

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan pada jenjang sekolah dasar memegang peranan strategis dalam menyelenggarakan proses pembelajaran yang mampu mengoptimalkan potensi peserta didik. Pembelajaran yang seharusnya tidak semata-mata hanya berorientasi pada penyampaian materi, melainkan juga harus memberikan ruang bagi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam setiap aktivitas belajar (Aminah dkk., 2022). Keterlibatan tersebut penting agar siswa dapat membangun pemahaman yang bermakna, bukan sekadar menerima informasi secara pasif. Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran di kelas masih cenderung berlangsung secara satu arah, dengan guru sebagai pusat utama sumber belajar. Kondisi ini menyebabkan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran menjadi terbatas, sehingga interaksi yang terbangun kurang mampu memberikan pengalaman belajar yang mendalam (Maghfuroh dkk., 2024).

Permasalahan tersebut mengindikasikan adanya kelemahan dalam pelaksanaan pembelajaran yang berdampak pada rendahnya kualitas hasil belajar siswa. Minimnya partisipasi siswa serta kurang variatifnya suasana pembelajaran menjadikan siswa mudah merasa jenuh dan kurang termotivasi dalam mengikuti kegiatan belajar. Dampaknya, tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan belum optimal. Hal ini tercermin dari capaian hasil belajar yang belum memenuhi harapan, khususnya pada ranah kognitif yang berkaitan dengan kemampuan memahami dan menguasai materi. Oleh sebab itu, diperlukan upaya perbaikan dalam proses pembelajaran guna menciptakan lingkungan belajar yang

lebih efektif, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus mengoptimalkan hasil belajar. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam penerapan model pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, serta mendorong keterlibatan siswa secara langsung agar hasil belajar dapat meningkat secara signifikan. Hasil belajar merupakan kemampuan yang di peroleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran (Ismawati dkk., 2025).

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, dalam proses pembelajaran guru perlu memahami bahwa setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda, beda, sehingga strategi yang digunakan juga harus bervariasi agar hasil belajar dapat meningkat. Dengan menyesuaikan strategi pembelajaran terhadap gaya belajar tersebut, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, membuat siswa lebih mudah memahami materi, dan pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajarnya. Menurut Atika dan Junaidi dalam (Julianti dkk. (2024) menyebutkan bahwa hasil belajar terdiri dari tiga aspek, yaitu kognitif (pemahaman konsep), psikomotorik (keterampilan proses), dan afektif (sikap).

Berdasarkan hasil observasi di SDN Tunjung 01 yang dilakukan pada tanggal 06-07 Oktober 2025, diketahui bahwa 1) Pembelajaran bersifat monoton dengan penyampaian informasi yang hanya berpusat pada guru, yang mengakibatkan sebagian siswa kurang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. 2) Respon siswa dalam pembelajaran di kelas, yaitu siswa kurang aktif dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan dari guru. 3) Siswa cenderung kurang menyimak penyampaian materi dari guru terutama siswa yang duduk di bagian belakang seperti lebih sibuk bermain sendiri bersama teman sebangkunya. 4) Hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS tergolong rendah, dikarenakan sebagian besar siswa belum

memenuhi KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yaitu sebesar 70. Nilai siswa yang berada dibawah KKTP yaitu sebanyak 13 dari 25 siswa. 5) Sumber belajar yang digunakan oleh guru hanya berpatokan pada buku siswa.

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru kelas V SDN Tunjung 01, yaitu Ibu Anis Hidayati, S.Pd pada tanggal 07 Oktober 2025. Guru menyampaikan bahwa, 1) Keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran belum sepenuhnya tercapai, karena masih terdapat beberapa siswa yang pasif (14 dari 25 siswa) sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa. Meskipun guru telah melakukan upaya berupa pemberian perlakuan khusus dengan menunjuk secara langsung siswa yang kurang aktif untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran, namun upaya tersebut belum memberikan hasil yang optimal, sebab sebagian siswa tetap menunjukkan ketidakterlibatannya. 2) Guru menyampaikan bahwa siswa menyukai kegiatan belajar dengan cara berkelompok dan siswa masih sering suka bermain ketika pembelajaran berlangsung di dalam kelas. 3) Berdasarkan pada pengalaman dari tahun sebelumnya, mata pelajaran IPS menjadi salah satu mata pelajaran yang sulit untuk diajarkan kepada siswa dikarenakan bersifat teoritis dan contoh-contohnya yang kurang familiar bagi siswa. 4) Materi yang dirasa sulit untuk diajarkan kepada siswa adalah materi yang berkaitan dengan sejarah. Kesulitan tersebut disebabkan oleh rendahnya minat siswa terhadap kegiatan yang menuntut kemampuan menghafal.

Berdasarkan hasil penyebaran angket kebutuhan siswa kelas V SDN Tunjung 01 yang dilakukan pada 08 Oktober 2025. Diketahui bahwa dari 25 siswa, 1) 19 siswa menyukai belajar sambil bermain, 2) 20 siswa suka belajar secara berkelompok, 3)

23 siswa lebih mudah memahami pelajaran jika disampaikan melalui cerita, dan 4) 21 siswa tidak suka pembelajaran yang memintamu untuk menghafal.

Berdasarkan hasil wawancara kepada siswa kelas V SDN Tunjung 01 yang dilakukan pada 08 Oktober 2025, dapat diketahui bahwa 1) Siswa lebih menyukai kegiatan belajar bersama teman disekolah dibandingkan dengan belajar sendiri di rumah, karena suasana belajar bersama di sekolah dianggap lebih menyenangkan. 2) siswa cenderung kurang menyukai pembelajaran yang menuntut mereka untuk menghafal, karena kegiatan tersebut dirasa membosankan dan sulit dipahami tanpa adanya contoh konkrit dan kegiatan yang menyenangkan. 3) Siswa lebih menyukai kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok dibandingkan secara individu.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penerapan model pembelajaran TGT merupakan langkah strategis untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih hidup dan tentunya sesuai dengan salah satu karakteristik siswa yaitu siswa menyukai kegiatan pembelajaran dengan kelompok dan menyukai kegiatan bermain. Sehingga, muncul ketertarikan peneliti untuk memberikan solusi dan inovasi dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) (Jamahsyari., 2024). Pemilihan model *Teams Games Tournament* (TGT) didasarkan pada keunggulannya dalam mengombinasikan kerja sama kelompok, permainan akademik, dan turnamen yang terstruktur. Karakteristik tersebut memungkinkan terciptanya pembelajaran yang lebih aktif dan menarik sehingga berpotensi meningkatkan keterlibatan serta hasil belajar siswa (Khaerunnisa dkk., 2025). Model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan melalui kegiatan permainan

yang mendorong siswa untuk terlibat aktif berpartisipasi dalam kelompok. Pembentukan kelompok dalam model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dilakukan secara heterogen, yaitu tanpa ada perbedaan kemampuan, jenis kelamin, maupun latar belakang yang berbeda-beda. Hal ini dapat mencegah dominasi siswa tertentu, menciptakan persaingan sehat, dan mendorong sikap kerja sama siswa. Berdasarkan salah satu permasalahan yang diperoleh dari hasil wawancara kepada guru terkait rendahnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran yang berdampak pada rendahnya hasil belajar kognitif siswa, maka model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dinilai dapat menjadi solusi yang efektif. Melalui model ini, siswa yang aktif dan siswa yang pasif di dalam kelas digabung pada saat pembentukan kelompok yang dilakukan secara heterogen. Dengan demikian, penerapan model ini diharapkan mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dan berkontribusi pada peningkatan hasil belajar kognitifnya.

Menurut Yudianto dalam Zahara & Saputra (2024:452) model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model yang mudah untuk diterapkan dan dapat membuat semua siswa terlibat tanpa adanya perbedaan status, memanfaatkan peran tutor sebaya, serta menyertakan unsur permainan dan penguatan. Sehingga, model TGT ini cocok diterapkan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model kooperatif yang melibatkan permainan dan turnamen (Rahman dkk., 2025). Menurut Fadly (2022:187-188) menyebutkan bahwa Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki tahapan-tahapan, yaitu 1) persiapan pembelajaran, 2) persiapan kelas, 3)

teams (belajar dalam kelompok), 4) *Tournament* (pertandingan), dan 5) penghargaan kelompok.

Penelitian sebelumnya terkait pengaruh model TGT terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V pada mata pelajaran IPS yang dilakukan oleh Melinda (2021), hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Penelitian lainnya juga dilakukan oleh Pangestu dan Citrawati (2024) terkait pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V, hasil penelitiannya menyebutkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V.

Hasil belajar peserta didik secara umum mencakup tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik yang menggambarkan aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan dalam proses pembelajaran. Namun, berdasarkan permasalahan yang ditemukan di lapangan, rendahnya capaian hasil belajar siswa lebih terlihat pada aspek penguasaan pengetahuan atau ranah kognitif. Oleh karena itu, penelitian ini memfokuskan kajian pada ranah kognitif sebagai indikator hasil belajar. Pemilihan tersebut didukung oleh pendapat bahwa dalam penelitian pendidikan, pengukuran hasil belajar dapat difokuskan pada salah satu ranah sesuai dengan tujuan penelitian, terutama ranah kognitif yang lebih terukur secara objektif melalui tes seperti *pretest* dan *posttest* (Ningsih dkk., 2019).

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, peneliti ingin mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V SDN Tunjung 01 pada Mata Pelajaran IPAS. Sehingga, peneliti tertarik dan ingin mengangkat judul “Pengaruh Model TGT

terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V SDN Tunjung 01 pada Mata Pelajaran IPAS” untuk melakukan penelitian di kelas V SDN Tunjung 01.

1.2 Rumusan Masalah

Apakah terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penerapan model kooperatif TGT terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V SDN Tunjung 01 pada mata pelajaran IPAS?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan terhadap penerapan model kooperatif TGT terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V SDN Tunjung 01 pada mata pelajaran IPAS.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis. Manfaat hasil penelitian dapat diuraikan sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang pendidikan, khususnya mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya kajian teori mengenai pengaplikasian penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam proses pembelajaran.

1.4.2 Manfaat Praktis

A. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan, pengetahuan, serta pengalaman peneliti dalam merancang dan melaksanakan penelitian di bidang

pendidikan. Penelitian ini juga dapat menjadi sarana bagi peneliti untuk mengembangkan kemampuan dalam mengintegrasikan teori pembelajaran dengan praktik penggunaan model pembelajaran secara efektif.

B. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan menarik. Sehingga siswa dapat memotivasi dirinya untuk terus terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.

C. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam memilih model dan media pembelajaran yang menarik dan interaktif sesuai dengan karakteristik siswa, sehingga dapat menarik keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran di kelas.

D. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap sekolah untuk mengembangkan inovasi pembelajaran dan memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah tersebut. Peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan model Teams Games Tournament (TGT) menunjukkan bahwa model ini dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang dapat diterapkan sekolah untuk mendukung peningkatan kualitas pembelajaran.

E. Bagi peneliti selanjutnya

Temuan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat dijadikan landasan untuk melakukan penelitian lebih lanjut guna menguji efektivitas model tersebut pada konteks dan karakteristik subjek yang berbeda.

1.5 Batasan Penelitian

Batasan penelitian berdasarkan uraian latar belakang, yaitu:

- 1.5.1 Penelitian dilakukan kepada kelas V SDN Tunjung 01.
- 1.5.2 Penelitian ini terbatas pada materi “Sejarah Perjuangan Para Pahlawan: Tokoh Pahlawan Jawa Timur (KH. Abdurrahman Wahid, Syaikhona Muhammad Kholil Bangkalan, dan Marsinah).”
- 1.5.3 Penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT.
- 1.5.4 Hasil belajar yang menjadi fokus pengukuran dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS.

1.6 Definisi Istilah

Istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa, sebagai berikut:

1.6.1 Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran kooperatif yang mengandung unsur permainan dan pertandingan serta pembentukan kelompoknya dilakukan secara heterogen. Sehingga dapat menarik keterlibatan siswa melalui permainan dalam kerja sama antar teman kelompok, persaingan sehat antar kelompok, dan pembelajaran yang menyenangkan.

1.6.2 Hasil belajar kognitif

Hasil belajar kognitif merupakan hasil belajar yang berkaitan dengan kemampuan berfikir, menguasai pengetahuan, konsep, dan prinsip setelah mengikuti kegiatan proses belajar mengajar.