

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Pendidikan memiliki peran fundamental dalam mengembangkan individu yang tidak hanya cerdas secara intelektual tetapi juga mampu menyesuaikan diri dengan tantangan dan dinamika sosial yang kompleks di era globalisasi. Dalam konteks modern, ekspektasi terhadap sistem pendidikan tidak lagi sekadar terfokus pada aspek kognitif dan akademik, tetapi juga pada pengembangan keterampilan sosial, emosional, dan interpersonal. Keterampilan-keterampilan ini menjadi semakin penting seiring dengan meningkatnya kebutuhan akan kerja sama lintas budaya dan kemampuan untuk berkomunikasi dan berkolaborasi dengan efektif dalam berbagai situasi. Para siswa saat ini harus dipersiapkan tidak hanya untuk berhasil dalam ujian, tetapi juga untuk menghadapi dan menyelesaikan masalah global yang dinamis dan beragam dengan menggunakan pemikiran yang kritis, kreatif, dan kolaboratif (Darmansah 2023; Viona et al. 2022).

Dalam konteks kurikulum sekolah, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu bidang studi yang esensial dalam mendukung tujuan pendidikan ini. IPA tidak hanya mengajarkan siswa tentang hukum-hukum alam dan fenomena yang mengaturnya, tetapi juga melatih mereka untuk mengaplikasikan pemikiran logis dan sistematis. Melalui pelajaran IPA, siswa diajarkan cara mengamati, menganalisis, dan membuat kesimpulan berbasis bukti, yang merupakan komponen

kunci dari pemikiran ilmiah. Pemahaman yang kuat dalam konsep-konsep IPA berperan penting tidak hanya dalam pendidikan mereka selanjutnya, tetapi juga dalam membentuk mereka sebagai warga negara yang informasi dan bertanggung jawab, yang mampu membuat keputusan berdasarkan pengetahuan ilmiah dan bukti, bukan asumsi atau spekulasi (Eliyana 2020; Nur et al. 2022).

Pendidikan IPA yang efektif harus memanfaatkan metode yang mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dan berpikir secara mandiri. Hal ini termasuk mengintegrasikan kegiatan yang membutuhkan siswa untuk melakukan eksperimen, berpartisipasi dalam proyek ilmiah, dan berkolaborasi dengan teman sekelas dalam memecahkan masalah kompleks. Dengan menghadapi tantangan nyata dan menerapkan teori yang mereka pelajari di kelas, siswa tidak hanya mengembangkan pemahaman yang lebih dalam tentang ilmu pengetahuan, tetapi juga kemampuan untuk menerapkan pengetahuan tersebut dalam konteks yang lebih luas. Ini membantu mereka membangun koneksi antara pembelajaran di kelas dan dunia luar, sebuah keterampilan yang sangat berharga di dunia modern yang serba cepat dan saling terhubung ini.

Realitas yang dihadapi dalam implementasi pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang efektif menunjukkan berbagai tantangan signifikan. Observasi di SD Gugus VI Abiansemal menunjukkan bahwa pencapaian hasil belajar IPA siswa kelas V masih belum memenuhi standar yang diharapkan. Rata-rata nilai yang dicapai adalah 67, sedikit di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 68. Rendahnya hasil ini menandakan adanya kekurangan dalam proses pembelajaran yang perlu ditangani. Kekurangan ini mungkin berakar dari berbagai faktor, termasuk metode pengajaran yang kurang menarik atau kurangnya

sumber daya yang memadai untuk mendukung kegiatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

Salah satu faktor utama yang berdampak negatif terhadap hasil belajar IPA adalah dominasi metode ceramah dalam proses pembelajaran. Meskipun metode ceramah dapat menyampaikan informasi secara langsung dan terstruktur, metode ini seringkali menjadikan guru sebagai pusat pembelajaran, dengan siswa yang hanya berperan sebagai pendengar pasif. Hal ini menyebabkan kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, yang sangat penting untuk memahami dan menginternalisasi materi secara mendalam. Keterbatasan interaksi ini terutama merugikan dalam mata pelajaran IPA, di mana pemahaman konsep ilmiah sering kali membutuhkan pengalaman langsung dengan fenomena alam atau eksperimen yang dapat memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam (Andini and Agung 2022; Vashti et al. 2020).

Keterbatasan metode ceramah juga mempengaruhi motivasi dan minat siswa terhadap materi yang diajarkan. Metode pengajaran yang monoton dan kurang variatif dapat menyebabkan siswa merasa bosan dan kehilangan minat belajar, yang berujung pada perilaku yang tidak produktif di kelas, seperti kurang memperhatikan penjelasan guru, mengantuk, atau bahkan mengobrol dengan teman sekelas selama pelajaran (Irsan 2021). Minimnya variasi dalam pengajaran dan kurangnya kegiatan yang merangsang keingintahuan serta keterlibatan siswa seringkali memperburuk situasi, mengakibatkan rendahnya nilai tes dan evaluasi (Atta et al. 2020).

Metode ceramah yang bersifat satu arah tidak memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif (Juwita et al. 2022). Tanpa dialog interaktif, diskusi kelompok, atau kegiatan laboratorium yang

menantang, siswa tidak memiliki kesempatan untuk menguji hipotesis, mengembangkan argumen, atau menyelesaikan masalah kompleks. Pendekatan ini sering kali mengabaikan perbedaan individual di antara siswa, yang mana setiap siswa memiliki gaya belajar yang unik. Metode pengajaran yang bersifat uniform dan tidak fleksibel ini tidak mendukung diversifikasi gaya belajar, sehingga siswa yang tidak cocok dengan pendekatan ini cenderung tertinggal (Darmansah 2023).

Akibatnya, banyak siswa mengalami kesulitan dalam mencapai pemahaman yang mendalam dan komprehensif terhadap materi IPA. Mereka mungkin hanya menghafal fakta dan konsep tanpa benar-benar memahami bagaimana konsep tersebut berlaku dalam kehidupan nyata, yang berisiko gagal dalam ujian dan kehilangan minat pada mata pelajaran IPA. Tanpa pemahaman yang solid, siswa tidak hanya berisiko gagal ujian, tetapi juga berpotensi kehilangan kesempatan untuk mengejar karir di bidang sains dan teknologi di masa depan (Munda 2023). Ini memperlihatkan perlunya inovasi dalam metode pengajaran IPA untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil akademik siswa.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Salah satu pendekatan yang telah terbukti efektif adalah model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif adalah metode pengajaran di mana siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk saling membantu dalam memahami materi pelajaran. Model ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan kolaborasi siswa (Nurwulan et al. 2023).

Salah satu varian dari model pembelajaran kooperatif yang sangat relevan dalam konteks ini adalah model *Teams Games Tournament* (TGT). TGT adalah

model pembelajaran yang menggabungkan elemen kompetisi dan kerja sama tim melalui turnamen akademik. Model ini dirancang untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan menantang, sehingga siswa merasa lebih termotivasi untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dalam TGT, siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil, di mana mereka berpartisipasi dalam berbagai permainan dan kuis yang dirancang untuk menguji pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari. Setiap siswa dalam tim memiliki peran penting, dan keberhasilan tim bergantung pada kontribusi masing-masing anggota (Ismah and Ernawati 2018).

Model pembelajaran TGT menawarkan berbagai keuntungan. Pertama, TGT menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan kompetitif, yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Kedua, model ini memungkinkan siswa untuk bekerja sama dan belajar dari satu sama lain, yang pada gilirannya meningkatkan kemampuan kolaborasi mereka. Ketiga, dengan adanya turnamen dan kuis, siswa memiliki kesempatan untuk mengukur kemajuan akademik mereka secara individual, sekaligus berkontribusi terhadap keberhasilan tim secara keseluruhan. Hal ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga membangun rasa tanggung jawab dan percaya diri siswa (Parhusip et al. 2023).

Kemampuan kolaborasi dan penguasaan sains (melek sains) memiliki peran penting dalam membangun masyarakat yang adaptif dan kompetitif di era globalisasi, di mana tantangan lintas sektor dan budaya menuntut keterampilan bekerja sama dan pengambilan keputusan berbasis bukti. Idealnya, pendidikan harus dirancang untuk tidak hanya mengasah kemampuan kognitif siswa, tetapi juga menanamkan nilai-nilai kerja sama melalui pembelajaran yang interaktif,

integratif, dan kontekstual. Pendekatan pembelajaran berbasis model, seperti *Teams Games Tournament* (TGT), dapat menjadi strategi efektif untuk membangun kemampuan kolaborasi dan melek sains dengan melibatkan siswa secara aktif dalam pemecahan masalah, diskusi kelompok, dan eksperimen yang relevan dengan kehidupan nyata. Sayangnya, kondisi kemampuan kolaborasi dan melek sains siswa di Indonesia masih jauh dari optimal, sebagaimana tercermin dalam rendahnya skor PISA dan TIMSS, yang menunjukkan perlunya reformasi pendidikan yang mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif, demi kemajuan individu dan masyarakat secara keseluruhan.

Dalam konteks pendidikan di Indonesia, peningkatan hasil belajar IPA merupakan tantangan yang perlu segera diatasi. Data dari berbagai survei internasional menunjukkan bahwa hasil belajar IPA siswa Indonesia masih berada di bawah rata-rata global. Misalnya, dalam Program for International Student Assessment (PISA) 2018, skor rata-rata IPA siswa Indonesia hanya mencapai 396, jauh di bawah rata-rata global yang sebesar 489. Begitu juga dalam Trends in International Mathematics and Science Study (TIMSS) 2019, di mana skor rata-rata IPA siswa kelas 8 di Indonesia hanya 397, sedangkan rata-rata global adalah 500. Data ini menunjukkan bahwa sistem pendidikan di Indonesia masih memiliki banyak kekurangan dalam hal pengajaran IPA (Hewi and Shaleh 2020).

Dalam upaya untuk meningkatkan hasil belajar IPA dan kemampuan kolaborasi siswa, model pembelajaran TGT dapat menjadi solusi yang efektif. Dengan pendekatan yang interaktif dan kolaboratif, TGT mampu mengatasi masalah yang dihadapi oleh siswa kelas V SD Gugus VI Abiansemal. Model ini tidak hanya membantu siswa untuk memahami materi IPA dengan lebih baik, tetapi

juga mengembangkan keterampilan sosial yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari dan di dunia kerja.

Pada era globalisasi yang ditandai dengan perkembangan teknologi, arus informasi yang cepat, serta interaksi lintas budaya yang semakin intens, keterampilan abad ke-21 menjadi kunci utama untuk menghadapi berbagai tantangan di masa depan. Tidak hanya kemampuan kognitif seperti berpikir logis dan kritis, keterampilan sosial dan kolaborasi menjadi semakin penting karena dunia modern menuntut individu untuk bekerja dalam tim, menyelesaikan masalah kompleks secara bersama-sama, dan beradaptasi dengan perubahan yang cepat. Dalam konteks pendidikan, sistem pembelajaran yang dirancang untuk mengembangkan keterampilan kolaborasi dan hasil belajar yang optimal memiliki peran fundamental dalam mempersiapkan siswa untuk dunia kerja yang sangat kompetitif. Salah satu pendekatan yang relevan untuk mendukung kebutuhan ini adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). TGT merupakan salah satu metode pembelajaran inovatif yang menggabungkan elemen kerja sama tim, kompetisi sehat, dan pembelajaran interaktif yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Model ini penting karena melibatkan siswa secara aktif dalam diskusi kelompok, kegiatan turnamen, dan pemecahan masalah yang relevan dengan kehidupan nyata. Keunikan TGT terletak pada kombinasi antara kerja sama kelompok dan motivasi individu untuk memberikan yang terbaik bagi tim, yang menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, mendukung kolaborasi, dan merangsang siswa untuk lebih memahami materi secara mendalam.

Hubungan antara TGT dan pengembangan keterampilan kolaborasi serta hasil belajar tidak terlepas dari mekanisme pembelajarannya yang memadukan aspek sosial dan kognitif. Melalui TGT, siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk saling membantu memahami materi pelajaran, sehingga terbangun rasa tanggung jawab bersama yang mendorong mereka untuk saling mendukung dan berkontribusi terhadap keberhasilan tim. Dalam proses ini, siswa tidak hanya mempelajari konten akademik tetapi juga mengasah keterampilan interpersonal seperti berkomunikasi, mendengarkan pendapat orang lain, dan menyelesaikan konflik secara konstruktif. Kolaborasi ini sangat relevan di era modern, di mana kemampuan untuk bekerja dalam tim lintas budaya dan lintas disiplin ilmu menjadi kebutuhan utama dalam berbagai bidang pekerjaan. Selain itu, elemen turnamen dalam TGT memberikan dorongan motivasi bagi siswa untuk memahami materi dengan lebih baik, karena keberhasilan tim mereka bergantung pada kemampuan masing-masing anggota. Siswa yang berperan aktif dalam turnamen tidak hanya menguji pengetahuan mereka tetapi juga belajar untuk menghargai kontribusi orang lain, memperkuat hubungan sosial, dan membangun kepercayaan diri.

Pentingnya model TGT dalam meningkatkan hasil belajar juga terletak pada pendekatannya yang menyenangkan dan variatif. Dalam banyak kasus, siswa sering kali merasa bosan dengan metode pengajaran tradisional yang cenderung monoton, seperti ceramah satu arah yang tidak memberikan ruang bagi mereka untuk berpartisipasi aktif. TGT mengatasi masalah ini dengan mengintegrasikan permainan dan kompetisi akademik yang dirancang untuk menarik minat siswa, sehingga mereka merasa lebih termotivasi untuk belajar. Selain itu, aktivitas yang melibatkan eksplorasi konsep secara langsung, diskusi kelompok, dan refleksi

terhadap hasil turnamen mendorong siswa untuk berpikir kritis dan memahami materi secara lebih mendalam. Dengan melibatkan siswa dalam pengalaman belajar yang interaktif, TGT memungkinkan mereka untuk menghubungkan teori yang dipelajari di kelas dengan aplikasi praktis di dunia nyata, sebuah keterampilan yang sangat dibutuhkan di era yang semakin kompleks ini.

Secara keseluruhan, penerapan TGT memiliki dampak yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Dengan menciptakan suasana belajar yang kolaboratif, kompetitif, dan menyenangkan, TGT tidak hanya membantu siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik tetapi juga membangun fondasi keterampilan sosial yang kuat untuk menghadapi tuntutan global. Dalam konteks rendahnya hasil belajar IPA siswa di Indonesia, seperti yang tercermin dari skor PISA dan TIMSS yang berada di bawah rata-rata global, model TGT menjadi salah satu solusi strategis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan melatih siswa untuk bekerja dalam tim, berpikir kritis, dan menyelesaikan masalah secara kreatif, TGT tidak hanya mendukung pengembangan keterampilan akademik tetapi juga mempersiapkan generasi muda untuk menjadi individu yang adaptif, kompetitif, dan berkontribusi secara positif dalam masyarakat global yang terus berkembang.

Penelitian ini perlu dilaksanakan karena masih terdapat kesenjangan dalam efektivitas metode pengajaran IPA yang digunakan di sekolah dasar, khususnya dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi dan hasil belajar siswa. Studi terbaru oleh Putri et al. (2023) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif, termasuk *Teams Games Tournament* (TGT), secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan hasil akademik mereka

dibandingkan dengan metode konvensional. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Widodo dan Rahmawati (2023) menegaskan bahwa pendekatan berbasis permainan dalam pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman konsep serta membangun keterampilan sosial yang lebih baik di antara siswa. Dukungan terhadap model pembelajaran berbasis kerja sama juga diperkuat oleh penelitian Prasetyo et al. (2023), yang menemukan bahwa interaksi sosial dalam kelompok kecil dapat meningkatkan pemecahan masalah dan keterampilan berpikir kritis siswa. Dalam konteks global, hasil studi dari OECD (2023) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis kolaborasi memiliki korelasi positif dengan peningkatan skor PISA, khususnya dalam bidang sains. Oleh karena itu, penelitian ini sangat relevan dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan IPA di Indonesia, terutama dalam mengatasi rendahnya hasil belajar IPA yang tercermin dalam skor PISA dan TIMSS. Dengan demikian, diharapkan penelitian ini dapat memberikan solusi berbasis bukti untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran IPA, sekaligus membangun keterampilan abad ke-21 yang esensial bagi masa depan siswa.

Berbagai penelitian telah dilakukan untuk meneliti efektivitas model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar siswa di berbagai mata pelajaran, termasuk Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Studi yang dilakukan oleh I Wayan Sugiata (2021) menunjukkan bahwa penerapan model TGT mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Demikian pula, penelitian Ari Dwi Susyanto (2020) dan Wahyu Astuti & Firosalia Kristin (2020) menemukan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan keaktifan serta pemahaman siswa dalam mata pelajaran Matematika dan IPS. Selain itu, penelitian Setyawan & Anugraheni (2021) mengungkap bahwa penggunaan

model TGT pada mata pelajaran IPS mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa melalui langkah-langkah pembelajaran yang terstruktur, seperti presentasi kelas, belajar dalam kelompok, permainan, turnamen, serta penghargaan kelompok. Lebih lanjut, penelitian Ai Solihah (2017) menegaskan bahwa siswa yang belajar dengan model TGT memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan metode konvensional, yang menunjukkan bahwa model ini efektif dalam meningkatkan pemahaman dan kerja sama siswa. Hasil serupa juga ditemukan dalam studi Wulandari et al. (2023) yang menyatakan bahwa penerapan TGT berbantuan teknologi seperti Kahoot dapat meningkatkan kemampuan komunikasi dan keterampilan kolaborasi siswa dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian Komalasari et al. membuktikan bahwa penerapan model TGT tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mengurangi kecemasan akademik serta meningkatkan kepercayaan diri siswa. Berbagai temuan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT memiliki dampak positif yang konsisten dalam berbagai konteks pembelajaran, sehingga penerapannya dalam pembelajaran IPA di tingkat sekolah dasar diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar sekaligus membangun keterampilan kolaborasi siswa secara efektif.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap kemampuan kolaborasi dan hasil belajar IPA pada siswa kelas V SD Gugus VI Abiansemal. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan IPA di sekolah dasar, sekaligus mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan global dengan kompetensi yang memadai.

## 1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut.

1. Belum maksimalnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA
2. Proses pembelajaran belum memaksimalkan kemampuan kolaborasi siswa
3. Proses pembelajaran belum optimal sehingga membutuhkan model pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar
4. Proses pembelajaran yang terjadi masih berpusat pada guru, sehingga siswa cenderung pasif, masih banyak yang kurang memperhatikan, dan masih ada yang mengobrol dengan teman ketika guru menjelaskan materi pembelajaran.

## 1.3. Pembatasan Masalah

Dikarenakan kompleksnya permasalahan yang dipaparkan pada identifikasi masalah di atas maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya melibatkan siswa kelas V di SD Gugus VI Abiansemal, mengingat hasil belajar yang rendah pada kelompok usia ini.
2. Fokus penelitian ini hanya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, di mana terdapat kesulitan khusus dalam pencapaian hasil belajar yang optimal.
3. Penelitian ini akan fokus pada pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), sehingga tidak mencakup penelitian terhadap efektivitas metode pembelajaran lain.

## 1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Apakah terdapat pengaruh kemampuan kolaborasi belajar IPA antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SD Gugus VI Abiansemal?
2. Apakah terdapat pengaruh hasil belajar IPA antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SD Gugus VI Abiansemal?
3. Apakah terdapat pengaruh simultan kemampuan kolaborasi dan hasil belajar IPA antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SD Gugus VI Abiansemal?

#### **1.5. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Untuk mendeskripsikan pengaruh kemampuan kolaborasi belajar IPA antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SD Gugus VI Abiansemal.
2. Untuk mendeskripsikan pengaruh hasil belajar IPA antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SD Gugus VI Abiansemal.

3. Untuk mendeskripsikan pengaruh simultan kemampuan kolaborasi dan hasil belajar IPA antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SD Gugus VI Abiansemal.

## **1.6. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini dapat memberikan beberapa manfaat, yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis.

### **1.6.1. Manfaat Teoretis**

Secara teoretis, hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan dalam ilmu pendidikan terutama dalam pengembangan model pembelajaran, serta dapat pula dijadikan referensi, menambah khasanah hasil penelitian tindakan kelas, dan sebagai bahan untuk pengembangan keilmuan IPA.

### **1.6.2. Manfaat Praktis**

Secara praktis, hasil penelitian ini bermanfaat bagi pihak-pihak sebagai berikut.

#### **1. Bagi Peneliti**

Melalui penelitian ini, peneliti ingin mengetahui perbandingan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dan dapat menerapkan ilmu pengetahuan yang didapatkan untuk proses pembelajaran di kelas secara langsung.

## 2. Bagi Siswa

Melalui penelitian dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* ini dapat meningkatkan pemahaman/hasil belajar siswa, serta mampu menggiring untuk berpikir kritis dan analitis terhadap permasalahan.

## 3. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mendorong guru untuk menyampaikan pembelajaran yang efektif dan kreatif guna meningkatkan kualitas pendidikan.

## 4. Bagi Sekolah

Melalui hasil penelitian ini diharapkan guru memiliki pengetahuan tentang teori model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* sebagai salah satu bentuk inovasi pembelajaran di SD yang selanjutnya dapat digunakan oleh pihak sekolah untuk menetapkan kebijakan-kebijakan terkait.

## 5. Bagi peneliti lain

Hasil penelitian ini, dapat dipakai acuan dalam peningkatan proses pembelajaran khususnya penerapan model pembelajaran baik sebagai sumber bacaan, sumber informasi dalam membuka wawasan ataupun untuk kajian serupa lebih lanjut.

