

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pembelajaran merupakan proses terjadinya hubungan yang positif antara peserta didik dan pendidik sebagai usaha agar tercapainya tujuan pembelajaran. Pembelajaran yang berhasil tentunya diperoleh dari faktor yang mempengaruhinya yakni tercapainya tujuan pembelajaran (Emda, 2018:173). Suatu pembelajaran dikatakan berhasil apabila siswa dapat memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru dan mendapatkan hasil belajar yang diharapkan. Pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas ditinjau dari segi proses apabila seluruhnya atau sebagian besar peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran, di samping menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar dan percaya pada diri sendiri. Penerapan pembelajaran melalui kelompok kecil yang saling bekerja sama dan melibatkan siswa secara aktif diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar adalah mata pelajaran yang mempelajari tentang kehidupan manusia dan interaksinya dalam masyarakat (Susanto, 2013:144). Tujuan pembelajaran IPS tentang kehidupan Masyarakat di lakukan secara sistematis. Peranan IPS sangat penting dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa agar dapat aktif mengambil bagian dalam kehidupan sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang baik. Sebagai guru harus bertanggung jawab untuk menggunakan banyak energi dan pikiran agar dapat mengajarkan pembelajaran IPS dengan baik.

Guru yang inovatif selalu menciptakan ide-ide baru dalam pembelajarannya agar setiap pembelajaran mengajak siswa secara aktif, sehingga guru mengetahui kesulitan yang dialami siswa dan selanjutnya mencari alternatif

pemecahannya. Selain itu guru yang inovatif selalu mengupayakan suatu strategi pembelajaran yang dapat mengembangkan aktivitas pembelajaran sehingga siswa dapat memperoleh manfaat yang maksimal baik dari proses maupun hasil belajarnya. Strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru sangat mempengaruhi kualitas pembelajaran, strategi yang kurang baik akan mempengaruhi belajar siswa. Strategi mengajar yang kurang baik dapat terjadi misalnya karena guru kurang persiapan dan kurang menguasai bahan pelajaran. Salah satu inovasi yang dapat dilakukan oleh guru adalah penggunaan model pembelajaran yang menarik dan dapat memicu siswa untuk ikut serta secara aktif dalam kegiatan pembelajaran yaitu model pembelajaran aktif. Pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar secara aktif. Siswa diajak untuk turut serta dalam proses pembelajaran, tidak hanya mental akan tetapi juga melibatkan fisik. Salah satu model pembelajaran aktif yang dapat diterapkan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu tipe yang mudah diterapkan. Melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta *reinforcement* (Komalasari, 2013: 67). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran IPS memungkinkan siswa dapat berperan aktif dan dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar, sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan informasi yang didapat peneliti dari hasil wawancara dengan guru kelas tentang model pembelajaran yang digunakan di SD 044839 Bulanjahe khususnya di kelas IV diperoleh data, antara lain: siswa kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran, sebagian besar siswa masih pasif dalam mengikuti proses pembelajaran, pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*) dan guru kurang mengembangkan berbagai model pembelajaran. Kebanyakan guru menempuh cara yang mudah saja dengan menggunakan metode ceramah

yang berlebihan dan mengandalkan penghafalan fakta-fakta. Penggunaan model pembelajaran seperti itu tidak dapat mengakomodasi perbedaan individual siswa di kelas sehingga sulit tercapai tujuan pembelajaran.

Rendahnya kinerja guru dan aktivitas siswa berdampak pada rendahnya ketuntasan hasil belajar siswa yang dapat diketahui dari nilai Ulangan harian. Berikut merupakan data tentang ketuntasan hasil belajar siswa kelas IV A dan IV B SD Negeri 044839 bulanjahe mata pelajaran IPS.

**Tabel 1.1 Hasil Belajar IPS Siswa kelas IV SD Negeri 044839**

**Bulanjahe**

<b>Tahun pelajaran</b>	<b>Kelas</b>	<b>Jumlah siswa</b>	<b>KKM</b>	<b>Siswa Yang Tuntas</b>	<b>Siswa Yang Tidak Tuntas</b>
2023/2024	IV A	22	75	17	5
2023/2024	IV B	22	75	15	7

**Sumber: Wali Kelas IV SD Negeri 044839 Bulanjahe**

Berdasarkan tabel diatas diperoleh informasi bahwa nilai siswa kelas IV A SD Negeri 044839 Bulanjahe pada mata pelajaran IPS yang berjumlah 22 peserta didik masih banyak yang dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu sebanyak 5 siswa sedangkan yang mencapai KKM yaitu 17 peserta didik. Sedangkan di kelas IV B, jumlah peserta didik yang mencapai nilai KKM adalah 15 peserta didik dari 22 peserta didik dan yang tidak mencapai nilai KKM berjumlah 7 siswa.

Penelitian terdahulu yaitu penelitian Ina Kristina dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran TGT Menggunakan Media *Puzzle* Terhadap Keaktifan Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Materi Sistem Ekskresi". Penelitian tersebut menggunakan bentuk penelitian eksperimen dengan teknik pengambilan sampel menggunakan *cluster random* sampling. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT menggunakan media *puzzle* berpengaruh positif terhadap keaktifan dan hasil belajar kognitif siswa pada



materi sistem ekskresi manusia. Hasil persentase ketuntasan belajar klasikal pada penelitian Ina Kristina. menunjukkan bahwa persentase ketuntasan belajar kelas eksperimen adalah sebesar 76,66%, sedangkan kelas kontrol hanya mencapai 54,54%.

Dalam hal ini perlu diterapkan model pembelajaran baru yang dapat menarik perhatian peserta didik agar peserta didik bisa aktif dalam kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran tersebut yaitu *Team Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan bantuan media *crossword puzzle* (teka teki silang) diharapkan mampu mengatasi masalah selama proses pembelajaran yang sedang berlangsung dan bisa meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Model pembelajaran *team games tourname* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran *Cooperative Learning*. *Cooperative Learning* merupakan media pembelajaran yang digunakan untuk mengatasi masalah yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran, misalnya untuk mengaktifkan siswa yang tidak mau bekerja sama dengan temanya dan siswa yang tidak peduli dengan peserta didik lainnya. Model pembelajaran TGT menekankan pada keaktifan dan intraksi setiap individu dalam kelompoknya, karena model pembelajaran ini menggunakan game akan membuat suasana yang menyenangkan dan menggembirakan. Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti mengambil judul “Pengaruh Pelaksanaan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 044839 Bulanjahe”

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berawal dari latar belakang masalah yang ada maka peneliti mengidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Sebagian besar siswa pasif dalam mengikuti proses pembelajaran.
2. Pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*).
3. Guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan mengandalkan penghafalan fakta-fakta.
4. Guru kurang mengembangkan berbagai model pembelajaran.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka perlu adanya suatu pembatasan masalah dalam penelitian ini, yaitu pada pengaruh model pembelajaran *team games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran IPS tentang Indonesiaku kaya budaya kelas IV SD Negeri 044839 Bulanjahe.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang dan batasan masalah di atas, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

- a) Bagaimana gambaran hasil belajar IPS yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas IV SD Negeri 044839 Bulanjahe?
- b) Bagaimana gambaran hasil belajar IPS yang diajarkan tanpa menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas IV SD Negeri 044839 Bulanjahe?
- c) Apakah ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 044839 Bulanjahe?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Untuk mengetahui gambaran hasil belajar *Team Games Tournament* (TGT) IPS yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran pada siswa kelas IV SD Negeri 044839 Bulanjahe.
- b) Untuk mengetahui gambaran hasil belajar IPS yang diajar tanpa menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas IV SD Negeri 044839 Bulanjahe.

- c) Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 044839 Bulanjahe.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat di ambil dari hasil penelitian ini adalah:

- a) Bagi Peneliti  
Sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana (S1) Pendidikan Guru Universitas Quality Berastagi menambah pengetahuan serta pengalaman penulis agar bisa mengembangkan ilmu yang pernah dipelajari
- b) Bagi Peserta didik  
Agar lebih meningkatkan keaktifan dan hasil belajarnya sehingga paham dengan materi yang diajarkan guru di sekolah.
- c) Bagi Guru  
Agar menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam kegiatan belajar mengajar.
- d) Bagi Sekolah  
Meningkatkan partisipasi belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

