dan dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep IPS. Keberhasilan dan kegagalan yang dialami siswa dapat dipandang sebagai suatu pengalaman belajar. Pengalaman belajar ini akan menghasilkan *self-efficacy* siswa dalam menyelesaikan permasalahan sehingga kemampuan pemahaman konsep IPS akan meningkat. Dengan *self-efficacy* yang positif dalam pembelajaran siswa dapat mencapai tujuan pelajarannya dan mencapai prestasi belajar yang maksimal. *Self-efficacy* memegang peranan penting dalam mempengaruhi tingkah laku yang menentukan tujuan dan cita-cita seseorang. Bandura (2000: 75) menyatakan bahwa:

*Perceived efficacy plays a key role in human function because it affects behavior not only directly, but by its impact on other determinants such as goals and aspiration, outcome expectation, effective, proclivities, and perception of impediments and opportunities in the social environment.*

*Self-efficacy* didefinisikan oleh Bandura (1997: 3) sebagai keyakinan seseorang terhadap suatu kemampuan yang dimilikinya untuk mengorganisasikan dan melaksanakan serangkaian tindakan yang harus dilakukan untuk menghasilkan tujuan yang telah ditetapkan. Lebih singkat lagi Bandura mendefinisikan *self-efficacy* sebagai suatu persepsi diri untuk dapat berfungsi dalam situasi tertentu (Hall dan Lindzey, 1985: 539). Berdasarkan pendapat tersebut, dapat dikatakan bahwa *self-efficacy* berkaitan erat dengan keyakinan dan kepercayaan pada diri sendiri.

Salah satunya pada sikap yang perlu dimiliki siswa adalah percaya diri (*self-efficacy*) (Permendikbud, 2013: 3). (Hasan, 1996: 98) mengungkapkan bahwa “*Self-efficacy* ini juga sejalan dengan tujuan dari Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang dikelompokkan ke dalam tiga kategori, yaitu pengembangan kemampuan

intelektual siswa, pengembangan kemampuan dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat dan bangsa, serta pengembangan diri siswa sebagai individu”.

*Self-efficacy* dalam bidang akademik berkaitan dengan keyakinan siswa akan kemampuannya dalam melakukan tugas-tugas, mengatur kegiatan belajar, hidup dengan harapan akademis mereka sendiri dan orang lain. *Self-efficacy* memegang peranan penting dalam kemajuan pendidikan, karena *self-efficacy* akan membantu siswa merasa percaya pada kemampuan diri yang mereka miliki serta mampu menangani secara efektif kesulitan yang mereka hadapi dalam pengalaman belajar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi *self-efficacy* yang dimiliki oleh seorang siswa, maka siswa tersebut akan mengeluarkan usaha yang cukup besar agar mereka dapat meraih prestasi yang tinggi.

“*Self-efficacy* merupakan suatu kecakapan yang dapat dilatih dan diajarkan agar menjadi semakin baik” (Baron & Byrne, 2004: 183). Untuk itu, dalam pembelajaran IPS siswa perlu dilatih dan diajarkan bagaimana mengembangkan *self-efficacy* melalui suatu model pembelajaran yang dapat meningkatkan *self-efficacy* mereka. Sehingga siswa dapat meraih keberhasilannya, salah satunya adalah prestasi belajar.

Kemampuan *self-efficacy* meskipun dirasa penting, pada kenyataannya masih belum bisa berkembang secara signifikan pada diri siswa. Kondisi di lapangan menunjukkan masih banyak siswa yang tidak percaya akan kemampuan dirinya khususnya dalam pembelajaran IPS. Misalnya, kurangnya respon siswa untuk memberikan pertanyaan kepada guru dan menjawab pertanyaan guru. Siswa mudah menyerah dalam menghafal, memahami, maupun mengerjakan tugas-tugas belajar. Ketika siswa menemukan materi pelajaran yang dianggap kurang menarik dan sulit khususnya pada mata pelajaran IPS, siswa langsung memiliki keyakinan bahwa ia tidak dapat menguasai materi tersebut. Sehingga muncullah sikap-sikap yang kurang menyenangkan dalam diri siswa. Sikap-sikap tersebut antara lain:

1. Sikap pesimis, yaitu membayangkan skenario kegagalan yang akan dihadapi, sehingga siswa menetapkan target yang rendah akan keberhasilan dalam pembelajaran.
2. Sikap mengeluhkan kekurangan diri, sehingga siswa tidak mau mencoba hal-hal yang baru dan hanya mengarahkan sedikit usaha untuk memahami dan mengerjakan tugas.
3. Sikap rendah diri, yaitu merasa dirinya tidak mampu mencapai hasil yang maksimal dalam pembelajaran.

Kemampuan menilai diri merupakan hal yang sangat penting bagi siswa untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Kemampuan menilai diri berkaitan dengan sumber motivasi siswa terhadap kesiapan dan keinginan siswa untuk memecahkan masalah. Hal ini berdampak pada *self-efficacy* siswa.

Adapun hasil penelitian Pajares (2003: 141) menunjukkan adanya hubungan antara *self-efficacy* dengan prestasi akademik siswa di sekolah. Semakin tinggi *self-efficacy* siswa, semakin tinggi pula prestasi akademiknya, begitupun sebaliknya. Selain itu, hasil penelitian Schunk (1990: 71) menunjukkan bahwa siswa yang memiliki *self-efficacy* rendah akan menghindari tugas, sedangkan siswa yang memiliki *self-efficacy* tinggi akan lebih partisipasi dalam mengerjakan tugas.

Peneliti berpendapat bahwa siswa yang terlibat dalam aktivitas belajarkan mengamati kinerja dirinya. Hal tersebut mempengaruhi *self-efficacy* siswa. Ketika siswa mengamati kesuksesan dan menghubungkan dengan kemampuan diri, maka *self-efficacy* siswa meningkat. Berbeda dengan siswa yang memiliki *self-efficacy* rendah, mereka meyakini dirinya kurang mampu menyelesaikan tugas. Mereka juga merasa tidak dapat mengoptimalkan kemampuan diri, sehingga tidak termotivasi untuk berusaha (belajar) lebih keras lagi. Oleh karena itu, *self-efficacy* dapat mempengaruhi usaha individu untuk meraih kesuksesan.

Berdasarkan paparan di atas, tampak bahwa pemahaman konsep IPS dan *self-efficacy* siswa di sekolah dasar sangat penting. Oleh karena itu, perlu adanya upaya agar dapat mendorong siswa untuk berlatih dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep IPS dan *self-efficacy* siswa. Untuk itu perlu

usaha guru agar siswa belajar secara aktif. Agar pembelajaran dapat memaksimalkan proses dan hasil belajar IPS, guru perlu mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu diperlukan suatu pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam aktivitas pembelajaran yang menyenangkan. Sehingga pada akhirnya akan berdampak positif pada prestasi dan hasil belajar siswa.

Salah satu model pembelajaran yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran di kelas dan secara teoritis mampu memfasilitasi pengembangan kemampuan pebelajar untuk mengembangkan pemahaman konsep IPS dan *self-efficacy* siswa adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* diharapkan siswa dapat mengembangkan *self-efficacy* dan dapat berkomunikasi satu dengan yang lainnya, serta dapat bekerjasama dalam kelompok kecil. Dengan model pembelajaran ini siswa juga belajar menghargai pendapat orang lain, meningkatkan kemampuan siswa dalam mengingat suatu informasi, dapat belajar dari siswa lain, serta saling menyampaikan idenya untuk didiskusikan juga dapat memperbaiki rasa percaya diri, rasa ingin tahu, ingin mencoba, bersikap mandiri dan ingin maju.

Penggunaan langkah-langkah pembelajaran kooperatif yang disesuaikan dengan materi pembelajaran akan dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep IPS dan *self-efficacy* pada siswa. Hal ini dikarenakan pendapat beberapa ahli menyebutkan bahwa kemampuan pemahaman konsep IPS dapat ditingkatkan dengan cara membiasakan siswa dalam menyelesaikan masalah, dengan adanya rasa ingin tahu dan dorongan kemauan diri siswa untuk menyelesaikan permasalahan dan tugas akan dapat meningkatkan pemahaman konsep dan *self-efficacy*.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* merupakan tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan pada struktur khusus yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan memiliki tujuan untuk meningkatkan penguasaan akademik dan pengembangan keterampilan sosial, dalam hal ini adalah pengembangan *self-efficacy* siswa. Guru sangat berperan

penting untuk membimbing siswa melakukan diskusi sehingga terciptanya suasana belajar yang lebih aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

Dengan demikian jelas bahwa model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament*, siswa dapat memecahkan masalah, memahami satu materi secara berkelompok dan saling membantu antara satu sama lain, membuat kesimpulan serta berkompetisi dalam turnamen sebagai salah satu langkah evaluasi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* sebagai upaya mengembangkan kemampuan pemahaman konsep IPS dan *self-efficacy* siswa.

Pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* ini akan digunakan pada siswa kelas IV sekolah dasar (SD), pada mata pelajaran IPS dalam upaya meningkatkan pemahaman konsep IPS dan *self-efficacy* siswa. Karena pada jenjang ini siswa dapat dilatih untuk menumbuhkan *self-efficacy*nya agar dapat berhasil mencapai tujuan yang diharapkan. Selain itu, siswa pada jenjang kelas IV SD masih menyukai pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, namun tetap mengembangkan kemampuan akademik dan potensinya. Oleh karena itu perlu diupayakan agar proses pembelajaran merupakan proses yang menyenangkan (*enjoyful learning*) dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Sesuai dengan pendapat Sanjaya (2011: 134) proses pembelajaran adalah proses yang dapat mengembangkan seluruh potensi siswa. Seluruh potensi itu hanya mungkin dapat berkembang manakala siswa terbebas dari rasa takut dan menegangkan.

Uraian di atas mengemukakan bahwa dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* diduga memiliki pengaruh terhadap pemahaman konsep IPS dan *self-efficacy* siswa. Di Indonesia, sudah terdapat beberapa penelitian dengan berbagai jenis pendekatan pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep IPS dan *self-efficacy* siswa (Martiani, 2012; Narsija, 2012; Nuyami dkk, 2014; Anita dkk, 2013). Akan tetapi, masih sedikit penelitian yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam

pembelajaran IPS khususnya di tingkat sekolah dasar. Berdasarkan hal tersebut, penulis ingin meneliti apakah model pembelajaran tersebut dapat meningkatkan pemahaman konsep IPS dan *self-efficacy* siswa. Sehingga penelitian ini diberi judul “**Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Pemahaman Konsep IPS dan *Self-Efficacy* Siswa Sekolah Dasar**”.

### **B. Rumusan Masalah**

1. Apakah terdapat perbedaan pemahaman konsep IPS siswa pada kelas eksperimen yang mendapatkan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) pada pengukuran awal (*pre test*) dan penilaian akhir (*post test*)?
2. Apakah terdapat perbedaan pemahaman konsep IPS siswa pada kelas kontrol yang mendapatkan pembelajaran kooperatif tipe *student teams achievement division* (STAD) pada pengukuran awal (*pre test*) dan penilaian akhir (*post test*)?
3. Apakah peningkatan pemahaman konsep IPS siswa yang mendapatkan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang mendapatkan pembelajaran kooperatif tipe *student teams achievement division* (STAD)?
4. Apakah terdapat perbedaan *self-efficacy* siswa pada kelas eksperimen yang mendapatkan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) pada pengukuran awal (*pre test*) dan penilaian akhir (*post test*)?
5. Apakah terdapat perbedaan *self-efficacy* pada kelas kontrol yang mendapatkan pembelajaran kooperatif tipe *student teams achievement division* (STAD) pada pengukuran awal (*pre test*) dan penilaian akhir (*post test*)?

6. Apakah peningkatan *self-efficacy* siswa yang mendapatkan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang mendapatkan pembelajaran kooperatif tipe *student teams achievement division* (STAD)?

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui perbedaan pemahaman konsep IPS siswa pada kelas eksperimen yang mendapatkan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) pada pengukuran awal (*pre test*) dan penilaian akhir (*post test*).
2. Mengetahui perbedaan pemahaman konsep IPS siswa pada kelas kontrol yang mendapatkan pembelajaran kooperatif tipe *student teams achievement division* (STAD) pada pengukuran awal (*pre test*) dan penilaian akhir (*post test*).
3. Mengetahui peningkatan pemahaman konsep IPS siswa yang mendapatkan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang mendapatkan pembelajaran kooperatif tipe *student teams achievement division* (STAD).
4. Mengetahui perbedaan *self-efficacy* siswa pada kelas eksperimen yang mendapatkan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) pada pengukuran awal (*pre test*) dan penilaian akhir (*post test*).
5. Mengetahui perbedaan *self-efficacy* pada kelas kontrol yang mendapatkan pembelajaran kooperatif tipe *student teams achievement division* (STAD) pada pengukuran awal (*pre test*) dan penilaian akhir (*post test*).
6. Mengetahui peningkatan *self-efficacy* siswa yang mendapatkan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang mendapatkan pembelajaran kooperatif tipe *student teams achievement division* (STAD).

### D. Manfaat Penelitian

Resha Nursetiawati, 2018

PENGARUH PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP IPS DAN SELF-EFFICACY SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Hasil dari penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat bagi pihak-pihak terkait. Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagi siswa, memperoleh pembelajaran IPS yang menyenangkan dan bermakna dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) sesuai usia perkembangannya, sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep IPS dan *self-efficacy* siswa.
2. Bagi peneliti lainnya, hasil penelitian ini dijadikan bahan studi pendahuluan terhadap pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT), dan dapat menjadi referensi penelitian selanjutnya.
3. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan tentang pembelajaran IPS untuk meningkatkan pemahaman konsep IPS dan *self-efficacy* siswa SD.

#### **E. Struktur Organisasi**

Struktur organisasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan merupakan bahasan mengenai pendahuluan, bagian awal dari penulisan tesis. Dalam bagian pendahuluan ini dipaparkan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dari penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi.

Bab II Kajian Teori membahas mengenai kajian pustaka yang berhubungan dengan permasalahan yang diambil dan rumusan masalah yang dibahas. Kajian pustaka yang penulis kaji yaitu mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) terhadap pemahaman konsep IPS dan *self-efficacy* siswa sekolah dasar. Dalam bab ini kajian pustaka dijelaskan melalui sumber-sumber buku dan sumber lainnya yang digunakan peneliti sebagai referensi yang dianggap relevan.

Bab III Metode Penelitian membahas mengenai metode-metode yang digunakan penulis dalam penelitian. Bab III terdiri atas delapan subbab yaitu: Metodologi Penelitian, Tempat dan Waktu Penelitian, Desain Penelitian, Definisi Operasional, Instrumen Penelitian, Prosedur Penelitian, Teknik Pengumpulan Data.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan berisi seluruh data penelitian yang dikaji dan dianalisis oleh peneliti yaitu: deskripsi pengambilan data, hasil perolehan data, pengujian prasyarat, uji hipotesis, analisis hasil kerja siswa, pembahasan hasil penelitian.

Bab V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi memaparkan simpulan dari rumusan hasil pembahasan pengaruh pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terhadap pemahaman konsep IPS dan *self-efficacy* serta saran bagi berbagai pihak baik pendidik yang akan menerapkan teknik tersebut maupun peneliti selanjutnya.