

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peranan penting dalam mempersiapkan generasi muda agar mampu menghadapi tantangan kehidupan di abad ke-21. Keterampilan abad ke-21 relevan dengan empat pilar kehidupan yang mencakup *learning to know*, *learning to do*, *learning to be* dan *learning to live together*.¹ Keempat pilar tersebut menekankan bahwa pendidikan tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan saja, tetapi juga pengembangan pemahaman, pengembangan keterampilan, pembentukan karakter, serta kemampuan beradaptasi dan bekerja sama dalam kehidupan sosial. Dalam hal tersebut, pendidikan dasar memegang peran yang penting sebagai pondasi awal dalam menanamkan nilai – nilai keterampilan abad ke-21 kepada siswa.

Proses belajar mengajar di sekolah dasar menuntut siswa untuk mampu menemukan dan memahami (*learning to know*) makna dari setiap materi yang dipelajari, bukan sekadar menghafalnya. Pemahaman merupakan kemampuan seseorang untuk menafsirkan, menjelaskan, serta menggunakan informasi yang telah diperoleh secara bermakna.² Dalam proses pembelajaran, aspek pemahaman perlu ditekankan agar siswa mampu mempertahankan dan mengingat pengetahuan baru yang telah diperoleh. Sebagaimana diungkapkan oleh Suryani, bahwa pemahaman konsep diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam menafsirkan makna suatu hal setelah memperoleh dan mengingat informasi yang dipelajarinya.³ Oleh karena itu, pemahaman konsep dapat terlihat ketika siswa mampu mengungkapkan kembali pengetahuan yang telah dipelajarinya dengan bahasa sendiri serta mengaitkannya dengan situasi atau masalah yang relevan.

¹ Wulan Dwi Aryani, *Implementasi G'rotate History: Inovasi Pembelajaran Abad 21* (Indramayu: CV. Adanu Abimata, 2020), h.1.

² Rinawati, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Yogyakarta: Thema Publishing, 2021), h.58.

³ Ela Suryani, *Analisis Pemahaman Konsep: Two-tier Test sebagai Alternatif* (Semarang: CV Pilar Nusantara, 2019), h.2.

Guru merupakan salah satu faktor dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Seorang guru perlu memahami latar belakang siswa agar dapat menerapkan pendekatan yang tepat dan adaptif sehingga pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami siswa.⁴ Dengan demikian, guru diharapkan mampu menyesuaikan strategi pembelajaran sesuai karakteristik siswa. Pendekatan yang dirancang dengan tepat akan membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi secara mendalam, sehingga peserta didik mampu menerapkan konsep yang telah dipelajari dalam kegiatan belajar. Pemahaman siswa merupakan kemampuan dalam menguasai suatu konsep secara mendalam, serta memahami makna dan menerapkan konsep tersebut dalam kehidupan sehari-hari.⁵ Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengingat informasi, tetapi juga menuntut siswa untuk mengaitkan pengetahuan yang dimilikinya dengan situasi nyata di sekitarnya.

Salah satu mata pelajaran yang wajib dikuasai dan dipahami oleh peserta didik di sekolah dasar yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), karena pembelajaran ini berhubungan langsung dengan kehidupan sosial di lingkungan sekitar. IPS merupakan ilmu yang di dalamnya membahas tentang manusia serta berbagai macam lingkungan alam dan fisik seperti sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, psikologi maupun ilmu politik.⁶ Ilmu ini kemudian dikembangkan dalam bentuk pembelajaran di sekolah dasar agar peserta didik memahami berbagai aspek kehidupan sosial lingkungannya.

Pembelajaran IPS merupakan proses yang dirancang secara sistematis dan disertai evaluasi agar peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.⁷ Pembelajaran IPS tidak hanya berfokus pada pemberian pemahaman tentang nilai, sikap dan keterampilan sosial, tetapi juga membantu siswa mengenal lingkungan sekitar serta memahami perannya sebagai makhluk sosial. Oleh karna itu, pembelajaran IPS perlu dikembangkan secara kontekstual

⁴ Muh. Adnan Hudain, dkk., *Psikologi pendidikan* (Sumatra Barat: PT Global Eksekutif Teknologi, 2022), h.8.

⁵ Edwin Byusa, Edwige Kampire, and Adrian Rwekaza Mwesigye. *Game-Based Learning Approach on Students' Motivation and Understanding of Chemistry Concepts: A Systematic Review of Literature*. Heliyon, Mei 2022, Volume 8, Nomor 5, h.2.

⁶ Ida Bagus Made Astawa. *Pengantar Ilmu Sosial-Rajawali Pers* (Depok: PT. RajaGrafindo Persada, 2021), h.23.

⁷ Eka Yusnaldi. *Pembelajaran IPS MI/SD* (Medan: CV Widya Puspita, 2018), h.2.

dan interaktif agar siswa dapat memahami konsep sosial dan menerapkan dalam kehidupan nyata.

Proses pembelajaran IPS menekankan pada keterlibatan aktif siswa agar dapat menemukan makna materi yang dipelajari dan mengaitkannya dengan pengalaman nyata di lingkungan sekitar.⁸ Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran IPS masih sering berlangsung secara konvensional, di mana guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan siswa hanya berperan sebagai pendengar. Hal tersebut membuat siswa cenderung pasif dan kurang memahami makna dari materi yang dipelajari. Pembelajaran IPS dikatakan baik apabila guru mampu menciptakan proses belajar yang aktif, interaktif dan kontekstual sehingga siswa tidak hanya memahami konsep, tetapi juga dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat menggunakan model, metode, atau pendekatan yang bervariasi guna meningkatkan pemahaman konsep dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar.

Setiap kegiatan pembelajaran di kelas diharapkan dapat memberikan perubahan positif yang mendukung tercapainya keberhasilan proses belajar. Yulia berpendapat bahwa tolak ukur keberhasilan pelaksanaan pembelajaran IPS pada aspek kognitif tidak hanya terbatas pada meningkatnya pengetahuan sosial, tetapi juga mencakup kemampuan bernalar sosial dalam mencari alternatif-alternatif pemecahan masalah sosial.⁹ Keberhasilan pembelajaran tersebut sangat dipengaruhi oleh peran guru, yang harus mampu memfasilitasi siswa dalam memahami konsep-konsep IPS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Anderson dan Krathwohl, ranah kognitif mencakup enam tingkat kemampuan, yaitu ingatan atau pengetahuan (*knowledge*), pemahaman, aplikasi atau penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi.¹⁰ Dalam hal ini, pemahaman konsep memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran, karena melalui pemahaman tersebut siswa dapat menafsirkan atau mengaitkan kembali materi sesuai dengan struktur kognitif yang mereka miliki.

⁸ Nasrullah, *Pembelajaran IPS (Teori dan Praktek)* (Kalimantan Selatan: CV. El Publisher, 2022), h.111.

⁹ Yulia Siska, *Konsep Dasar IPS* (Yogyakarta: Garudhawaca, 2016), h.16.

¹⁰ Anderson, L.W., and Krathwohl, D.R, *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assesing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educatioanl Objectives* (New York: Addison Wesley Longman, 2001), h.66-88.

Berdasarkan hasil pra penelitian dengan melakukan observasi dan wawancara guru terhadap peserta didik kelas IV di salah satu sekolah dasar di Kecamatan Cengkareng. Dari hasil observasi, mendapatkan fakta bahwa rata-rata siswa kurang memahami dan cenderung susah membedakan dalam mata pelajaran IPS materi komponen peta dengan tujuan pembelajaran (TP) antara lain, siswa dapat mengidentifikasi komponen-komponen yang terdapat pada peta dan siswa dapat memahami fungsi dari masing-masing komponen peta. Hal ini terlihat dari hasil penilaian formatif yang diberikan guru setelah pembelajaran materi komponen peta, di mana siswa diminta mengerjakan tugas untuk mengukur pemahaman mereka terhadap materi tersebut, hanya 14 dari 32 siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan presentase 43,75%, sedangkan 18 siswa dengan presentase 56,25% belum mencapai KKM. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan memahami materi tersebut.

Dari hasil tersebut, terdapat permasalahan pada pemahaman siswa dilihat dari hasil tes penilaian formatif yang rendah. Rendahnya pemahaman konsep siswa terjadi karena mereka belum menguasai konsep dasar yang telah dipelajari sebelumnya, sehingga mengalami kesulitan dalam memahami konsep yang baru.¹¹ Oleh karena itu, hasil belajar ditentukan oleh kemampuan awal serta tingkat pemahaman konsep yang dimiliki siswa. Siswa yang telah memahami materi dengan baik akan mampu menjelaskan kembali isi pembelajaran menggunakan bahasanya sendiri tanpa mengubah makna dari materi tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal dan pemahaman konsep memiliki hubungan yang erat dan keduanya berperan dalam memengaruhi hasil belajar siswa.¹² Apabila siswa memiliki kemampuan awal serta pemahaman konsep yang baik, maka hasil belajarnya cenderung tinggi. Sebaliknya, jika kedua aspek tersebut rendah, maka pencapaian hasil belajar pun tidak akan optimal.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, diketahui bahwa dalam proses pembelajaran IPS siswa masih sering bertanya mengenai maksud dari soal yang

¹¹ Emmi Azis, *ROAR: Solusi Peningkatan Pemahaman Konsep Pembelajaran* (Sukabumi: CV Jejak, 2020), h.8.

¹² Nur Rahmadani, Sri Wardhani, dan Astrid Sri Wahyuni Sumah. Hubungan Kemampuan Awal, Pemahaman Konsep, Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring Di SMAN Sumatera Selatan. *Bioma : Jurnal Ilmiah Biologi*, April 2022, Volume 11, Nomor 1, h.3.

diberikan. Hal ini menunjukkan bahwa siswa belum sepenuhnya memahami konsep materi yang telah dipelajari. Selain itu, guru jarang menggunakan media untuk memperjelas uraian materi, sehingga siswa kurang memahami isi pembelajaran dengan baik. Kondisi tersebut menyebabkan banyak siswa yang masih kesulitan ketika diminta memberikan contoh, mengelompokkan, maupun menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Didukung oleh Ni'mah dkk., bahwa penyebab rendahnya pemahaman konsep siswa antara lain penerapan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional, pembelajaran yang berfokus pada hafalan, minimnya penggunaan media yang menarik, serta rendahnya motivasi dan minat belajar siswa sehingga siswa kurang aktif dan kesulitan memahami keterkaitan antar konsep dalam materi IPS.¹³ Dalam kondisi seperti ini, guru perlu lebih memperhatikan kebutuhan belajar peserta didik dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan agar siswa lebih termotivasi untuk belajar.

Kesulitan belajar siswa dapat terlihat dari berbagai hambatan yang dialami dalam mencapai hasil belajar yang optimal. Beberapa faktor yang menghambat pemahaman konsep antara lain rendahnya motivasi belajar, minimnya kesempatan berlatih, serta penggunaan metode dan model pembelajaran yang kurang efektif. Kondisi tersebut perlu diperbaiki melalui peningkatan sistem pembelajaran dan penilaian yang lebih baik. Didukung oleh hasil penelitian Ardianti dan Raida yang menunjukkan bahwa guru jarang menggunakan variasi model pembelajaran karena membutuhkan waktu persiapan yang cukup lama sehingga guru lebih sering menggunakan metode ceramah serta bahan ajar seperti Lembar Kerja Siswa (LKS) dan buku pegangan.¹⁴ Dengan demikian, strategi, metode, pendekatan, model dan media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa, sehingga diperlukan perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran yang lebih optimal.

Upaya untuk meningkatkan pemahaman konsep IPS diperlukan agar siswa lebih mudah memahami materi dan dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran

¹³ Farieha Ni'mah, Nur Fajrie, Diah Kurniati. Kemampuan Pemahaman Konsep Melalui Model Mind Mapping Berbantu Media Visual Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*. Agustus 2023, Volume 07, Nomor 02, h.311

¹⁴ Sekar Dwi Ardianti and Sulasfiana Alfi Raida. *The Effect of Project Based Learning with Ethnoscience Approach on Science Conceptual Understanding*. *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*, 2022, Volume 3, Nomor 2, h.208.

yang bermakna di kelas. Selain itu, guru perlu menyesuaikan cara penyampaian materi agar lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Karakteristik siswa di SD tersebut terbilang aktif, rasa ingin tahu yang tinggi, kemauan untuk belajar, senang bermain dan komunikasi antar guru dengan peserta didik selalu aktif. Hal ini sejalan dengan pendapat Mutia yang menyatakan bahwa siswa SD memiliki ciri-ciri suka bermain, bergerak, bekerja dalam kelompok dan senang melakukan demonstrasi secara langsung.¹⁵ Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk mengatasi permasalahan yang ada dan disesuaikan dengan karakteristik siswa.

Salah satu model pembelajaran yang cocok digunakan dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa adalah model pembelajaran kooperatif. Dalam model kooperatif ini terdapat banyak tipe yang dapat digunakan dalam pembelajaran, salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model TGT merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif di mana siswa dibagi ke dalam kelompok beranggotakan empat hingga enam siswa dengan tingkat kemampuan berbeda. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT mencakup lima unsur utama yaitu penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan dan penghargaan kelompok.¹⁶ Dari kelima unsur tersebut dapat memberikan dorongan kepada siswa untuk lebih semangat belajar dan mampu meningkatkan pemahaman suatu konsep. Menurut Octavia, model TGT terbukti mampu meningkatkan keterampilan dasar, hasil belajar, interaksi positif antar siswa, serta sikap saling menghargai. Tujuan utama penerapan model TGT adalah membantu siswa memahami konsep, pemahaman, keterampilan, dan pengetahuan yang diperlukan agar dapat berkontribusi secara aktif dalam kelompoknya.¹⁷ Dengan demikian, model TGT dapat dijadikan acuan bagi guru dalam upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran, baik dari segi aktivitas belajar maupun pemahaman siswa terhadap materi.

¹⁵ Mutia. *Characteristics of Children Age of Basic Education*. *Fitrah: International Islamic Education Journal*, 2021, Volume 3, Nomor 1, hh.118-120.

¹⁶ Muhammad Fathurrohman, *Model-model Pembelajaran Inovatif* (Yogyakarta: A-Ruzz Media, 2015), h.55.

¹⁷ Shilphy A. Octavia, *Model-model pembelajaran* (Yogyakarta: Deepublish, 2020), h. 55.

Model TGT merupakan salah satu model yang digunakan dalam kurikulum merdeka. Keterbaharuan dalam model ini yaitu dengan menggunakan media pembelajaran *question card* dalam pembelajaran. Media *question card* adalah sebuah alat pembelajaran visual berbentuk kartu berisi soal terkait materi pelajaran. Penggunaan media ini membuat pembelajaran lebih menarik dan membantu siswa melatih pemahaman konsep melalui penyelesaian soal yang terdapat pada kartu.¹⁸ *Question card* ini di dalamnya berisi soal dengan desain kartu yang menarik dan dapat menunjang pembelajaran terutama dengan model TGT. Selain itu, *question card* dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa serta menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.¹⁹ Sehingga, penggunaan *question card* tidak hanya membantu siswa memahami materi secara mendalam, tetapi juga meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) mempunyai pengaruh dalam meningkatkan pemahaman konsep IPS. Terbukti pada penelitian Nuswantri dkk. penerapan model ini menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan pemahaman materi dari 23% pada pra siklus menjadi 86% pada siklus II. Peningkatan tersebut terjadi karena kegiatan belajar berbasis permainan dan kerja sama tim mampu menumbuhkan semangat berkompetisi secara sehat serta dapat mengembangkan pemahaman yang lebih dalam terhadap konsep IPS.²⁰ Sejalan dengan hal tersebut, penelitian yang dilakukan Luthfiatun Nisa dkk. di SDN 1 Beluk menunjukkan bahwa penerapan model TGT mampu meningkatkan pemahaman konsep, partisipasi aktif dan motivasi belajar siswa secara signifikan. Model ini menekankan kerja sama kelompok dan unsur permainan, sehingga siswa lebih antusias dalam memahami

¹⁸ Tri Astuti, I Wayan Suwatra, dan I Made Tegeh. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe CRH Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, Juli 2019, Volume 2, Nomor 2, h.244

¹⁹ Putri Rahmadani, Nursyamsi, dan Ahmad Munawir. Pengembangan Media Pembelajaran *Question Card* (Kartu Pertanyaan) Pada Materi Kenampakan Alam Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Islam Datok Sulaiman Palopo. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, Mei 2025, Volume 5, Nomor 2, h.1825.

²⁰ Nuswantari, Maya Kartika, La Ode, Pinky Tyas. *Team Games Tournament*: Peningkatan Pemahaman Materi dan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran IPS. *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Juli 2025, Volume 17, Nomor 2, h.352

materi dan berinteraksi dengan teman sekelompoknya.²¹ Oleh karena itu, hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa model TGT dapat menghasilkan efek positif pada pemahaman dan partisipasi aktif dalam mata pelajaran IPS.

Didukung oleh penelitian Chasanah dkk. penggunaan media *question card* dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* terbukti dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai *posttest* siswa meningkat secara signifikan dibandingkan dengan *pretest*, serta siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan berani mengemukakan pendapat selama proses pembelajaran. Dengan demikian, media kartu pertanyaan efektif membantu siswa memahami konsep materi dengan lebih mudah melalui kegiatan belajar yang interaktif dan menyenangkan.²² Selain itu, penelitian Ni Komang Inten Phramesti Putri dkk. penerapan model pembelajaran *Group Investigation* berbantuan media *Question Card* terbukti dapat meningkatkan pemahaman konsep IPA siswa kelas IV.²³ Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar dan aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung. Penggunaan media *Question Card* membuat siswa lebih aktif, antusias, dan mudah memahami materi karena mereka terlibat langsung dalam kegiatan tanya jawab dan diskusi kelompok.

Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) cocok digunakan untuk mengakomodasi terhadap permasalahan yang ada dalam pembelajaran IPS. Guru dan siswa mampu menerapkan model ini dengan mengikuti tahapan yang ada dengan peran masing-masing dari tahap belajar ini. Dengan demikian, guru dan siswa harus saling aktif guna menjunjung keberhasilan model ini dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa. Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan Judul “Peningkatan Pemahaman

²¹ Zalsa Luthfiatun Nisa, Lutfi Ardiansyah, Isna Rahmawati. *Team Games Tournament: Pengembangan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Di SDN 1. Beluk. Global Education Trends*, Juni 2024, Volume 2, Nomor 1, h.86-88

²² Lintang Chasanah, Sikky El Walida, dan Anies Fuady. *Team Games Tournament: Analisis Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Dengan Media Question Card. Jurnal Penelitian, Pendidikan, dan Pembelajaran*, Agustus 2020, Volume 15, Nomor 33, h.87-90

²³ Ni Km. Inten Phramesti Putri, Nym. Murda, dan Dewa Nym. Sudana. Pengaruh Model Pembelajaran *Group Investigation* Berbantuan Media *Questions Card* Terhadap Pemahaman Konsep \ dan Keterampilan Berpikir Kritis IPA. *Thinking Skills and Creativity Journal*, 2018, Volume 1, Nomor 2, h.50-53

Konsep IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Siswa Kelas IV SDS Khusus Insan Harapan”.

B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, adapun identifikasi area yaitu pada pembelajaran IPS di kelas IV SD. Berdasarkan identifikasi area tersebut, maka fokus penelitiannya yaitu sebagai berikut:

1. Meningkatkan pemahaman konsep IPS kelas IV melalui model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT).
2. Meningkatkan kualitas proses pembelajaran IPS melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan dukungan media *question card*.
3. Melibatkan siswa kelas IV secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.
4. Meningkatkan pengetahuan siswa dalam pembelajaran IPS di kelas IV SDS Khusus Insan Harapan.

C. Pembahasan Fokus Penelitian

Berdasarkan identifikasi area dan fokus penelitian yang telah disebutkan, pembahasan fokus penelitian dibatasi agar terarah dan tidak terlalu luas ruang lingkupnya. Pembatasan masalah dibatasi pada pemahaman konsep IPS siswa kelas IV SDS Khusus Insan Harapan melalui model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

D. Perumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti menemukan perumusan masalah, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran IPS melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas IV SDS Khusus Insan Harapan?
2. Apakah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan pemahaman konsep IPS pada siswa kelas IV SDS Khusus Insan Harapan?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Setelah melakukan penelitian ini, penelitian ini diharapkan memiliki manfaat baik secara teoretis maupun praktis bagi kepala sekolah, guru, siswa, dan peneliti selanjutnya. Adapun manfaat dari penelitian ini, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam memperkaya wawasan dan ilmu pengetahuan baru, serta memberikan kontribusi nyata dan berarti bagi dunia pendidikan mengenai permasalahan dalam pembelajaran yang menyebabkan rendahnya pemahaman konsep siswa.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang diperoleh penelitian ini meliputi manfaat praktis bagi kepala sekolah, guru, siswa, dan peneliti selanjutnya. Keempat manfaat praktis tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

a. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam meningkatkan kualitas tenaga pendidik dalam kegiatan pembelajaran di Sekolah Dasar. Dengan penelitian ini, pihak sekolah dapat mengetahui gambaran kegiatan pembelajaran IPS menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

b. Bagi Guru Sekolah Dasar

Diharapkan dapat menjadi bahan masukan untuk penyempurnaan pelaksanaan pembelajaran khususnya pembelajaran IPS pada kelas IV dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media kartu pertanyaan, sehingga upaya meningkatkan pemahaman konsep siswa dapat tercapai dengan baik.

c. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran IPS. Dengan diterapkannya pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat membuat siswa menjadi antusias dalam pembelajaran, aktif, saling bekerja sama, dan menghargai satu sama lain sehingga siswa mampu paham konsep-konsep dalam setiap materi.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan dan menambah referensi bagi peneliti selanjutnya dalam melakukan penelitian dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan pemahaman konsep IPS di Sekolah Dasar.

