

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Pendidikan di Indonesia terus berkembang seiring dengan tuntutan zaman dan kebutuhan global. Paradigma pembelajaran masa lalu yang berfokus pada transfer pengetahuan kepada peserta didik kini dianggap tidak lagi relevan. Saat ini, pembelajaran harus bertransformasi menjadi proses yang memfasilitasi peserta didik dalam mengembangkan potensi dan keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan individu, sosial, berbangsa, dan bernegara. Menurut Dantes (2017), untuk mengikuti kemajuan peradaban manusia berdasarkan konsep "*learning to live sustainably*", pemenuhan kebutuhan manusia perlu didukung oleh tiga pilar penting, yaitu kebudayaan, ilmu (sains), dan teknologi. Oleh karena itu, kemampuan dalam pembelajaran serta keterampilan berinovasi menjadi esensial agar tidak tergerus oleh kemajuan zaman.

Kurikulum Merdeka, sebagai inovasi terbaru dalam sistem pendidikan nasional, dirancang untuk mempersiapkan generasi penerus bangsa agar mampu menghadapi tantangan abad ke-21 dengan kompetensi yang memadai. Kurikulum ini adalah bagian dari program Merdeka Belajar dirancang untuk mengoptimalkan potensi peserta didik agar tumbuh menjadi individu yang beriman, kreatif, inovatif, produktif, dan memiliki aspek afektif yang baik. Selain itu, kurikulum ini juga bertujuan membekali siswa dengan kemampuan berkontribusi dalam kehidupan sosial, berbangsa, bernegara, serta dalam perkembangan peradaban global (Kemendikbudristek, 2022). Salah satu inovasi penting dalam Kurikulum Merdeka

adalah integrasi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPAS) di tingkat sekolah dasar.

IPAS merupakan metode pembelajaran yang yang mengintegrasikan konsep dari ilmu alam dan ilmu sosial untuk membantu siswa memperoleh pemahaman menyeluruh tentang lingkungan di sekitarnya. Widodo, dkk. (2020) menyatakan bahwa integrasi dirancang untuk melatih siswa dalam berpikir kritis, analitis, serta sistematis dalam memahami fenomena alam dan sosial secara terpadu. Dengan demikian, tujuan Kurikulum Merdeka untuk mengembangkan kompetensi siswa secara menyeluruh dapat tercapai melalui pendekatan ini. Kompetensi yang diharapkan dari pembelajaran IPAS mencakup kemampuan menganalisis fenomena alam dan sosial secara sistematis, menggunakan metode ilmiah dalam memecahkan masalah, mengomunikasikan hasil pengamatan dan penelitian, serta menunjukkan sikap peduli terhadap lingkungan dan masyarakat (Kemendikbudristek, 2022).

Namun, meskipun tujuan pembelajaran IPAS telah dirancang untuk mendukung perkembangan kompetensi siswa secara menyeluruh, data dari *Programme for International Student Assessment (PISA) 2022* menunjukkan bahwa Indonesia masih berada di bawah rata-rata negara OECD dalam literasi sains dan membaca. Skor rata-rata literasi sains Indonesia hanya mencapai 396, jauh di bawah rata-rata OECD sebesar 495 (OECD, 2023). Realitas ini mengindikasikan adanya kesenjangan antara harapan dan capaian, yang juga terlihat pada pengamatan di SD Gugus Tuanku Imam Bonjol, Kecamatan Denpasar Barat, Kota Denpasar. Banyak siswa di sekolah ini menunjukkan kecenderungan pasif selama pembelajaran IPAS berlangsung, yang mengisyaratkan perlunya pendekatan

pembelajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa.

Pembelajaran IPAS di sekolah masih menghadapi berbagai tantangan yang memengaruhi partisipasi belajar dan hasil belajar siswa. Praktik pembelajaran saat ini sering didominasi oleh metode pembelajaran satu arah yang monoton, sehingga membuat siswa menjadi pasif, hanya menerima informasi tanpa adanya kesempatan untuk berpikir kritis atau berkolaborasi. Pendekatan seperti ini cenderung menyebabkan siswa kehilangan minat dan kurang terdorong untuk berpartisipasi secara aktif, yang berdampak pada rendahnya partisipasi dan hasil belajar mereka. Guru sering terjebak dalam pola pengajaran tradisional tanpa mengeksplorasi model pembelajaran yang lebih interaktif dan kooperatif. Kurangnya variasi model pembelajaran yang digunakan guru semakin memperburuk situasi, ditambah dengan keterbatasan dalam pengembangan keterampilan sosial siswa, seperti kemampuan berkolaborasi dan bekerja sama. Selain itu, kesenjangan kemampuan antar siswa, terutama dalam tingkat pemahaman dan kecepatan belajar, menjadi hambatan dalam menciptakan pembelajaran yang efektif. Minimnya penerapan unsur kompetitif yang sehat dalam pembelajaran juga mengurangi semangat kompetisi positif antar siswa. Tidak hanya itu, kurangnya integrasi teknologi dan media pembelajaran menjadikan pengalaman belajar siswa kurang menarik dan bermakna. Dengan demikian, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran guna menciptakan pembelajaran IPAS yang lebih aktif, interaktif, dan bermakna.

Salah satu pendekatan pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk mengatasi masalah ini adalah penerapan model pembelajaran kooperatif, khususnya model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT). Model ini

dirancang untuk mendorong siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran melalui kegiatan berbasis tim dan kompetisi yang menyenangkan, sehingga tidak hanya meningkatkan partisipasi siswa, tetapi juga hasil belajar mereka secara keseluruhan.

Team Games Tournament (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang mengombinasikan unsur permainan dan kompetisi guna meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam proses belajar. Model ini dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards pada tahun 1995 dengan tujuan memperkuat keterampilan dasar, meningkatkan pencapaian akademik, membangun interaksi sosial yang positif, menumbuhkan rasa percaya diri, serta mendorong sikap saling menghargai perbedaan (Slavin, 1995). Dalam penerapannya, TGT mengintegrasikan kegiatan belajar berbasis permainan dalam suasana kooperatif, sehingga memberikan peluang bagi siswa untuk berpartisipasi aktif dan bekerja sama dalam kelompok.

Sejumlah penelitian telah membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif TGT mampu meningkatkan partisipasi serta pencapaian akademik siswa. Studi yang dilakukan oleh Wijaya (2021) mengungkapkan bahwa penggunaan model ini dapat meningkatkan motivasi belajar serta hasil akademik siswa sekolah dasar dalam pembelajaran IPA. Temuan ini selaras dengan penelitian Rahmawati, dkk. (2019), yang menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif TGT meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS selama proses belajar serta meningkatkan rata-rata hasil belajar mereka secara signifikan. Selain itu, Putri, dkk. (2020) mengungkapkan bahwa model kooperatif pembelajaran TGT mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam mata pelajaran IPA lebih baik dibandingkan dengan metode konvensional.

Lebih lanjut, Brown & Thompson (2020) dalam studi perbandingan antara model pembelajaran kooperatif TGT dan metode pembelajaran konvensional mengungkapkan bahwa TGT lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sains. Slavin & Cooper (2021) juga menemukan bahwa model pembelajaran kooperatif TGT berkontribusi terhadap prestasi akademik sekaligus perkembangan sosial siswa dalam pembelajaran sains. Sementara itu, Johnson & Johnson (2020) menegaskan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif TGT tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran tetapi juga berperan dalam pengembangan keterampilan sosial yang esensial. Selain itu, penelitian Chen & Liu (2021) menunjukkan bahwa model ini mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa dalam pembelajaran sains, yang pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan partisipasi belajar mereka.

Keberhasilan model pembelajaran kooperatif TGT dalam meningkatkan partisipasi serta hasil belajar siswa dapat dijelaskan melalui beberapa teori pembelajaran. Teori konstruktivisme sosial Vygotsky menekankan bahwa interaksi sosial memainkan peran penting dalam perkembangan kognitif anak. Model pembelajaran kooperatif TGT, yang berfokus pada kolaborasi tim dan interaksi di antara siswa, sejalan dengan prinsip-prinsip teori ini. Selain itu, teori motivasi juga mendukung efektivitas model pembelajaran kooperatif TGT. Slavin (2011) menyatakan bahwa struktur tujuan kooperatif dalam TGT menciptakan situasi di mana siswa harus bekerja sama untuk mencapai tujuan individu dengan cara membantu kelompok mereka meraih keberhasilan bersama.

Namun, penerapan model pembelajaran kooperatif TGT juga menghadapi beberapa tantangan. Sari et al. (2022) mencatat bahwa salah satu kendala utama

adalah memastikan partisipasi aktif dari semua siswa dalam kelompok, karena siswa yang lebih mampu secara akademik cenderung mendominasi diskusi, sementara siswa yang kurang mampu cenderung menjadi pasif. Selain itu, Shoimin (2014) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif TGT membutuhkan waktu lebih lama dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional, sehingga diperlukan perencanaan yang matang dalam pengelolaan waktu.

Meskipun demikian, manfaat yang ditawarkan oleh model pembelajaran kooperatif TGT jauh lebih besar daripada tantangan yang dihadapi. Penelitian mengungkapkan bahwa model ini tidak hanya berhasil meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi juga berperan dalam mengembangkan keterampilan sosial yang penting bagi siswa seperti kerja sama, komunikasi, dan empati (Pratiwi et al., 2022). Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif TGT sangat relevan dalam konteks pembelajaran IPAS di sekolah dasar, di mana siswa perlu memahami konsep-konsep ilmiah yang kompleks serta mengembangkan keterampilan sosial yang esensial untuk keberhasilan mereka di masa depan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* dalam pembelajaran IPAS terhadap partisipasi serta hasil belajar siswa kelas IV SD Gugus Tuanku Imam Bonjol. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan metode pembelajaran yang efektif untuk mencapai tujuan Kurikulum Merdeka, khususnya dalam konteks pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

1.2 Identifikasi Masalah

Merujuk pada latar belakang masalah yang dikemukakan, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan.

1. Kurangnya variasi model pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajar IPAS, yang mungkin menyebabkan rendahnya partisipasi dan hasil belajar siswa.
2. Keterbatasan dalam pengembangan keterampilan sosial terutama untuk berkolaborasi dan bekerja sama dalam pembelajaran IPAS.
3. Partisipasi belajar yang rendah dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS.
4. Kesenjangan kemampuan antar siswa terutama dalam perbedaan tingkat pemahaman dan kecepatan belajar antar siswa yang signifikan.
5. Kurangnya penerapan unsur kompetitif yang sehat dalam pembelajaran yang memicu semangat kompetisi positif antar siswa.
6. Keterbatasan dalam mengintegrasikan teknologi dan media pembelajaran

1.3 Pembatasan Masalah

Masalah yang teridentifikasi selama observasi dan wawancara sangat beragam dan kompleks sehingga akan mengakibatkan meluasnya pembahasan dalam penelitian ini. Maka, untuk memaksimalkan keberhasilan solusi perlu dilakukan pembatasan terhadap masalah-masalah yang muncul. Penelitian ini difokuskan pada analisis pengaruh model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) terhadap partisipasi dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

1.4 Rumusan Masalah

Merujuk pada identifikasi dan pembatasan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, penelitian ini merumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Apakah terdapat pengaruh partisipasi belajar siswa dalam pembelajaran IPAS pada siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* dan siswa yang dibelajarkan tidak dengan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament*?
2. Apakah terdapat pengaruh hasil belajar IPAS pada siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* dan siswa yang dibelajarkan tidak dengan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament*?
3. Apakah terdapat pengaruh partisipasi belajar dan hasil belajar IPAS secara simultan pada siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* dan siswa yang dibelajarkan tidak dengan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament*?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan, adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk menganalisis dan mengkaji pengaruh partisipasi belajar siswa dalam pembelajaran IPAS antara yang menggunakan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* dan yang tidak menggunakan model tersebut.
2. Untuk menganalisis dan mengkaji pengaruh hasil belajar IPAS antara yang menggunakan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* dan

yang dan yang tidak menggunakan model tersebut.

3. Untuk menganalisis pengaruh partisipasi belajar dan hasil belajar IPAS secara simultan antara siswa yang belajar dengan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* dan siswa yang belajar tanpa model tersebut.

1.6 Manfaat Penelitian

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

1. Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis merujuk pada kontribusi jangka panjang dalam pengembangan teori pembelajaran. Penelitian ini diharapkan dapat mengungkap fakta mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* dalam pembelajaran IPAS terhadap partisipasi dan hasil belajar siswa kelas IV SD Gugus Tuanku Imam Bonjol. Hasil penelitian ini juga diharapkan berguna bagi pengembangan ilmu pendidikan khususnya pada pengembangan pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini juga memberikan manfaat praktis untuk berbagai pihak yaitu:

a. Bagi Siswa

Penelitian ini memberikan pengalaman baru bagi siswa untuk meningkatkan partisipasi aktif, mengembangkan keterampilan sosial dan kerjasama tim dalam pembelajaran IPAS melalui model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* yang menyenangkan dan kompetitif.

Dengan begitu, siswa mampu menghadapi berbagai masalah dan tantangan serta mampu menghargai dirinya sendiri.

b. Bagi Guru

Penelitian ini memberikan wawasan dan pengalaman bagi guru dalam menemukan alternatif model pembelajaran yang efektif guna meningkatkan partisipasi serta hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS.

c. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi informasi penting untuk pengambilan kebijakan terkait pengembangan program pelatihan guru dalam penerapan model pembelajaran kooperatif dan digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SD khususnya di SD Gugus Tuanku Imam Bonjol sehingga dapat menciptakan output yang lebih berkualitas.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi serta memperluas wawasan, sehingga dapat digunakan sebagai acuan dalam penelitian selanjutnya guna memperoleh hasil yang lebih optimal.