

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kegiatan pembelajaran pada hakekatnya merupakan praktek pendidikan yang tidak sederhana terutama berkaitan dengan kualitas lulusan. Pendidikan dan pembelajaran merupakan suatu konsep dalam bidang sosial yang biasanya berhubungan dengan proses dan produk. Peningkatan proses pembelajaran sangat mempengaruhi kualitas, baik produk akhir maupun proses yang dijalaninya sehingga jika salah satu dari faktor tersebut mengalami isolasi maka proses tidak berjalan dengan efektif (Qurniawati, 2023, h.37).

Model pembelajaran kooperatif atau *cooperative learning* merupakan model yang efektif digunakan dalam pembelajaran. Pembelajaran kooperatif menggunakan pendekatan *student centered* sangat efektif dan inovatif dalam membantu siswa memperoleh keterampilan belajar, komunikasi, meningkatkan pemahaman, dan penguasaan konsep (Tabrani & Amin, 2023, h.24). Model pembelajaran kooperatif memiliki efektivitas dan efisiensi yang tinggi karena proses pembelajaran dilakukan secara berkelompok. Setiap anggota kelompok dapat bekerjasama dengan anggota kelompok lainnya untuk mempelajari materi yang ditentukan oleh guru. Siswa cenderung segan untuk bertanya kepada guru terhadap kesulitan belajarnya. Pembelajaran kooperatif ini mendukung siswa untuk mengembangkan kemampuan komunikasinya karena dalam kelompok tersebut terjadi pola diskusi dan saling bertukar pikiran antar anggota kelompok (Suyadi, 2022, h.11)

Pembelajaran kooperatif adalah pendekatan yang menekankan kerjasama antar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama. Model pembelajaran ini, siswa diharapkan dapat bekerja sama, saling membantu, dan memecahkan masalah secara kolektif. Hal ini berbeda dengan model pembelajaran konvensional yang lebih bersifat individualistik. Pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan motivasi siswa, keterampilan sosial, serta pencapaian akademik (Hasanah & Himami 2021, h.13).

Berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan guru dan siswa kelas IV di SD Negeri 4 Babat Toman menunjukkan bahwa metode yang digunakan adalah metode ceramah, sebagian besar siswa ramai saat proses pembelajaran, sebagian besar siswa tidak memperhatikan guru yang sedang menyampaikan materi pembelajaran karena penyampaian materi pembelajaran tidak bervariasi atau monoton, sebagian besar siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini berakibat pada hasil belajar siswa yang kurang memuaskan. Adapun kelemahan metode ceramah diantaranya: siswa mudah merasa bosan karena guru yang aktif sedangkan siswa pasif, materi yang disampaikan tidak sepenuhnya terserap oleh siswa, menjadikan siswa tidak dapat mengeluarkan kreatifitasnya dan cenderung pasif. Keadaan seperti ini membuat siswa beranggapan bahwa biologi merupakan pelajaran yang membosankan akibatnya siswa tidak termotivasi untuk mempelajari IPAS dengan baik sehingga hasil belajar siswa dicapai rendah. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk memperbaiki kondisi ini adalah dengan melaksanakan *Teams Game Tournament (TGT)*.

Pengajaran guru yang menggunakan sistem pembelajaran konvensional dengan menggunakan metode ceramah saja akan membuat siswa merasa bosan. Seperti yang

diungkapkan oleh (Hamdayana, 2024, h.116), bahwa guru menggunakan metode ceramah, kebanyakan tidak memiliki keterampilan yang diperlukan untuk menggunakan metode ceramah, sehingga siswa menjadi bosan. Dengan melakukan inovasi dalam pembelajaran, dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam kelas. *Teams Game Tournament* (TGT) merupakan solusi atas permasalahan yang terjadi di dalam kelas. Hal ini didukung oleh pendapat Syukur (2020, h.98), bahwa model pembelajaran TGT akan membuat siswa menikmati suasana permainan dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. IPA sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah dapat memberikan peranan dan pengalaman siswa. Hasil pembelajaran IPA pun dapat dipengaruhi oleh motivasi dari siswa. Pembelajaran IPA dilakukan dengan berbagai upaya, yaitu salah satunya melalui peningkatan motivasi belajar.

Model TGT telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa karena menggabungkan pembelajaran kooperatif dengan elemen permainan dan kompetisi yang menyenangkan. TGT memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan akademik mereka sambil mengasah kemampuan bekerja sama dalam tim. Aspek kompetisi yang sehat dalam TGT juga mendorong siswa untuk belajar lebih giat dan berusaha lebih keras mencapai hasil terbaik (Toifur & Kurniawan 2022, h.47).

Syukur (2020, h.56) menyatakan Model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) adalah salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang melibatkan permainan kelompok dan kompetisi antar kelompok. Setiap kelompok siswa bekerja sama untuk mempersiapkan diri menghadapi sebuah turnamen yang dilaksanakan dalam bentuk kuis atau permainan edukatif. Penilaian dalam TGT didasarkan pada kerjasama

kelompok serta pencapaian individu, sehingga mendorong siswa untuk belajar lebih baik dan aktif.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) memiliki peran penting dalam membentuk pengetahuan dasar tentang fenomena alam dan sosial bagi siswa. Materi yang diajarkan di kelas IPAS sering kali memerlukan pemahaman konsep-konsep yang kompleks. Oleh karena itu, metode pembelajaran yang menarik dan interaktif seperti TGT sangat relevan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang ada dalam IPAS (Nyoman & Wati 2023, h.171).

Banyak siswa yang merasa kesulitan memahami materi IPAS karena sifatnya yang teoritis dan membutuhkan pemahaman yang mendalam. Selain itu, kurangnya interaksi antara siswa dalam pembelajaran IPAS dapat menyebabkan mereka kurang termotivasi dan sulit untuk memecahkan masalah secara kolaboratif. Diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih aktif dan kooperatif seperti TGT untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ini (Alfatonah et al, 2023).

Penelitian yang dilakukan oleh Fauzi & Masrupah (2024), dengan judul “pengaruh model pembelajaran kooperatif menggunakan tipe TGT (*Team Games Tournament*) terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPA di MI Al-Hidayah Tangerang Selatan” Fokus masalah dalam penelitian ini yaitu pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPA yang belum tuntas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) terhadap

hasil belajar IPA di MI Al-Hidayah Tangerang Selatan. Berdasarkan analisis data yang telah diuraikan di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan terhadap hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT). Ini dibenarkan dengan perolehan hasil yang didapat nilai thitung > ttabel ( $4.774 > 0.279$ ) demikian juga dengan nilai sig <  $\alpha$  ( $0,000 < 0,05$ ). Hasil tersebut menunjukkan terbuktinya hipotesis, yaitu terdapat pengaruh terhadap hasil belajar belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dengan yang tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada siswa kelas V MI Al-Hidayah Tangerang Selatan.

Dari uraian latar belakang diatas penulis tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul “pengaruh model kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPAS kelas IV di SD Negeri 4 Babat Toman”

## **1.2 Masalah Penelitian**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti mengemukakan identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya penggunaan media dan model pembelajaran yang kurang variatif dalam proses pembelajaran.
2. Metode konvensional yang masih berpusat pada pendidik di sekolah kurang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Banyak siswa yang merasa kesulitan memahami materi IPAS karena sifatnya yang teoritis.
4. Kurangnya interaksi antara siswa dalam pembelajaran IPAS dapat menyebabkan mereka kurang termotivasi dan sulit untuk memecahkan masalah secara kolaboratif.

### **1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah**

1. Model pembelajaran yang digunakan *Teams Game Tournament* (TGT) : penelitian ini hanya membahas *Teams Game Tournament* (TGT) sebagai model pembelajaran yang diterapkan. Metode lain diluar *Teams Game Tournament* (TGT) tidak dibahas.
2. Hasil belajar IPAS : penelitian ini hanya fokus pada hasil belajar IPAS materi bagian tumbuhan dan fungsinya pada siswa kelas IV.
3. Pengaruh model kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPAS : penelitian ini secara menelaah sejauh mana model kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) mampu meningkatkan pada hasil belajar IPAS materi bagian tumbuhan dan fungsinya pada siswa kelas IV. Artinya, penelitian ini ingin mengetahui apakah keterlibatan siswa dalam model kooperatif tipe *Teams*

*Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar IPAS materi bagian tumbuhan dan fungsinya.

### **1.2.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : apakah terdapat pengaruh model kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) IPAS kelas IV di SD Negeri 4 Babat Toman.

### **1.3 Tujuan Penelitian**

- a. Mengetahui pengaruh model kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPAS kelas IV di SD Negeri 4 Babat Toman. Dengan kata lain, penelitian ini membuktikan bahwa model kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dapat mempengaruhi hasil belajar IPAS kelas IV.
- b. Mengetahui perubahan hasil belajar IPAS kelas IV sebelum dan sesudah dilakukan model kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT). Hal ini dilakukan melalui *post-test*, guna melihat sejauh mana hasil belajar IPAS kelas IV.
- c. Menjelaskan pengaruh model kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) IPAS kelas IV. Untuk menganalisis secara mendalam sejauh mana model kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dapat mempengaruhi hasil belajar IPAS kelas IV setelah mengikuti model kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT).

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah:

a. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini sebagai bahan penelitian terbaru, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan pembaca tentang model *Teams Game Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

b. Kegunaan Praktis

Studi ini membahas upaya menggunakan model *Teams Game Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar IPAS.