

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan cikal-bakal seorang manusia untuk dapat mengembangkan ilmu pengetahuan. Melalui pendidikan, seseorang bisa memanfaatkan ilmu yang diperolehnya sehingga menjadi manfaat dan bermakna bagi orang lain. Pendidikan merupakan salah satu aspek penting bagi kehidupan suatu negara. Seseorang yang berpendidikan akan dapat membantu kemajuan bangsa menjadi semakin maju dan berkembang. Pendidikan berlangsung sepanjang hayat yang dapat dilaksanakan dimana dan kapan saja baik dalam lingkungan keluarga, sekolah, maupun lingkungan masyarakat. Berdasarkan Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3 yang berbunyi:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan 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”.

Sejalan dengan fungsi pendidikan tersebut, maka pendidikan memiliki peranan yang krusial serta menjadi faktor utama dalam pembentukan karakter pribadi manusia.

Memasuki zaman yang semakin berkembang ini, urgensi pendidikan sangatlah penting dan berpengaruh untuk masa depan. Generasi - generasi penerus bangsa semakin dipacu untuk mengikuti perkembangan tren yang ada pada saat ini. Hal ini pun berpengaruh pula pada dunia pendidikan. Abad 21 ini merilis berbagai kompetensi yang harus dimiliki oleh generasi abad 21. Menurut Triling & Fadel berpendapat bahwa keterampilan abad ke-21 adalah (1) *life and career skills*, (2) *learning and innovation skills*, dan

(3) *Information media and technology skills*.<sup>1</sup> Dalam hal ini, keterampilan tidak hanya harus dimiliki guru saja tetapi siswa pun perlu untuk memahami keterampilan yang harus dimiliki oleh siswa dalam pembelajaran abad 21. Langkah pertama yang dilalui oleh siswa untuk mengasah keterampilan dan kompetensi akademik maupun non akademiknya dimulai pada jenjang sekolah dasar.

Pendidikan di sekolah dasar mampu membentuk pondasi awal manusia yang berkualitas, berakhlak mulia dan memiliki pandangan yang luas untuk mencapai cita-cita yang diinginkan. Hal ini yang akan mendorong siswa yang berkompeten dan cepat tanggap akan perubahan. Jenjang sekolah dasar bisa dikatakan sebagai permulaan bagi siswa untuk terjun ke lautan yang lebih luas lagi dalam dunia pendidikan. Guru sebagai pengajar di sekolah mendidik siswanya untuk menjadi lulusan yang cerdas dan berbudi pekerti luhur. Guru-guru di sekolah mengajarkan siswanya berlandaskan pada kurikulum yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia, yakni kurikulum yang terbaru adalah Kurikulum Merdeka. Berjalannya Kurikulum Merdeka di tahun kedua ini, penerapan di sekolah sudah mulai merata.

Lahirnya Kurikulum Merdeka yang masih awam di pandangan masyarakat tidak menyulutkan semangat para guru untuk mengajarkan anak didiknya. Kurikulum Merdeka memberikan keleluasan kepada pendidik untuk menciptakan pembelajaran berkualitas yang sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan belajar peserta didik.<sup>2</sup> Berdasarkan Kurikulum Merdeka, pembelajaran di sekolah dasar kelas V salah satunya adalah pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Mata pelajaran IPAS adalah penggabungan antara pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Siswa sekolah dasar mempelajari muatan IPS melalui pembelajaran di kelas.

---

<sup>1</sup> Bernie Trilling and Charles Fadel, "Bernie Trilling, Charles Fadel-21st Century Skills\_ Learning for Life in Our Times -Jossey-Bass (2009)," *Journal of Sustainable Development Education and Research* 2, no. 1 (2009): 243.

<sup>2</sup> Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, *Kurikulum Merdeka* (<https://kurikulum.kemdikbud.go.id/kurikulum-merdeka/#alur>) Diunduh tanggal 24 Juli 2023.

Ilmu Pengetahuan Sosial atau secara singkat IPS, secara sederhana didefinisikan sebagai ilmu yang membahas mengenai kehidupan sosial dalam lingkungan bermasyarakat. IPS merupakan penyederhanaan dari berbagai konsep atau materi ilmu-ilmu sosial yang diadaptasi untuk kepentingan program pendidikan dan pembelajaran di sekolah. Pelajaran IPS di sekolah dasar dikembangkan sebagai penanaman nilai sosial bermasyarakat, selain itu juga menekankan pada keterampilan anak agar siap nantinya siap terjun ke dalam lingkungan sosialnya<sup>3</sup>.

Cara siswa dalam memahami materi pembelajaran sangatlah beragam. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi seorang guru untuk mengkreasikan dan menginovasikan pembelajaran agar materi yang diajarkan dapat diterima dengan baik oleh siswa. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah dasar sebagian besar masih diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Hal ini juga didorong oleh pendapat Ahmad Susanto yang mengungkapkan bahwa masih banyak guru yang menggunakan metode konvensional secara monoton dalam pembelajaran di kelas, sehingga suasana belajar terkesan kaku dan didominasi oleh guru.<sup>4</sup> Pembelajaran IPS hendaknya memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengetahuan dan rasa ingin tahunya berdasarkan pengalaman yang diperolehnya sendiri. Hal ini juga dapat membantu siswa memiliki kemampuan bertanya, menganalisis, berpikir ilmiah, serta mampu mengkonstruksikan jawaban berdasarkan bukti dan pengalamannya.

Fokus pembelajaran IPS yaitu mengajarkan siswa sekolah dasar untuk mengetahui konsep dasar ilmu sosial yakni tentang interaksi manusia dengan lingkungannya. Menurut NCSS (*National Council for the Social Studies*) mengungkapkan bahwa dengan tujuan utama mempelajari IPS ialah dapat membantu siswa dalam pengambilan keputusan yang rasional berdasarkan informasi untuk kepentingan umum dalam kehidupan

---

<sup>3</sup> Eka Susanti dan Henni Endayani, *Konsep Dasar IPS* (Medan: CV. Widya Puspita, 2018), h. 5–6.

<sup>4</sup> Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenamedia Group, 2014), 195.

bermasyarakat yang beragam<sup>5</sup>. Dengan demikian, dapat mendorong siswa untuk memiliki rasa ingin tahu yang tinggi serta melatih siswa dalam berpikir kritis memecahkan masalah pada lingkungan sosialnya. Selain itu, dengan mempelajari IPS juga dapat mengembangkan keterampilan anak untuk berkomunikasi dan bersosialisasi dengan orang lain. Hal ini dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam bergaul dengan orang yang baru dikenalnya.

Namun berdasarkan fakta di lapangan, banyak siswa merasa bosan dan kurang memahami materi pembelajaran IPS. Permasalahan tersebut diakui oleh salah satu guru walikelas V di SDN Bendungan Hilir 09 yang mengeluhkan bahwa siswa kerap kali kurang memahami pembelajaran IPS terutama yang materinya terdapat banyak bacaan. Hal ini membuat siswa malas untuk mempelajarinya. Sehingga mengakibatkan kurangnya motivasi terhadap mata pelajaran IPS yang berpengaruh pada rendahnya hasil belajar siswa.

Hal ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan Muhammad Aswab Mahasin, dkk mengungkapkan bahwa pembelajaran IPS masih menggunakan pembelajaran konvensional menimbulkan ketidaksesuaian dengan tujuan pembelajaran IPS yang berbasis interaksi sosial serta tidak dapat mengakomodasikan keragaman gaya belajar siswa, sehingga antusiasme belajar IPS rendah yang berakibat pada rendahnya hasil belajar. Dokumentasi sekolah menunjukkan 43% hasil belajar IPS siswa belum mencapai KKM.<sup>6</sup>

Selain itu, Silfi Melindawati dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas V masih rendah dengan nilai rata-rata siswa kelas A adalah 57,06 dan nilai rata-rata siswa kelas B adalah 62,06. Dalam proses pembelajarannya pun masih berpusat pada guru, penggunaan model pembelajaran yang kurang efektif serta aktivitas

---

<sup>5</sup> *Ibid.*, h. 7.

<sup>6</sup> Muhammad Aswab Mahasin, Retno Winarni, and Ary Purwantiningsih, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dengan Tipe Students Teams Achievement Division (STAD) Terhadap Hasil Belajar IPS Ditinjau Dari Gaya Belajar," *Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi)* 2, no. 10 (2021): 1716–27.

belajarnya masih tergolong rendah.<sup>7</sup> Penelitian lain yang dilakukan oleh I Wayan Mertayasa juga mengungkapkan bahwa masih rendahnya hasil belajar IPS siswa kelas V di SD Negeri 2 Tianyar Barat dan belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 65,00. Dari 12 siswa hanya 2 orang yang memperoleh hasil belajar diatas KKM dan 10 orang lainnya memperoleh hasil belajar di bawah KKM dengan rata-rata kelas untuk hasil belajar IPS.<sup>8</sup>

Menurut Rina Febrina, hasil belajar merupakan tolak ukur dalam menentukan keberhasilan siswa selama proses pembelajaran dan sebagai umpan balik bagi pendidik untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang telah dilakukan.<sup>9</sup> Pencapaian siswa dalam menguasai materi pelajaran dapat diukur dengan hasil belajar siswa tersebut. Dengan mengetahui hasil belajar siswa, seorang guru dapat mengetahui kemajuan serta perkembangan siswa dalam kegiatan belajar. Menurut Ahmad Susanto, faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa terbagi dalam dua hal. Pertama adalah siswa, dalam hal ini mencakup tingkat intelektual, motivasi, minat, dan kesiapan siswa baik jasmani dan rohani. Kedua adalah lingkungan, yang mencakup sarana dan prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber-sumber belajar, metode pembelajaran, dan lingkungan keluarga.<sup>10</sup>

Permasalahan rendahnya hasil belajar siswa muncul salah satunya disebabkan oleh guru yang terbiasa untuk menyampaikan materi pelajaran melalui metode konvensional sehingga membuat seluruh siswa hanya mendengarkan penjelasan guru yang disampaikan melalui ceramah. Metode konvensional dianggap kurang mengeksplorasi wawasan dan

---

<sup>7</sup> Silfi Melindawati, "Pengaruh Penggunaan Model Teams Games Tournament ( TGT ) Terhadap Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 5, no. 1 (2021): 55–67.

<sup>8</sup> I Wayan Mertayasa, "Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament ( TGT ) Berbantuan Media Mice Target Board Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V," *Journal of Education Action Research* 6, no. 1 (2022): 48–57.

<sup>9</sup> Rina Febriana, *Evaluasi Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2019), h.6, <https://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results>.

<sup>10</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenamedia Group, 2015), h.12.

pengetahuan siswa.<sup>11</sup> Hal ini memposisikan siswa sebagai pendengar dan penerima informasi saja, sehingga suasana pembelajaran menjadi monoton dan membosankan. Tentu saja dapat membawa dampak siswa sulit untuk memahami materi secara menyeluruh dan menjadikan hasil belajar siswa rendah.

Dengan demikian, diperlukan inovasi dalam pendekatan, strategi, metode, dan model yang sesuai dengan kondisi dan situasi sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Guru adalah salah satu subjek yang penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru dapat mengorganisasikan pembelajaran berdasarkan kondisi perkembangan zaman saat ini dengan memaksimalkan sumber-sumber yang ada. Salah satu langkah yang bisa dilakukan adalah menggunakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered*).

Metode belajar berpusat pada siswa (*Student Centered Learning*) adalah metode pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21. Metode belajar ini bersifat kolaboratif, kontekstual dan terintegrasi dengan masyarakat.<sup>12</sup> Dalam pengimplementasiannya, metode belajar berpusat pada siswa dapat menumbuhkan kolaborasi antar siswa secara aktif serta meningkatkan kreativitas dan inovasi siswa dalam belajar. Model pembelajaran yang berpusat pada siswa dapat diterapkan melalui pembelajaran secara berkelompok (*Cooperative Learning*).

Model pembelajaran kelompok atau *cooperative* merupakan model belajar berkelompok yang terdiri atas beberapa orang siswa yang memiliki kemampuan akademik yang beragam, selain itu metode ini didesain oleh pendidik untuk memecahkan suatu masalah atau mengerjakan suatu tugas bersama-sama.<sup>13</sup> Dalam pembelajaran berkelompok ini membuat siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran sehingga siswa bersama kelompoknya dapat saling bekerja sama membangun pengetahuan yang diduplikasinya.

---

<sup>11</sup> Suvriadi Panggabean et al., *Sistem Student Center Learning Dan Teacher Center Learning* (Bandung: CV. Media Sains Indonesia, 2021), h. 1.

<sup>12</sup> Panggabean et al., h. 7.

<sup>13</sup> Suvriadi Panggabean, *Konsep dan Strategi Pembelajaran* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2021), h. 139-140.

Model *cooperative learning* terdapat berbagai tipe. Salah satu tipe dari model *cooperative learning* yang dapat meningkatkan keaktifan serta pemahaman siswa dalam belajar adalah model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan model pembelajaran kooperatif dengan membentuk kelompok-kelompok kecil dalam kelas yang terdiri atas 3-5 siswa yang heterogen, baik dalam segi akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnis.<sup>14</sup> Dalam pelaksanaannya melibatkan keaktifan seluruh siswa tanpa membedakan status yang dimiliki. Model TGT ini juga dapat mengembangkan sikap kerjasama, tanggung jawab, kepemimpinan, percaya diri serta semangat belajar siswa.

Pembelajaran dengan menerapkan model TGT dapat divariasikan dengan berbantuan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sesuatu yang digunakan sebagai sarana penghubung dari guru kepada siswa dengan tujuan untuk memberikan rangsangan agar siswa termotivasi serta dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik.<sup>15</sup> Salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan adalah media *Spinning Wheel* atau roda berputar. Media roda berputar merupakan sebuah media pembelajaran yang berbentuk lingkaran yang dapat diputar dan dibagi menjadi beberapa bagian yang didalamnya berisi pertanyaan atau pernyataan.<sup>16</sup> Penerapan media ini terdapat unsur permainan didalamnya sehingga dapat menarik perhatian, minat, motivasi belajar, dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Pelaksanaan model pembelajaran TGT dengan berbantuan media *spinning wheel* dapat menciptakan suasana baru dalam kegiatan pembelajaran.

Di zaman yang serba modern saat ini, karakteristik siswa terutama siswa sekolah dasar memiliki kegemaran dalam bermain dan cenderung memiliki

---

<sup>14</sup>Mochammad Agus Krisno Budiyo, *Sintak 45 Model Pembelajaran Dalam Student Centered Learning (SCL)*, (Malang : UMM Press, 2016) h.145.

<sup>15</sup> Muhammad Hasan, dkk, *Media Pembelajaran*, Tahta Media Group (Klaten: Tahta Media Group, 2021), h. 28.

<sup>16</sup> Dian Wulandari, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Roda Keberuntungan Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Muaro Jambi," 2019, 1–124, <http://repository.uinjambi.ac.id/1253/>.

rasa penasaran yang tinggi terhadap sesuatu. Sejalan dengan hal tersebut, model *cooperative learning* tipe TGT ini secara garis besar kegiatan pembelajarannya terdapat unsur permainan atau turnamen akademik sebagai pengganti dari tes individu. Model *cooperative learning* tipe TGT yang memiliki unsur kerjasama tim, permainan, dan turnamen juga cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran IPS. Sehingga diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan sekaligus meningkatkan hasil belajar IPS siswa.

Pembelajaran IPS dengan materi pembahasan yang cukup sulit dan membosankan akan menjadi pelajaran yang menyenangkan bagi siswa apabila diajarkan dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe TGT dan berbantuan media *spinning wheel*. Penggabungan model pembelajaran dengan media *spinning wheel* dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, dapat mendorong keinginan siswa untuk mempelajari materi dengan sungguh-sungguh untuk mencapai hasil belajar yang memuaskan.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Spinning Wheel* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V di SDN Kecamatan Tanah Abang.”

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan penjabaran latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Kesulitan guru untuk menentukan metode yang tepat untuk pembelajaran IPS
2. Kesulitan siswa untuk memahami materi pembelajaran IPS
3. Hasil belajar IPS siswa cenderung rendah

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang dikemukakan di atas, penelitian ini memiliki cakupan masalah yang sangat luas. Oleh karena itu, penelitian ini hanya dibatasi pada pengaruh model



*cooperative learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Spinning Wheel* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V di SDN Kecamatan Tanah Abang.

#### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah penelitian ini adalah “Adakah Pengaruh Model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Spinning Wheel* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V di SDN Kecamatan Tanah Abang?”

#### **E. Kegunaan Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis. Adapun manfaat tersebut antara lain :

##### **1. Secara Teoritis**

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi pengembangan pembelajaran IPS dan meningkatkan hasil belajar IPS melalui model *cooperative learning* tipe TGT berbantuan media *Spinning Wheel*.

##### **2. Secara Praktis**

Manfaat yang diharapkan oleh peneliti dari pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Bagi Siswa, dengan penggunaan model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Spinning Wheel* dapat membantu siswa untuk memahami materi muatan IPS dan meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS. Dalam pelaksanaan model berbasis turnamen akademik yang dilaksanakan pada pembelajaran di kelas, dapat mendorong jiwa kompetitif siswa dalam menemukan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang diberikan. Dengan demikian dapat memotivasi siswa bersama kelompoknya untuk mencapai nilai tertinggi dibanding siswa kelompok lain sekaligus melatih kerjasama yang baik antar siswa.

- b. Bagi Guru, sebagai masukan untuk memvariasikan pembelajaran di kelas yang dapat mengaktifkan sekaligus menyenangkan siswa, serta membantu guru untuk dapat mengelola kelas dengan baik.
- c. Bagi Peneliti Lain, diharapkan bisa menjadi bahan referensi untuk penelitian selanjutnya dengan permasalahan yang serupa agar bisa ditindaklanjuti lebih dalam lagi.

