

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan atau edukasi adalah usaha dasar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak, ilmu hidup, pengetahuan umum serta keterampilan yang diperlukan dirinya untuk masyarakat berlandaskan Undang-Undang. Pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pembelajaran, pelatihan, atau penelitian. Pendidikan sering terjadi di bawah bimbingan kedua orangtua kandung dan orang lain. Pendidikan secara umum mempunyai arti yaitu suatu proses kehidupan dalam mengembangkan diri setiap individu untuk dapat hidup dan melangsungkan kehidupan sehingga menjadi seorang yang terdidik. Pendidikan pertama kali didapatkan yaitu di lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat.

Pendidikan mempunyai peran penting dalam kehidupan manusia. Dengan demikian melalui pendidikan sumber daya manusia semakin maju dan berkualitas. Pendidikan merupakan aktivitas yang tidak pernah lepas dari belajar. Proses belajar dilakukan sedikit demi sedikit yang secara terus menerus serta dilakukan dimana saja dan kapan saja. Hasil yang ingin dicapai setelah proses belajar adalah membentuk sumber daya manusia yang memiliki kemampuan, kreativitas, keterampilan sehingga dapat memajukan peradaban.

Demi mencapai hal tersebut tentu harus ada wadah sebagai penyelenggara seperti sekolah melalui proses pembelajaran. Proses pembelajaran adalah interaksi antara sumber belajar, guru dan siswa. Guru tidak hanya harus memiliki pengetahuan dan keterampilan mengajar yang sesuai dengan tugas dan fungsi yang diembannya, tetapi juga harus kreatif dalam rangka meningkatkan kualitas hasil pembelajaran, sehingga guru dituntut untuk kreatif dalam pembelajarannya di

dalam kelas. Guru juga harus mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar siswa tidak merasa bosan dan lebih mudah memahami materi.

Selama ini proses pembelajaran di beberapa sekolah dasar masih dilakukan secara konvensional, sehingga guru belum sepenuhnya menerapkan kegiatan pembelajaran yang efektif dan kreatif, dengan cara yang dapat menarik siswa untuk berpartisipasi serta belum menggunakan model, metode serta strategi yang berbeda dalam kegiatan pembelajaran yang kreatif. Kebanyakan siswa hanya fokus pada buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar, proses pembelajaran hanya meliputi ceramah, tanya jawab, dan latihan saja.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti dengan wali kelas IV A dan kelas IV B di SD Negeri 104221 Desa Hulu T.P 2024/2025. Bahwa di sekolah tersebut masih menggunakan model pembelajaran kooperatif. Penggunaan model pembelajaran belum dilaksanakan secara maksimal dan penerapannya belum sesuai dengan langkah-langkah sehingga penerapan materi juga belum maksimal pada mata Pelajaran IPAS. Sehingga pada saat proses pembelajaran berlangsung kebanyakan siswa yang tidak fokus dengan apa yang diajarkan oleh gurunya karena pada saat proses pembelajaran berlangsung dominan berpusat kepada guru saja sehingga mengakibatkan siswa merasa bosan pada saat pembelajaran berlangsung terlihat dari hasil belajar siswa yang rendah atau belum mencapai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yang sudah ditetapkan oleh sekolah yaitu 70. Hasil belajar siswa kelas IV di SD Negeri 104221 Desa Hulu T.P 2024/2025 pada mata pelajaran IPS dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 1. 1 Hasil Ulangan Harian Siswa Kelas IV SD Negeri 104221 Desa Hulu T.P 2024/2025

Kelas	Nilai		Jumlah Siswa	KKTP
	<70	≥70		
Kelas IV A	12	9	21	Kriteria Ketercapaian Tujuan
Kelas IV B	13	7	20	
Jumlah	25	16	41	

Persentase	61%	39%	100%	Pembelajaran yang di tetapkan 70
------------	-----	-----	------	----------------------------------

(Sumber: Guru kelas IV SD Negeri 104221 Desa Hulu)

Berdasarkan Tabel 1.1 menunjukkan sebagian besar nilai yang diperoleh siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang sudah ditentukan yaitu 70. Secara keseluruhan yang tuntas hanya 16 orang (39%) dan yang tidak tuntas mencapai 25 orang (61%). Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri 104221 Desa Hulu Tahun T.P 2024/2025 belum maksimal.

Salah satu upaya yang dapat guru lakukan untuk mengatasi masalah yang dihadapi siswa yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang menarik, menyediakan materi yang tepat, dan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran. Sehingga dapat membangkitkan semangat belajar siswa dan tidak merasa bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Telah banyak dikembangkan model pembelajaran untuk membantu guru dalam menyajikan pembelajaran yang terstruktur, sistematis dan menarik dalam proses pembelajaran. Salah satunya model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru pada pembelajaran IPAS adalah model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).

TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis, agama dan suku yang berbeda. Pembelajaran tipe TGT melibatkan seluruh siswa tanpa melihat perbedaan. Tipe ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung penguatan. Aktivitas belajar dalam permainan dirancang dalam pembelajaran TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggungjawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Berdasarkan masalah yang telah dijelaskan, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan memilih judul **Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPAS Di Kelas IV SD Negeri 104221 Desa Hulu T.P 2024/2025.**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas maka permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah:

1. Proses pembelajaran masih konvensional.
2. Model pembelajaran masih cenderung monoton atau kurang bervariasi.
3. Siswa tidak fokus pada saat pembelajaran berlangsung.
4. Hasil belajar IPAS di kelas IV masih rendah atau belum mencapai KKTP.
5. Penerapan materi belum maksimal dalam pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka peneliti membatasi ruang lingkup permasalahan yang ada agar mendapatkan arah pembahasan yang lebih baik sehingga tujuan peneliti bisa tercapai. Maka penelitian ini dibatasi pada Pengaruh penggunaan model *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPAS Di Kelas IV SD Negeri 104221 Desa Hulu T.P 2024/2025.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Hasil Belajar IPAS Siswa kelas IV SD Negeri 104221 Desa Hulu T.P 2024/2025 tanpa menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)?
2. Bagaimana Hasil Belajar IPAS Siswa kelas IV SD Negeri 104221 Desa Hulu T.P 2024/2025 dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)?
3. Apakah ada pengaruh signifikan penggunaan Model *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPAS di kelas IV SD Negeri 104221 Desa Hulu T.P 2024/2025?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui Hasil Belajar IPAS Siswa kelas IV SD Negeri 104221 Desa Hulu T.P 2024/2025 dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).
2. Untuk mengetahui Hasil Belajar IPAS Siswa kelas IV SD Negeri 104221 Desa Hulu T.P 2024/2025 tanpa menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).
3. Untuk mengetahui pengaruh signifikan penggunaan Model *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPAS di kelas IV SD Negeri 104221 Desa Hulu T.P 2024/2025.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Bagi Peserta Didik
Memberi pemahaman kepada peserta didik tentang Pelajaran IPS tidak hanya dengan metode tradisional seperti ceramah dan tanya jawab.
2. Bagi Guru
Memberikan referensi model untuk dikolaborasikan sesuai mata pelajaran yang akan diajarkan sehingga pembelajaran yang disampaikan dapat mencapai tujuan pembelajaran.
3. Bagi Sekolah
Meningkatkan kualitas sekolah melalui keberhasilan pembelajaran yang dilakukan guru
4. Bagi Peneliti Selanjutnya
Menambah pengetahuan dan wawasan bagi peneliti selanjutnya, dapat memberikan informasi mengenai pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan dapat memberikan masukan kepada guru juga siswa.