

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan saat ini menjadi hal penting dalam meningkatkan kualitas individu, mencerdaskan masyarakat, dan membangun SDM unggul demi kemajuan pendidikan, khususnya dalam menghadapi tantangan di era globalisasi. Seiring dengan pesatnya kemajuan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan globalisasi, pendidikan merupakan kunci utama untuk mencetak generasi yang mampu bersaing secara kompetitif di tingkat nasional maupun internasional. Pendidikan yang bermutu diyakini akan dapat melahirkan sumber daya manusia yang mampu bersaing di era global (Sukmawati dkk., 2024). Pentingnya peran pendidikan dalam membentuk individu yang unggul sejalan dengan UU Sisdiknas No. 20 tahun 2003 Pasal 3 mengenai fungsi dan tujuan pendidikan nasional yang menegaskan bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, dan 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.

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa pendidikan Indonesia tidak hanya memfokuskan pada pencapaian akademik saja, tetapi juga menekankan pada pembentukan karakter dan kepribadian siswa. Menurut Pratiwi dkk.,(2023) pendidikan merupakan proses memperoleh pengetahuan yang harus dijalani setiap individu melalui kegiatan belajar mengajar di sekolah. Dengan demikian,

pendidikan yang berkualitas diharapkan dapat menghasilkan generasi yang tidak hanya cerdas tetapi juga kompeten dan siap berkontribusi dalam berbagai bidang.

Pendidikan memiliki tujuan yang tinggi, namun realisasinya masih sulit untuk dilakukan. Problematika pendidikan di Indonesia masih sering terjadi, sehingga memerlukan waktu dan upaya terus-menerus untuk melakukan perbaikan. Salah satu langkah yang telah diambil pemerintah guna memperbaiki kualitas pendidikan adalah dengan melakukan perubahan pada kurikulum sebagai pedoman dalam proses pembelajaran. Sejak tahun 2022 Indonesia telah menerapkan kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka diartikan sebagai suatu desain pembelajaran yang memberi kesempatan bagi siswa untuk belajar dalam suasana yang tenang, santai, menyenangkan, tanpa stres dan tekanan, sehingga dapat mengembangkan bakat alami mereka (Yulaehah & Utami, 2024). Pada kurikulum merdeka, guru dan peserta didik diberi kebebasan untuk mengeksplorasi. Kurikulum ini lebih memfokuskan pada materi pokok dan pengembangan kompetensi siswa sesuai dengan tahapannya, sehingga siswa dapat belajar lebih mendalam, bermakna, dan menyenangkan. Pendekatan dalam pembelajaran kurikulum merdeka lebih menekankan pada pembelajaran diferensiasi. Pendidik sebagai fasilitator menyediakan beragam bentuk dukungan dan sumber daya, yang disesuaikan dengan profil belajar, minat, dan tingkat kesiapan masing-masing siswa (Jamilatun, 2025).

Sejak diberlakukannya kurikulum merdeka di jenjang sekolah dasar tentunya menimbulkan berbagai perubahan dalam sistem pembelajaran. Salah satu perubahan yang terjadi adalah penggabungan antara mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), kedua mata pelajaran

tersebut dijadikan satu mata pelajaran terpadu yang dikenal dengan nama Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Menurut Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia (2022), Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan cabang ilmu yang mempelajari makhluk hidup dan benda mati di alam semesta beserta hubungan antar keduanya, dan menelaah kehidupan manusia sebagai individu maupun makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Penggabungan kedua mata pelajaran tersebut tentunya menjadi tantangan dalam proses pembelajaran dikelas, baik bagi guru maupun siswa. Bagi guru, perubahan ini menjadi tantangan karena mereka dituntut untuk mengintegrasikan dua mata pelajaran menjadi satu mata pelajaran. Sedangkan bagi siswa mereka perlu menyesuaikan diri dengan materi yang lebih luas dan pendekatan pembelajaran yang lebih kontekstual. Meskipun demikian, penggabungan mata pelajaran tersebut memiliki tujuan yang positif, yaitu untuk mengembangkan keterampilan inkuiri, pemahaman terhadap diri sendiri, serta kesadaran akan lingkungan sekitar sehingga dapat memperluas pengetahuan siswa dalam pembelajaran.

Pada mata pelajaran IPAS guru diharapkan mampu untuk mengembangkan minat belajar siswa dengan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Namun, kenyataan dilapangan pembelajaran IPAS masih belum sesuai dengan harapan. Pada pembelajaran IPAS khususnya IPA masih terdapat sejumlah pendidik yang menerapkan pendekatan ekspositori dengan metode ceramah dan pemberian tugas (Dwiyanti dkk., 2023). Metode ini menimbulkan kesan pembelajaran yang kurang menarik dan tidak menyenangkan bagi siswa. Akibatnya, hal tersebut berdampak

pada rendahnya kompetensi pengetahuan yang dimiliki siswa. Hal ini juga dilihat dari hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan dengan guru wali kelas IV SD Negeri di Gugus VI Sukawati, yang menunjukkan bahwa masih banyak siswa belum mencapai ketuntasan belajar berdasarkan hasil nilai ulangan harian. Data hasil nilai ulangan harian tersebut akan disajikan dalam Tabel 1.1 berikut.

Tabel 1. 1  
Data Nilai Ulangan Harian Siswa Kelas IV SD Negeri Gugus VI Sukawati  
Mata Pelajaran IPAS Tahun Ajaran 2024/2025

Nama Sekolah	Jumlah Siswa	Siswa yang Tuntas		Siswa yang Tidak Tuntas	
		Jumlah	%	Jumlah	%
SD Negeri 1 Batubulan	28	13	46,4%	15	53,6%
SD Negeri 2 Batubulan	88	39	44,3%	49	55,7%
SD Negeri 3 Batubulan	60	27	45%	33	55%
SD Negeri 5 Batubulan	28	14	50%	14	50%
SD Negeri 6 Batubulan	78	36	46,2%	42	53,8%
SD Negeri 7 Batubulan	36	16	44,4%	20	55,6%
SD Negeri 8 Batubulan	32	13	40,6%	19	59,4%
Total	350	158	45,1%	192	54,9%

Sumber: Hasil Wawancara Wali Kelas IV SD Negeri Gugus VI Sukawati

Dari data di atas, dapat disimpulkan bahwa sebanyak 192 siswa atau 54,9% dari total 350 siswa kelas IV masih dalam kategori rendah dan belum mencapai batas minimal penguasaan 80% yang diukur menggunakan pendekatan Penilaian Acuan Patokan (PAP). Faktor yang mempengaruhi kondisi tersebut yaitu banyak siswa menunjukkan sikap pasif pada saat proses pembelajaran, siswa beranggapan bahwa pelajaran IPAS membosankan karena terlalu banyak materi yang harus dipelajari dan sulit untuk dipahami sehingga minat mereka dalam mengikuti pelajaran menjadi rendah. Selain itu, guru juga kurang menggunakan model dan media pembelajaran yang bervariasi, serta dalam pembelajaran kurang melibatkan pengalaman langsung kepada siswa seperti melakukan penyelidikan terhadap hal-

hal yang ada di sekitar, sehingga pemahaman mereka terkait materi pelajaran kurang mendalam dan cenderung hanya mengetahui dasar dari materi. Keberhasilan belajar siswa kenyataannya tidak hanya dapat diukur melalui pemahaman materi saja, tetapi juga dari sejauh mana siswa mampu menerapkan pengetahuan, menunjukkan inisiatif, serta memiliki rasa tanggung jawab terhadap tugas-tugas yang diberikan (Ganda dkk., 2022). Oleh karena itu, keberhasilan belajar sangat bergantung pada kreativitas guru dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan menarik bagi siswa.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan solusi yang tepat untuk mengatasinya. Salah satu upaya yang bisa dilakukan adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang efektif, inovatif, serta menyenangkan bagi siswa. Model pembelajaran yang berbasis permainan menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Salah satu model pembelajaran berbasis permainan yang telah terbukti efektif adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model ini menekankan pada kerja sama kelompok, kompetisi, dan permainan edukatif untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam belajar serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang menekankan kerja sama antar siswa dalam sebuah tim. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Vgotsky yang menyatakan bahwa peserta didik membangun dan mengembangkan pemahamannya sendiri melalui interaksi sosial dengan pasangan atau anggota kelompoknya (Shidiq dkk., 2024). Penerapan model ini dimulai dengan memberikan sebuah permasalahan untuk diselesaikan

oleh siswa. Kelompok atau tim yang berhasil menyelesaikannya terlebih dahulu akan memperoleh *reward* atau penghargaan sebagai bentuk apresiasi (Salsabila dkk., 2024).

Selain model pembelajaran, penggunaan media pembelajaran juga menjadi faktor penting yang menunjang keefektifan proses pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan secara efektif adalah *Flashcard*. Media *flashcard* merupakan media pembelajaran berupa kartu yang dirancang untuk memuat gambar dan tulisan, dengan tujuan meningkatkan ketertarikan siswa pada materi pelajaran (Zein dkk., 2024). Penggunaan *flashcard* dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi, karena membantu siswa dalam mengasosiasikan informasi dengan gambar atau kata kunci. Sehingga proses belajar menjadi lebih menarik, mudah dipahami, serta mampu meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi yang diajarkan. Media *flashcard* yang digunakan dalam penelitian ini memiliki keunikan dibandingkan dengan *flashcard* pada penelitian lainnya, yaitu memuat gambar-gambar yang berasal dari kehidupan sehari-hari siswa, serta terdapat unsur-unsur kearifan lokal. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan relevansi materi dengan pengalaman nyata siswa, menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya lokal, serta mendorong pembelajaran yang lebih bermakna.

Penentuan model dan media pembelajaran didasarkan pada hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, contohnya penelitian yang dilakukan oleh Pambudi & Eraku, (2023) yang menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berdampak positif yang signifikan dalam pembelajaran. Hal ini dilihat dari antusiasme, semangat, dan keterlibatan yang lebih tinggi saat siswa mengikuti proses pembelajaran. Peningkatan ini terjadi karena

model pembelajaran TGT mampu mendorong siswa untuk membangun pemahamannya sendiri melalui berbagai aktivitas, seperti berdiskusi dalam kelompok, menyelesaikan soal-soal, berpartisipasi dalam permainan, serta mengaitkan materi dengan situasi nyata di sekitarnya. Hal serupa juga diungkapkan oleh Novia Kusumaningrum & Bambang Ismanto, (2023) dalam penelitiannya bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Gaya (Gambar Wayang) mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan. Hal ini dilihat dari keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan permainan yang dilakukan dalam proses pembelajaran. Keaktifan tersebut terbukti melalui berbagai aktivitas positif yang ditunjukkan oleh siswa sepanjang kegiatan pembelajaran berlangsung. Selain model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), penggunaan media *flashcard* juga mempengaruhi ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan penelitian Astuti dkk., (2023) mengungkapkan bahwa pembelajaran lebih menarik ketika dipadukan dengan penggunaan media *flashcard*, karena media ini mampu merangsang minat dan perhatian siswa selama proses pembelajaran. Dengan bantuan visual berupa gambar dan teks yang terdapat pada *flashcard*, membuat siswa lebih mudah memahami materi dan lebih cepat mengingat informasi yang disampaikan. Selain itu, penggunaan media *flashcard* dapat meningkatkan semangat belajar siswa, karena mereka terlibat langsung secara visual dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan tahap perkembangan kognitif menurut Jean Piaget yaitu, tahap operasional konkret. Pada tahap ini siswa belum mampu berpikir abstrak secara menyeluruh sehingga mereka akan lebih mudah memahami materi jika diberikan melalui stimulus yang bersifat konkret seperti gambar, ilustrasi, atau diagram (Nasution dkk., 2025).

Sehubungan dengan latar belakang tersebut, upaya yang dapat dilakukan guna mengatasi permasalahan di atas penulis mengkaji melalui penelitian eksperimen dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Flashcard* Pada Kompetensi Pengetahuan IPAS Kelas IV”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang, ditemukan sejumlah permasalahan yang teridentifikasi, yaitu:

- 1) Rendahnya kompetensi pengetahuan IPAS siswa kelas IV SD Negeri Gugus VI Sukawati, yang tercermin dari hasil penilaian ulangan harian yang belum mencapai Penilaian Acuan Patokan (PAP).
- 2) Siswa menganggap bahwa mata pelajaran IPAS membosankan dan sulit untuk dipahami.
- 3) Siswa bersikap pasif pada saat proses pembelajaran IPAS.
- 4) Minimnya penggunaan model dan media pembelajaran yang variatif dalam pembelajaran IPAS.
- 5) Motivasi belajar siswa yang rendah.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, penelitian ini memfokuskan pada kompetensi pengetahuan IPAS siswa yang masih belum mencapai Penilaian Acuan Patokan (PAP). Hal ini disebabkan oleh kurangnya model dan media pembelajaran yang variatif digunakan guru. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas model dan media pembelajaran yang berpengaruh terhadap kompetensi pengetahuan IPAS siswa.

Model dan media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Flashcard*, sehingga penelitian ini dilakukan untuk menganalisis pengaruh penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Flashcard* pada kompetensi pengetahuan IPAS kelas IV SD Negeri Gugus VI Sukawati Tahun Ajaran 2025/2026.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka permasalahan yang akan diangkat sebagai fokus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. “Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *flashcard* pada kompetensi pengetahuan IPAS siswa kelas IV SD Negeri Gugus VI Sukawati Tahun Ajaran 2025/2026?”.

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *flashcard* pada kompetensi pengetahuan IPAS siswa kelas IV SD Negeri Gugus VI Sukawati Tahun Ajaran 2025/2026.

#### **1.6 Manfaat Hasil Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak. Adapun manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

##### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memperluas

wawasan dan memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan serta bidang pendidikan.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang diharapkan dari pelaksanaan penelitian ini antara lain sebagai berikut:

#### 1) Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, mempermudah siswa dalam menyerap materi yang diberikan sehingga meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.

#### 2) Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif model pembelajaran yang efektif dan inovatif bagi guru SD Gugus VI Sukawati guna meningkatkan semangat belajar siswa sehingga dapat mengoptimalkan pencapaian kompetensi pengetahuan

#### 3) Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam merancang program pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang berpengaruh terhadap mutu sekolah.

#### 4) Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber referensi yang relevan untuk mendukung penelitian lanjutan yang lebih mendalam, sekaligus memperluas wawasan bagi para peneliti.