

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam belajar mata pelajaran IPAS, khususnya pada materi IPS, belajar merupakan pekerjaan rumah atau pekerjaan rumah bagi semua orang. Peraturan dalam kurikulum baru, mewajibkan sekolah dasar menerapkan kurikulum merdeka sesuai aturan yang telah ditetapkan. Dengan perubahan yang ada, kini mata pelajaran yang dahulunya sendiri-sendiri, menjadi satu kesatuan yang terpadu dalam pembelajaran. Mata pelajaran tersebut adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang kini disatukan menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Sesuai dengan kebijakan yang telah ditetapkan, maka sekolah, guru, siswa harus siap dengan tantangan yang telah ditetapkan. Baik sekolah, guru, siswa harus mampu mengimplementasikan kurikulum merdeka. Terjadi *gap knowledge* ketika kurikulum ini diterapkan di sekolah. Dikarenakan kurangnya sosialisasi yang benar untuk guru sehingga, pada proses pengajaran guru di kelas mengalami kecenderungan berfokus pada guru. Dalam hal ini, sangat mempengaruhi proses belajar mengajar siswa, khususnya pada kemampuan hasil belajar siswa.

Menurut (Susanto, 2014: 6-10) IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diusulkan di pendidikan dasar dan menengah. Mata pelajaran IPS merupakan campuran dari berbagai disiplin ilmu sosial dan manusia, yaitu: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. IPS dibentuk atas dasar peristiwa nyata dan fenomena sosial yang mencakup pendekatan interdisipliner di luar aspek dan disiplin disiplin ilmu sosial. Tujuan utama dari ilmu sosial adalah untuk membangun dan mengembangkan warga negara yang baik. Dari uraian tersebut pembelajaran IPS memiliki peranan penting untuk mewujudkan sumber daya manusia yang lebih bermoral serta menjadi warga negara yang baik. Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilaksanakan agar siswa mampu

mengimplementasikan materi yang sudah dipelajari. Proses belajar yang baik akan terbukti dengan perolehan hasil belajarnya.

Pencapaian belajar yang dilakukan oleh siswa dipengaruhi adanya kesuksesan dari guru saat melakukan kegiatan belajar mengajar. Hasil belajar ini dijadikan tolak ukur adanya keberhasilan dalam proses mengajar. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SDN 1 Nagriakaler, siswa masih memperoleh hasil belajar yang rendah untuk beberapa kompetensi dasar. Hal tersebut menunjukkan bahwa indikator pencapaian kompetensi dasar IPS dikelas IV masih terlalu banyak materi. Terlihat dari hasil UTS (Ujian Tengah Semester), tidak sedikit siswa mendapatkan nilai kurang dari KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) sebesar 68%, dan hanya 32% siswa memenuhi KKM yakni 75.

Dapat diasumsikan pada pembelajaran dikelas pada materi IPS masih terdapat permasalahan yang terjadi, seperti kurangnya keaktifan siswa dikelas, poros pembelajaran hanya di guru, siswa tidak memahami materi, hasil belajar siswa yang masih dibawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Model pembelajaran yang digunakan guru kurang menyenangkan bagi siswa, guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan memberikan penugasan, kurangnya penyediaan media maupun bahan ajar yang menunjang motivasi siswa dalam belajar. Kurangnya memahami materi yang telah disampaikan dan rendahnya minat belajar terutama mengenai sejarah.

Hal ini tentunya akan menjadi permasalahan bahwa hasil belajar siswa akan mengalami penurunan. Hal ini merupakan tanggung jawa bagi setiap elemen dalam sekolah, baik dari siswa, guru dan orang tua. Maka dari itu, kewajiban guru adalah memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, dan meningkatkan keaktifan peserta didik serta meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik lagi. Adapun solusi yang bisa dilakukan guru untuk meningkatkan hasil belajar, guru memilih metode maupun strategi yang membuat konsep pembelajaran yang efektif, bahan ajar dan alat peraga yang mendukung proses belajar. Dari hal tersebut, dimungkinkan dapat motivasi siswa mengikuti alur pembelajaran yang berkualitas.

KENARI , 2023

PENERAPAN MODEL COOPERATIVE LEARNING TYPE TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN KARTU SOAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS DI SEKOLAH DASAR

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

Solusi yang mampu diterapkan untuk mengatasi mampu menggunakan model pembelajaran yang lebih aktif dan efektif. Pada pembelajaran IPS dapat diterapkan model pembelajaran kooperatif, karena model pembelajaran ini lebih mementingkan keaktifan aktivitas belajar siswa. Menerapkan model pembelajaran kooperatif ini dapat dimungkinkan siswa lebih berani mengungkapkan pendapatnya, megembangkan sifat empati dan melatuh kerjasama dengan temannya. Sejalan penelitian yang Nurwana Dewi, Muh. Rasyid Ridha (2020) bahwa faktor meningkatnya hasil serta sikap belajar siswa pada siswa kelas IV di SDN V Cikidang Lembang adalah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) saat keberlangsungan mengajar. Hasil belajar observasi siswa kelas IV di SDN 1 Nagrikaler memperoleh hasil yang rendah dalam mata pelajaran IPS. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil UTS (Ujian Tengah Semester), tidak sedikit siswa mendapatkan nilai kurang dari KKM, yaitu sebesar 41% siswa yang berhasil tuntas sedangkan 59% siswa tidak memnuhi KKM 75.

Permasalahan yang terjadi di SDN 1 Nagritengah. Dari hasil observasi peneliti di SDN 1 Nagritengah banyak ditemukan permasalahan khususnya pada mata pelajaran IPS kelas 4. Diantara mereka, beberapa siswa tidak belajar IPS, karena sulit untuk memahami banyak konsep membaca. Beberapa permasalahan yang muncul khususnya diantara permasalahan yang dihadapi oleh siswa adalah bahwa materi cerita tentang daerah saya membutuhkan pengetahuan dan ingatan tentang apa yang terkandung dalam materi cerita tentang daerah saya. Mereka menggunakan sumber pengajaran dan media sosial yang terbatas, yang masih hanya menggunakan buku-buku guru dan buku siswa. Tanpa sumber daya dan alat pendidikan lain yang menarik perhatian siswa untuk lebih aktif di kelas. Namun, metode pengajaran yang digunakan seringkali kurang bervariasi. Masalah ini juga dipertegas dengan hasil belajar siswa IPS yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Akibat kejadian tersebut, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut. Peneliti memilih model pembelajaran kooperatif alternatif yaitu *Teams Game Tourament* (TGT), dengan tujuan untuk

KENARI , 2023

PENERAPAN MODEL COOPERATIVE LEARNING TYPE TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN KARTU SOAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS DI SEKOLAH DASAR

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

memperkenalkan pengetahuan siswa tentang konsep keberagaman di negara kita dalam pembelajaran IPS. Penggunaan *team game tournament* sebagai model pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa terhadap konsep penelitian didukung Resti dan Aprian (2016) yang menjelaskan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan 77,27% setelah diterapkan model TGT, selain itu penggunaan model TGT mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi tersebut. Karena model ini memberikan kontribusi yang efektif untuk memungkinkan siswa membangun pengetahuan bagi dirinya dan rekannya, sehingga individu aktif ketika sedang dalam proses permainan.

Penggunaan tipe TGT melibatkan siswa dengan tidak membedakan rasa, suku, budaya, agama, etnis. Pada penerapan TGT menggunakan turnamen akademik, dalam hal ini siswa menjadi wakil setiap kelompok untuk bersaing melawan tim, berperan aktif dan meningkatkan hasil belajar. Hal tersebut menjadikan model pembelajaran TGT dinilai untuk digunakan pada pembelajaran IPS.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul **Penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Kartu Soal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Di Sekolah Dasar.**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan kertas soal pada mata pelajaran IPS?
2. Bagaimana aktivitas belajar siswa dalam penerapan *type Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan kartu soal dalam mata pelajaran IPS?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian yang akan dicapai yaitu:

KENARI, 2023

PENERAPAN MODEL COOPERATIVE LEARNING TYPE TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN KARTU SOAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS DI SEKOLAH DASAR

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

1. Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan kartu soal pada pembelajaran IPS.
2. Mengetahui aktivitas belajar siswa setelah penerapan *Teams Games Tournament* berbantuan kartu soal pada pembelajaran IPS.

1.4 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan memberikan solusi untuk guru, siswa dan sekolah dalam peningkatan kemampuan dan hasil belajar siswa. Beberapa manfaat dari peneliti ini yaitu:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Dari hasil penelitian berguna untuk mengembangkan ilmu pengetahuan yang ada. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan atau pengetahuan bagi penulis dan pembaca tentang keefektifan penggunaan *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan kartu soal dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya yang berkaitan dengan BAB Cerita Tentang Daerahku, subbab kerajaan di nusantara. Diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan kajian dan pertimbangan penelitian terkait di masa yang akan datang.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Kepada Guru

Guru dapat memberikan pembelajaran yang menyenangkan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan kartu soal, sebagai sarana untuk menarik minat siswa, dan meningkatkan keaktifan siswa

1.4.2.2 Kepada Siswa

1. Untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang IPS.
2. Untuk mencapai hasil belajar yang baik

1.4.2.3 Kepada Peneliti

Mereka memberikan pengalaman yang sangat baik untuk membangun inovasi dalam dunia pendidikan melalui pengajaran yang efektif dalam meningkatkan pengetahuan siswa IPS.

1.5 Sistematika Penulisan

Penulisan Metode penyampaian kesimpulan penelitian tujuan penelitian ini meliputi:

Bab I, merupakan bab pendahuluan yang berisi: a) Latar Belakang Penelitian. b) Rumusan masalah; c) Tujuan Penelitian; d) Manfaat penelitian. e) Sisitematika penulisan.

Bab II merupakan bab yang berisikan kajian teori mengenai: 1) Pembelajaran kooperatif; 2) Teams Games Tournament; 3) Kartu soal; 4) Hasil belajar; 5) IPAS; 6) Penelitian relevan

Bab III merupakan bab yang berisikan metode penelitian yang berisi: 1) Jenis penelitian; 2) Desain Penelitian; 3) Lokasi dan Subyek Penelitian; 4) Waktu Pelaksanaan; 5) Prosedur Penelitian; 6) Teknik Pengumpulan Data; 7) Instrumen Penelitian; 8) Teknik Perhitungan data; 9) Teknik analisis data; indikator keberhasilan.

Bab IV merupakan bab yang berisikan temuan dan pembahasan yang berisi: 1) Temuan Data Awal; 2) Deskripsi pelaksanaan siklus I; 3)

Bab V merupakan bab yang berisi: 1) Simpulan; 2) Implikasi; 3) Saran.