

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu pendidikan adalah “usaha sadar dan 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 mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”. Guru memiliki tugas utama yang harus dilakukan yaitu: mengarahkan, mengajar, membimbing dan mendidik baik secara formal dan non formal. Hal ini sejalan dengan penelitian (Santosa & Andrean, 2021) seorang guru memiliki sifat profesional yang dapat mengarahkan dan memberikan contoh kepada siswa pada saat proses pembelajaran. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan ilmu pengetahuan pada bidang studi yang bertujuan untuk menerangi konsep dan prinsip ilmiah untuk siswa dari segala usia, tetapi terutama di pendidikan dasar dan menengah.

Untuk memastikan bahwa pendidikan IPS berfungsi untuk menumbuhkan pengetahuan konseptual dan kemampuan berpikir kritis dengan baik, saat ini ada upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya kualitas sumber daya manusia. Namun, banyak orang tetap percaya bahwa fokus pada sains dan matematika di kelas lebih penting daripada mengajar siswa tentang ilmu sosial dan

sejarah gagasan yang mengarah pada perkembangan teknologi modern. Bukti yang diberikan guru tentang lingkungan belajar di bawah standar menunjukkan bahwa hasil belajar siswa belum membaik. Kurangnya hasil belajar peserta didik dalam mapel IPS dapat ditelusuri kembali ke ketergantungan guru pada praktik pedagogis yang melelahkan seperti metode ceramah. Instruktur melakukan sebagian besar pembicaraan dan memberikan latihan, sementara siswa secara pasif mencatat dan menyelesaikan tugas. Siswa tidak dapat berpartisipasi dalam kelas karena berada dalam kondisi pasif. Minimnya media pembelajaran yang menarik berdampak negatif terhadap kemampuan siswa dalam menangkap materi pelajaran.

Tujuan Pendidikan IPS dalam Permen No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi terdapat “tujuan mata pelajaran IPS pada tingkat satuan pendidikan SD/MI adalah: a. Mengenal konsep - konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya; b. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial; c. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; d. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, tingkat lokal, nasional dan global”. UU/No. 20/2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyampaikan bahwa “pendidikan nasional berfungsi meningkatkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap,

kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Sesuai dengan penjelasan di atas, penulis bakal mengkaji materi Indahnya Keragaman di Negeriku Kelas IV. Pada Sub Tema 1 dengan Kompetensi Dasar (KD): “3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang”. Terdapat juga Kompetensi Inti (KI): 1) mematuhi, dan bertindak sesuai dengan, prinsip-prinsip keyakinan yang mereka pilih; 2) Jujur, disiplin, bertanggung jawab, santun, peduli, dan tegas dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga; 3) memperoleh pengetahuan faktual melalui pengamatan dan minat terhadap dirinya sendiri, ciptaan Tuhan, dan dunia di sekitarnya (termasuk hal-hal yang ditemuinya di rumah, di kelas, dan di tempat bermain); 4) Pengetahuan harus disajikan dengan cara yang mudah dipahami, teratur, dan logis; kesehatan anak harus tercermin dalam tindakan anak; dan keimanan serta akhlak mulia anak harus tercermin dalam perilaku anak.

Sesuai dengan hasil pengamatan awal dan analisis dengan guru kelas IV di SD Negeri 88 Palembang bahwa siswa kelas IV masih rendahnya pemahaman pada proses pembelajaran IPS dalam memahamai materi pada SubTema Indahnya Keragaman Di Negeriku Tema 7 yang disebabkan guru masih menerapkan model pembelajaran konvensional. Masih terdapatnya anak yang di bawah KKM pada tujuan pembelajaran IPS kelas IV. Agar siswa dapat memahami konsep di kelas dan

mengerjakan KKM dengan lebih baik, peneliti akan menggunakan model pembelajaran yang ditingkatkan berdasarkan temuan mereka.

Mengingat masalah ini, melakukan sesuatu tentang hal itu adalah satu-satunya cara untuk mendapatkan kelegaan. Karena model pembelajaran adalah alat untuk kreativitas guru, model ini dapat membantu menyelesaikan masalah yang tercantum di atas dengan memastikan bahwa semua siswa memiliki akses yang sama ke kelas. interaksi sepanjang waktu kelas. Peneliti juga akan menggunakan paradigma pembelajaran Teams Games Tournament dalam upaya untuk merangsang dan memunculkan kinerja siswa yang paling bermanfaat. Model Team Game Tournament (TGT) adalah salah satu pendekatan pedagogis baru yang terbukti dapat meningkatkan minat dan kesenangan belajar siswa.

Teams Games Tournament (TGT) adalah bentuk pembelajaran yang mencakup pengujian kompetitif dan fokus pada pertumbuhan pribadi seseorang. Siswa mengambil peran kepemimpinan saat mereka bertarung sebagai tim melawan lawan dari sekolah lain dengan profil akademik yang serupa (Slavin, 2015) TGT pula terdapat unsur permainan, seperti yang disampaikan oleh Malalina (2011, p. 493) bahwa “Metode *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan”.

Slavin (2015, p. 457) menyampaikan jika model pembelajaran TGT adalah paradigma pendidikan yang membuat siswa bekerja dalam tim dan menggunakan

kompetisi dan permainan untuk mengevaluasi kemajuan individu mereka. Siswa dapat mengambil bagian dalam inkuiri, eksperimentasi, kompetisi, dan kolaborasi melalui penggunaan pembelajaran berbasis permainan (Salam, Hossain, & Rahman, 2015, p. 276). Siswa yang sudah memiliki pemahaman yang kuat terhadap materi diharapkan dapat membantu mereka yang kesulitan, sedangkan mereka yang pemahamannya lebih renggang akan diberikan kesempatan untuk memperdalam ilmunya. Inisiatif dan kerja sama siswa di dalam kelas sama-sama didorong oleh model pembelajaran "*Team Game Tournament (TGT)*", yang didasarkan pada diskusi kelompok yang mencakup sesi permainan di mana siswa dalam setiap tim atau kelompok memainkan turnamen atau kompetisi.

Siswa dalam model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* ditempatkan dalam tim yang berbeda dalam hal prestasi akademik, jenis kelamin, dan warna kulit. Ini membantu mengurangi prevalensi murid yang terlalu dominan. Turnamen bermain tim adalah paradigma pembelajaran yang dapat diakses yang berisi komponen permainan dan penguatan, serta aktivitas untuk semua siswa, terlepas dari identitasnya. Guru perlu memiliki pemahaman yang kuat tentang materi pelajaran dan kapasitas untuk mempromosikan pembelajaran siswa agar strategi ini efektif.

Model ruang kelas yang khas telah menyebabkan siswa tidak tertarik untuk menghadiri kelas dan hanya menyediakan sedikit waktu untuk penelitian mendalam. Menurut Yulianto, Sumardi, dan Berman (2014), kurangnya minat siswa terhadap model pembelajaran tradisional menjadi salah satu alasan mereka berhenti melakukan

kegiatan tersebut. Tidak ada ketentuan untuk penelitian mahasiswa otonom. Penelitian penggunaan model pembelajaran TGT dilatarbelakangi oleh keinginan untuk mencari solusi atas kendala yang dihadapi siswa dalam upaya mencapai tujuan. Menurut Gull dan Shehzad (2015), model pembelajaran TGT dapat lebih efektif dibandingkan model lainnya dalam mencapai tujuan pendidikan.

Sekolah yang akan menjadi tempat penelitian adalah SD Negeri 88 Palembang. Adapun alasan peneliti memilih SD Negeri 88 sebagai tempat penelitian karena disekolah tersebut khususnya di kelas IV belum menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament*, alasan lain karena lokasi sekolah sama dengan lokasi PPL peneliti.

Melalui penjelasan latar belakang itu alhasil penulis bakal mengkaji keefektifan model pembelajaran itu lewat riset eksperimen dengan judul **“KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATERI INDAHNYA KERAGAMAN DI NEGERIKU KELAS IV”**

1.2.1 Masalah Penelitian

1.2.2 Identifikasi Masalah

Berlandaskan latar belakang diatas alhasil bisa diidentifikasi berdasarkan masalah sebagai berikut.

- a. Ada penekanan yang lebih besar pada peran guru atau komunikasi satu arah, dari guru langsung ke murid.

- b. Penguasaan penjelasan dan konsep ditekankan di atas penggunaan media pembelajaran dalam pendekatan pembelajaran ini

1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah

Peneliti membatasi topik penelitian agar tidak menyimpang dari fokus penelitian, yaitu keefektifan model pembelajaran *Teams Games Tournament* lebih efektif terhadap hasil belajar siswa materi Indahnya Keragaman di Negeriku kelas IV.

Adapun pembatasan lingkup masalah sebagai berikut:

- a. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian adalah Teams Games Tournament (TGT)
- b. Dalam riset ini, ketekunan siswa dievaluasi dengan pemeriksaan kemajuan akademik mereka
- c. Materi yang diteliti di kelas adalah Indahnya Keragaman Di Negeriku Tema 7 Kelas IV

1.2.3 Rumusan Masalah

“Apakah model pembelajaran *Teams Games Tournament* lebih efektif terhadap hasil belajar siswa materi Indahnya Keragaman di Negeriku kelas IV ?”

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan riset ini yaitu guna mengetahui apakah model pembelajaran *Teams Games Tournament* lebih efektif terhadap hasil belajar siswa materi Indahnya Keragaman di Negeriku kelas IV.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat teoritis

Temuan riset ini diharapkan dapat menambah wawasan *audiens* dan memberikan pengetahuan dalam mata pelajaran khususnya pada pembelajaran IPS dengan dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

1.4.2 Manfaat praktis

Secara Praktis temuan dari riset ini diharapkan bisa bermanfaat bagi banyak orang, diantaranya :

a. Bagi Siswa

Para peneliti berharap bahwa dengan mengadaptasi model pembelajaran *Teams Games Tournament*, siswa akan mendapatkan pemahaman konseptual yang lebih dalam tentang topik studi IPS, mendapatkan wawasan baru ke dalam proses pembelajaran, dan siswa lebih termotivasi secara intrinsik untuk mempraktikkan pengetahuan baru mereka.

b. Bagi Guru

Manfaat bagi guru, sebagai informasi untuk digunakan dalam mengidentifikasi kebutuhan instruksional sehingga Indahnya Keragaman di Negeriku dapat lebih efektif diajarkan dan dipelajari.

c. Bagi Sekolah

Manfaat penelitian ini bagi sekolah yaitu Memahami Indahnya Keragaman di Negeriku merupakan tujuan utama, dan diyakini dapat digunakan sebagai masukan untuk meningkatkan praktik pendidikan dan pengajaran.

d. Bagi Peneliti

Manfaat buat peneliti ini adalah mampu memberikan kontribusi yang berarti untuk pembelajaran model pembelajaran turnamen permainan tim pada materi Indahnya Keragaman di Negeri