

BAB I

PENDAHULUAN

Bab I ini membahas mengenai (1) latar belakang, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan penelitian, (6) manfaat hasil penelitian. Adapun uraiannya sebagai berikut.

1.1 Latar Belakang

Guru memiliki peran yang penting dalam kegiatan pembelajaran, dimana guru harus pintar dalam menyusun proses perencanaan pembelajaran untuk menarik perhatian siswa agar aktif dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran yang menarik tentunya harus disesuaikan dengan kondisi akademik dan kondisi lingkungan siswa. Saat ini, siswa sekolah dasar termasuk ke dalam generasi Alpha. Generasi Alpha merupakan generasi yang lahir pada tahun 2012 sampai dengan 2025. Generasi Alpha memiliki pemikiran dan menyukai hal yang serba instan dan kurang menghargai proses, keterikatan mereka pada *gadget* menyebabkan mereka merasa terasing secara sosial (Hafizah, 2023). Perkembangan kebiasaan dalam mengakses teknologi tentu saja akan mengubah cara guru dalam memfasilitasi proses belajar mengajar (Sudarma dkk., 2021). Karakteristik tersebut akan menjadi tantangan bagi guru dalam menyiapkan berbagai sumber belajar dan media pembelajaran digital agar sesuai dengan perkembangan siswa. Sudarma (2025) menjelaskan bahwa selain penguasaan materi pembelajaran, guru juga dituntut untuk memahami karakteristik masing-masing siswa.

Keaktifan belajar merupakan salah satu hal terpenting dalam proses pembelajaran. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 menekankan pentingnya pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan menantang. Keaktifan siswa dapat dilihat dari aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Rasya (2024) menyebutkan bahwa siswa perlu mengambil peran aktif dalam proses pembelajaran, seperti mengajukan pertanyaan, berdiskusi, dan menyampaikan tanggapan karena pada usia tersebut, siswa berada dalam fase perkembangan kognitif yang membangun pembentukan pemahaman melalui pengalaman langsung. Keaktifan belajar dapat memengaruhi hasil belajar siswa, semakin aktif siswa dalam pembelajaran, maka semakin baik hasil belajar yang mereka peroleh. Menurut Wahidah & Kristin (2023) jika siswa sudah terlibat dalam proses pembelajaran, maka siswa akan merasakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga hasil dan tujuan dari pembelajaran dapat dengan mudah dimaksimalkan.

Kenyataan di lapangan sampai saat ini masih ditemukan masalah yang terjadi tentang rendahnya keaktifan siswa saat belajar, sehingga hal ini dapat mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa. Pelaksanaan pembelajaran IPAS masih berpusat pada guru dan kurang melibatkan siswa, kebanyakan guru masih menggunakan metode ceramah sehingga peran guru sangat dominan, sementara siswa hanya menyimak materi yang disampaikan oleh guru (Komalasari dkk.,2022). Juli (2025) mengungkapkan tidak aktifnya siswa tercermin dalam perilaku tidak merespon pertanyaan guru, enggan menyampaikan pendapat atau bertanya, tidak memperhatikan guru saat menjelaskan materi.

Berdasarkan hasil wawancara dan data yang diberikan oleh wali kelas IV, data keaktifan belajar IPAS siswa kelas IV SD Gugus VI Sukawati disajikan dalam tabel 1.1 sebagai berikut.

Tabel 1.1
Data Keaktifan Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Gugus VI Sukawati

Nama Sekolah	Jumlah Siswa	Siswa yang Aktif		Siswa yang Tidak Aktif	
		Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
SD Negeri 1 Batubulan	28	13	46,4%	15	53,5%
SD Negeri 2 Batubulan	79	36	45,6%	43	54,4%
SD Negeri 3 Batubulan	60	25	41,6%	35	58,3%
SD Negeri 5 Batubulan	28	14	50%	14	50%
SD Negeri 6 Batubulan	78	37	47,4%	41	52,5%
SD Negeri 7 Batubulan	37	15	40,5%	22	59,5%
SD Negeri 8 Batubulan	32	12	37,5%	20	62,5%
Total	342	152	44,4%	190	55,6%

(Sumber: Hasil Wawancara dengan Wali Kelas IV SD Gugus VI Sukawati)

Dari data di atas, diperoleh rata-rata keaktifan belajar siswa tergolong rendah dengan persentase sebesar 44,4% siswa yang aktif dan 55,6% siswa yang tidak aktif. Berdasarkan Penilaian Acuan Patokan, hal ini membuktikan bahwa keaktifan belajar siswa termasuk dalam kategori kurang yang dapat berdampak pada hasil belajar siswa. Sementara itu, harapan persentase ideal keaktifan belajar siswa minimal 80% agar mencapai kategori baik.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di kelas IV, rendahnya keaktifan belajar siswa disebabkan karena pembelajaran yang berlangsung masih cenderung pasif, siswa sulit diajak bekerja sama untuk memecahkan suatu

permasalahan yang berhubungan dengan materi yang telah disampaikan, kurang bertanya jika belum mengerti penjelasan dari guru dan cenderung hanya menerima materi, hanya mendengarkan dan mencatat penjelasan guru selama proses belajar berlangsung. Penggunaan model yang kurang bervariasi dan media pembelajaran yang kurang variatif karena guru hanya menggunakan buku paket dari pemerintah dan sesekali menggunakan *Power Point* (PPT) sehingga kurang dapat menarik perhatian siswa. Sekolah sebagai lembaga pendidikan berkewajiban untuk menyediakan pembelajaran optimal bagi siswa (Sudarma dkk., 2024). Untuk mengatasi permasalahan tersebut, perlu dilakukan upaya untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan model dan media pembelajaran variatif yang berpusat pada siswa (*student center*).

Pembelajaran kooperatif termasuk ke salah satu pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dan membuat pembelajaran menjadi lebih variatif. Pembelajaran kooperatif tidak selalu berkaitan dengan kemampuan akademik yang ingin dicapai, tetapi juga adanya unsur kerja sama untuk penguasaan materi (Hasanah & Himami, 2021). Salah satu contoh model pembelajaran kooperatif yaitu model pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu siswa untuk menguasai materi pembelajaran dan dapat meningkatkan keterampilan dasar, prestasi, interaksi positif antar siswa yang dapat mendorong siswa untuk selalu membangkitkan semangat belajar siswa dan berfikir aktif (Ayu dkk., 2024). Model pembelajaran TGT dapat membantu mereka belajar tentang tanggung jawab, kejujuran, kerja

sama, persaingan yang sehat, serta keterlibatan belajar yang lebih tinggi. Siswa dapat termotivasi dan tertarik untuk belajar karena permainan dapat menumbuhkan minat mereka dalam aktivitas kegiatan belajar mengajar di kelas.

Solusi yang dapat ditawarkan dalam permasalahan tersebut yaitu dengan menerapkan atau menggunakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student center*). Salah satu model pembelajaran kooperatif yang berpusat pada siswa adalah model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Dengan adanya *game* dan turnamen sesuai dengan karakteristik model TGT, akan mampu membuat siswa antusias dan aktif selama proses pembelajaran (Alawiyah dkk., 2023). *Game* atau permainan yang terdapat dalam model pembelajaran ini sangat cocok dengan karakteristik siswa di sekolah dasar yang memiliki jiwa bermain yang tinggi. Permainan yang digunakan dalam pembelajaran ini dibantu dengan penggunaan multimedia interaktif. Multimedia interaktif dapat digunakan untuk membantu mempermudah siswa karena dalam proses pembelajaran, materi yang disampaikan oleh guru didukung dengan penguatan gambar, suara, video, serta animasi yang terdapat pada multimedia yang bertujuan untuk memperjelas materi yang sulit dimengerti siswa (Geni dkk., 2020). Pemilihan penggunaan media tersebut agar siswa tidak hanya belajar secara kolaboratif tetapi juga mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menarik melalui teknologi.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Mahayasa (2023) membuktikan bahwa model pembelajaran TGT dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Saputra & Sridiyatmiko (2022) yang membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan keaktifan belajar IPS pada siswa kelas IV. Penelitian

selanjutnya dilakukan oleh Rosyidah (2023) membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif dapat berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa. Rudyanto (2024) juga membuktikan bahwa dengan menggunakan model TGT dalam pembelajaran IPAS dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti mengangkat judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Multimedia Interaktif Terhadap Keaktifan Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, sehingga dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran yang masih cenderung pasif.
- 2) Model pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi dalam pelaksanaan proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPS.
- 3) Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang lebih bervariasi.
- 4) Siswa sulit diajak bekerja sama untuk memecahkan suatu permasalahan yang berhubungan dengan materi yang telah disampaikan.
- 5) Guru mengalami kesulitan dalam mengembangkan materi karena guru hanya berpedoman pada buku paket.
- 6) Kegiatan pembelajaran di kelas masih berpusat kepada guru (*teacher center*) sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti memberikan batasan ruang lingkup dari penelitian yang akan dilakukan. Penelitian ini berfokus pada penanganan masalah: (1) Model pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi dalam pelaksanaan proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPS, dan (2) Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang lebih bervariasi. Oleh karena itu, perlu diterapkan penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan multimedia interaktif untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka dapat dirumuskan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan multimedia interaktif terhadap keaktifan belajar IPAS siswa sekolah dasar?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan multimedia interaktif terhadap keaktifan belajar IPAS siswa sekolah dasar.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka manfaat penelitian eksperimen ini sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis hasil penelitian ini dapat menjadi referensi atau masukan bagi perkembangan ilmu Pendidikan serta menambah kajian ilmu pengetahuan khususnya dalam menerapkan model pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar.

1.6.2 Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

Penelitian ini dapat dijadikan pengalaman melatih siswa dalam menumbuhkan rasa kerja sama dalam kelompok dan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga potensi yang dimiliki siswa dapat berkembang.

2) Bagi Guru

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan serta motivasi untuk menjadi guru yang lebih kreatif dan inovatif dalam menentukan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa.

3) Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu sumber informasi dan pertimbangan saat menyusun suatu program untuk mengoptimalkan kualitas pembelajaran.

4) Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan dan rujukan yang relevan dalam melakukan penelitian khususnya yang berhubungan dengan model pembelajaran TGT berbantuan multimedia interaktif terhadap keaktifan belajar IPAS.