

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut UU No. 20 tahun 2003 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa 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.

Proses pelaksanaan pembelajaran merupakan jaminan penting dalam pendidikan, mutu pendidikan dapat ditingkatkan dengan pembelajaran yang mampu mendorong siswa untuk bisa aktif dan kreatif saat aktifitas pembelajaran berlangsung (Salamah dan Chornaidi 2018). Dalam meningkatkan hasil belajar siswa, guru dituntut untuk se kreatif mungkin dalam mengajar. Seperti yang diungkapkan oleh Hamdayama (2016), bahwa guru yang menggunakan metode ceramah, kebanyakan tidak memiliki keterampilan yang diperlukan untuk menggunakan metode ceramah, sehingga siswa menjadi bosan. Pembelajaran konvensional tersebut adalah salah satu faktor yang umum dalam rendahnya hasil belajar siswa.

Hasil belajar merupakan acuan dalam tercapainya proses pembelajaran serta bagian dari tujuan pembelajaran, hal ini disebabkan karena hasil belajar dapat dijadikan sebagai bahan pengukur untuk mengetahui jauhnya pengembangan pada siswa setelah menjalani pembelajaran yang memberikan pengalaman dalam pembentukan sikap, pengetahuan dan serta keterampilan siswa. Rusman (2015),

berpendapat bahwa hasil belajar adalah pengalaman yang diperoleh siswa mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Lingkungan pembelajaran didalam dan diluar kelas yang disusun oleh pendidik harus mampu membawa siswa kepada pengembangan tiga ranah tersebut, dengan menyiapkan bahan ajar serta strategi ajar yang mumpuni pendidik harus bisa membawa perubahan kepada siswa.

Keberhasilan proses pembelajaran merupakan muara dari seluruh aktivitas yang dilakukan guru dan siswa saat pembelajaran, artinya apapun bentuk kegiatan-kegiatan guru mulai dari merancang pembelajaran, memilih dan menentukan materi, pendekatan, strategi dan metode pembelajaran. Memilih dan menggunakan teknik evaluasi semua disarankan untuk mencapai keberhasilan belajar siswa (Merti 2020).

Menurut Jumanta (2016) pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta penguatan. Tipe TGT ini dapat diterapkan pada materi yang berbentuk tertulis seperti pelajaran-pelajaran kajian sosial dan pengetahuan alam yang tujuannya yaitu mengembangkan keterampilan-keterampilan sosial siswa. Sehingga model pembelajaran TGT mampu mengatasi rendahnya nilai pembelajaran IPAS.

M.Syafii Hazami (2022) menyatakan TGT (*Teams Game Tournament*) merupakan salah satu jenis model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran ini dapat dilakukan dengan permainan sehingga bisa mendongkrak rasa bosan siswa,

TGT dilalui dengan lima tahap: penyajian kelas, belajar dalam kelompok, bermain, kompetisi serta apresiasi. Model pembelajaran ini mampu merangsang keaktifan, sosial serta kecakapan siswa. Model pembelajaran TGT dapat dilaksanakan dengan berbagai macam model permainan yang bisa memacu kerja sama kelompok di dalam kelas, banyaknya permainan-permainan yang bisa diterapkan pada proses pembelajaran menjadi bahan pemikiran bagi pendidik untuk bisa mengkombinasikan permainan menjadi bagian dari media ajar. Sistem permainan seperti tebak kata, memaknai film, dan kartu permainan bisa menjadi beberapa contoh dari permainan yang bisa dikombinasikan menjadi bahan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa.

Hasil observasi awal yang dilakukan pada tanggal 5 Agustus 2024 di kelas V-D SDN 24 Banda Aceh, berdasarkan pengamatan dan diskusi bersama siswa banyak diantara mereka yang bosan belajar dengan cara metode konvensional apalagi jika sudah memasuki jam pelajaran terakhir, banyak diantara mereka yang tidak fokus dalam belajar karena sudah lelah bermain pada saat jam istirahat. Pernyataan tersebut dapat diperkuat lagi karena SDN 24 Banda Aceh merupakan sekolah tempat peneliti melakukan asistensi mengajar selama 4 bulan. Pada saat melakukan asistensi mengajar, peneliti sering mengajar di kelas tinggi dari kelas 4, 5 dan 6 hasilnya tetap sama yaitu banyak diantara siswa yang meminta bermain saat belajar, adanya berbagai permasalahan yang dihadapi peneliti dalam proses pembelajaran menuntut peneliti untuk melakukan usaha perbaikan agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Terutama pada pembelajaran IPAS karena pada pembelajaran ini harus

banyak menghafal yang membuat mereka jenuh dalam belajar. Usaha yang dapat dilakukan peneliti untuk memperbaiki proses pembelajaran adalah dengan memilih model pembelajaran yang menarik bagi siswa, sehingga beberapa kali peneliti menerapkan metode pembelajaran dengan cara bermain game yang ternyata membuat para siswa menjadi antusias dalam belajar. Salah satu game yang pernah dilakukan peneliti saat mengajar yaitu permainan *snow ball*.

Berdasarkan uraian tentang permasalahan diatas, maka peneliti memilih judul dengan tema *Time Games Tournament* untuk menciptakan hasil belajar yang maksimal dalam pembelajaran IPAS. Peneliti melaksanakan penelitian ini dengan judul **“Pengaruh Model *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas 5 SDN 24 Banda Aceh”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan deskripsi latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah: “Pemilihan metode pembelajaran menarik seperti pembelajaran *Time Games Tournament* (TGT) yang dilakukan oleh guru dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS”.

1.3 Batasan Masalah

Batasan Masalah Berdasarkan identifikasi masalah, maka pembatasan masalah yang dapat peneliti kemukakan adalah:

1. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).
2. Variabel yang diteliti yaitu hanya pada hasil peningkatan belajar siswa.
3. Sampel yang akan diteliti hanya pada kelas 5-D saja.
4. Materi yang akan diuji yaitu hanya pada pembelajaran IPAS kurikulum merdeka.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: “Apakah terdapat pengaruh pada model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas 5 SDN 24 Banda Aceh?”.

1.5 Tujuan Penelitian

Setelah mengetahui perumusan masalah, maka tujuan yang ingin dicapai peneliti pada penelitian ini: “Peningkatan hasil belajar siswa dengan model pembelajaran *Times Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran IPAS di kelas 5 SDN 24 Banda Aceh”.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat, baik bagi peneliti sendiri, sekolah, pendidik, maupun siswa. Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Bagi peneliti dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman tentang penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) sebagai alternatif yang dapat diikuti oleh penelitian, jika nanti dapat terlaksana dengan baik dan berhasil, maka ini akan dijadikan referensi untuk lembaga layanan di sekolah dan satuan pendidikan lainnya.
2. Bagi sekolah sebagai solusi alternatif dari masalah pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Bagi siswa pengalaman baru dalam memahami mata pelajaran IPAS dengan menggunakan metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*).
4. Bagi guru sebagai masukan untuk lebih kreatif dalam menggunakan model pembelajaran, sehingga pelajaran IPAS tidak lagi menjadi mata pelajaran yang sulit dipahami.