

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Pendidikan diartikan sebagai sebuah proses untuk mengubah perilaku dan tingkah seseorang menjadi lebih baik (Harahap, 2022). Melalui pendidikan seseorang diharapkan mampu mengembangkan kemampuan yang dimilikinya baik pengetahuan, keterampilan dan kreativitas dengan proses pembelajaran di bangku sekolah sehingga menciptakan individu yang maju, damai serta terarah ke dalam sifat-sifat yang konstruktif (Marisa, 2021). Dalam pendidikan sendiri terdapat istilah kurikulum, yang mana kurikulum ini diartikan sebagai sebuah proses yang meliputi penentuan tujuan pelaksanaan pembelajaran berdasarkan dari asesmen kebutuhan dan pemilihan materi serta metode yang sesuai untuk siswa, pengembangan terkait materi dan aktivitas dalam pembelajaran, dan pengevaluasian hasil (Suratno dkk., 2022). Kurikulum yang diberlakukan saat ini adalah kurikulum merdeka. Yang mana, kurikulum merdeka merupakan kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang bermacam-macam untuk mengoptimalkan kemampuan siswa dalam memahami konsep serta menguatkan kompetensi yang dimiliki (Aprillia dkk., 2022). Kurikulum merdeka ini memberi kebebasan pada siswa untuk belajar berdasarkan dengan potensi yang dimiliki, sehingga disebut sebagai merdeka belajar. Adapun dampak dari diterapkannya kurikulum merdeka ialah adanya perubahan pada mata pelajaran di sekolah dasar yakni digabungkannya mata pelajaran IPA (Pengetahuan Alam) dengan IPS

(Pengetahuan Sosial) menjadi mata pelajaran IPAS (Wijayanti, 2023). Hal ini ditujukan agar siswa lebih holistik dalam memahami lingkungan sekitar (Kemendikbud, 2022).

Diintegrasikannya mata pelajaran IPA dan IPS didasarkan pada pemikiran peserta didik di sekolah dasar masih cenderung sederhana, konkret, komprehensif dan belum mampu mencapai pemahaman yang detail. Melalui diintegrasikannya pembelajaran IPA dan IPS diharapkan siswa mampu memahami lingkungan alam dan sosial sebagai satu kesatuan (Ilham dkk., 2024). IPAS sendiri adalah keterpaduan ilmu yang mengkaji mengenai makhluk hidup hingga benda tak hidup yang ada di alam semesta beserta interaksinya, serta mempelajari mengenai kehidupan manusia sebagai makhluk individu dan sosial yang melakukan interaksi dengan lingkungan yang ada di sekitarnya (Anisah dkk., 2023). Sesuai dengan kurikulum merdeka, pembelajaran IPAS dibelajarkan di sekolah dasar dengan fungsi untuk mewujudkan profil pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal profil pelajar di Indonesia (Septiana, 2023). Pembelajaran IPAS memiliki karakteristik dalam melatih peserta didik untuk bisa bersikap ilmiah dan memunculkan sikap bijaksana dalam diri mereka, yang mana IPAS ini bertujuan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu siswa, minat dan keterlibatan aktif siswa di samping potensi untuk memajukan pengetahuan dan kemampuan dalam diri suatu individu (Anisah dkk., 2023).

Pembelajaran IPAS sudah diberikan sejak jenjang sekolah dasar, IPAS di sekolah dasar (SD/MI) diharapkan mampu memberikan pemahaman yang lebih mendalam kepada peserta didik terkait dengan berbagai hal di lingkungan sekitarnya yang berkaitan dengan alam dan sosial sehingga mereka mampu

menerapkan pengetahuan yang dimiliki dalam kehidupan sehari-hari (Rosiyani dkk., 2024). Pembelajaran IPAS di sekolah dasar hendaknya mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik, rasa ingin tahu, kreatif, kemampuan memecahkan masalah dan kesadaran lingkungan sekitar secara holistik baik dari aspek alam maupun sosial. Pembelajaran IPAS di sekolah dasar disesuaikan dengan tahap perkembangan dan karakteristik siswa, yang mana siswa di sekolah dasar masih memandang segala sesuatu yang mereka lihat secara konkret, utuh, apa adanya, serta mereka melihat apa yang ada dilingkungannya terintegrasi dan belum mampu berpikir terkotak-kotak (Anisah dkk., 2023). Pembelajaran IPAS juga harus memperhatikan karakteristik siswa yang gemar bermain, senang bekerja di dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung, sehingga tujuan pembelajaran yang tercapai sesuai harapan (Ardithayasa & Yudiana, 2020).

Adapun pembelajaran yang baik hendaknya dilaksanakan secara aktif, inovatif, kreatif serta menyenangkan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih melekat dan mudah dipahami oleh peserta didik (Ayu dkk., 2023). Proses pembelajaran ini sering disebut dengan pembelajaran dengan *edutainment*. *Edutainment* sendiri diartikan sebagai suatu kegiatan pembelajaran yang dirancang dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis sehingga menghasilkan aktivitas pembelajaran yang berlangsung secara menyenangkan (Nur'Aini, 2022). Dengan kata lain, proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan menyenangkan akan menarik minat siswa untuk belajar, dengan demikian pembelajaran tidak akan berkesan membosankan dan menekan kebebasan siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif. Namun, sering

terjadi kegiatan pembelajaran yang kurang efektif yang disebabkan oleh berbagai macam faktor seperti kurangnya strategi penyajian materi yang menarik baik dari model dan media pembelajaran yang digunakan, kurangnya perhatian dari orang tua serta kurang sesuai dengan perkembangan karakteristik dari peserta didik (Aini dkk., 2024). Hal tersebut menyebabkan kurangnya partisipasi aktif siswa (siswa pasif) ketika proses pembelajaran berlangsung yang berakibat pada kondisi siswa yang mudah merasa bosan, mengantuk dan memilih bermain dengan teman sebangku yang mengakibatkan pencapaian tujuan pembelajaran terhambat (Rati dkk., 2024). Untuk itu, agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan memberikan kesempatan lebih banyak kepada siswa dalam proses belajar maka dibutuhkan penggunaan model dan media belajar yang tepat dengan karakteristik dan tahap perkembangan mereka.

Model pembelajaran sendiri diartikan sebagai sebuah gambaran dari proses pembelajaran yang sudah di desain, digunakan serta di evaluasi dengan sistematis oleh tenaga pendidik untuk memenuhi tujuan yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran adalah contoh gambaran dari proses belajar mengajar yang dilakukan dari awal pembelajaran sampai akhir yang sudah disesuaikan oleh pengajar di dalam kelas (Rokhimawan dkk., 2022). Model pembelajaran juga diartikan sebagai gambaran konseptual yang menjelaskan mengenai prosedur pelaksanaan pembelajaran secara sistematis untuk mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik guna mencapai tujuan belajar tertentu, serta berfungsi sebagai pedoman bagi pengajar dalam perencanaan dan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar (Hendracipta, 2021). Penggunaan suatu model pembelajaran dapat diintegrasikan langsung dengan sebuah media

pembelajaran untuk memaksimalkan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan. Penggunaan model yang inovatif serta diintegrasikan dengan media yang kreatif dapat menghasilkan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan mendorong keterlibatan aktif siswa secara langsung yang akan meningkatkan minat belajar mereka untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga akan berdampak pada hasil belajar yang diperoleh.

Berkaitan dengan implementasinya pada pembelajaran di sekolah dasar, 80% guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional dalam melaksanakan pembelajaran (Susmariyani dkk., 2022). Model konvensional merupakan sebuah model pembelajaran tradisional yang lebih dominan berpusat pada pengajar melalui penggunaan metode ceramah yang sangat monoton serta verbalis sehingga kurang relevan dengan penerapan kurikulum saat ini (Fahrudin dkk., 2021). Pada penerapan model pembelajaran konvensional pengajar berperan sangat dominan, sehingga peserta didik menjadi penerima informasi pasif yang menuntut mereka untuk lebih banyak mengingat maupun menghafal sehingga kesempatan mereka untuk belajar berpikir kritis, memecahkan masalah dan memahami konsep pembelajaran lebih sedikit (Oktaviani & Kurniawan, 2023). Selain itu, ketersediaan media pembelajaran yang terbatas mengakibatkan kurangnya integrasi media dalam pembelajaran (Icahayati dkk., 2024). Hal ini berpengaruh terhadap materi yang dibelajarkan, yang mana tidak dapat dipahami secara optimal oleh siswa dan mengakibatkan siswa tidak memperhatikan materi dengan baik dikarenakan rasa bosan yang muncul pada proses pembelajaran (Gutama dkk., 2026). Kurangnya pemahaman tenaga pengajar mengenai berbagai

model dan media pembelajaran inovatif menjadi salah satu penyebab penggunaan model dan media pembelajaran yang monoton diterapkan (Dita dkk., 2025).

Hal ini juga diperkuat dengan hasil observasi yang diperoleh oleh peneliti pada salah satu Gugus yang berada di kecamatan Kubutambahan, yang mana didapatkan hasil bahwa tenaga pengajar cenderung menggunakan model serta media belajar yang monoton pada proses belajar mengajar. Adapun model dan media belajar yang diimplementasikan hanya terpaku pada model pembelajaran konvensional dan *Problem Based Learning* (PBL) serta cenderung hanya menggunakan video pembelajaran sebagai penunjang penyampaian materi dan pembelajaran yang cenderung berpusat pada tenaga pengajar. Terlebih lagi, pada penelitian yang dilaksanakan oleh Setiawati (2024) mengatakan bahwa Pembelajaran yang berbasis *teacher centered* (berpusat pada guru) masih digunakan dalam konteks pembelajaran di kelas. Pembelajaran yang berbasis *teacher centered* cenderung kurang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik yang mengakibatkan kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar dan tidak memahami materi pembelajaran serta tidak memupuk kemampuan berpikir kritis mereka dikarenakan hanya menerima pembelajaran yang diberikan oleh guru (Setiawati dkk., 2024). Hal ini berakibat pada kesulitan siswa memahami materi yang diajarkan oleh guru yang mengakibatkan siswa cenderung kurang berpartisipasi aktif di kelas. Selain itu, nilai hasil pembelajaran siswa sangat rendah (Reynaldi dkk., 2022).

Penerapan model dan media yang sama mengakibatkan siswa menjadi kurang aktif dan kurang tertarik terhadap pembelajaran, siswa yang lebih pasif serta kurang kreatif dapat mempengaruhi hasil belajar mereka yang rendah (Alfira &

Syofyan, 2022). Berdasarkan hasil studi dokumen yang dilakukan pada Gugus IV Sekolah Dasar di Kecamatan Kubutambahan diperoleh bahwa hasil belajar siswa kelas IV pada pelajaran IPAS masih dikategorikan rendah. Adapun persentase nilai hasil belajar IPAS dapat diperhatikan pada tabel berikut.

Tabel 1. 1
Data hasil belajar siswa kelas IV Gugus IV Kecamatan Kubutambahan

No	Nama Sekolah	Jumlah Siswa	Persentase (%)	Kategori
1	SD Negeri 1 Bulian	16 siswa	82%	Tidak Tuntas
2	SD Negeri 2 Bulian	29 siswa	63%	Tidak Tuntas
3	SD Negeri 3 Bulian	39 siswa	57%	Tidak Tuntas
4	SD Negeri 1 Depeha	28 siswa	59%	Tidak Tuntas
5	SD Negeri 2 Depeha	16 siswa	31%	Tuntas
6	SD Negeri 3 Depeha	18 siswa	76%	Tidak Tuntas
7	SD Negeri 4 Depeha	31 siswa	39%	Tuntas

Sumber: Guru IPAS di tiap sekolah pada Gugus IV

Berdasarkan tabel di atas dapat diperhatikan bahwa hasil belajar IPAS kelas IV Gugus IV dalam kategori sangat rendah. Pada tabel menunjukkan bahwa sebagian besar sekolah pada Gugus IV memiliki nilai rerata di bawah syarat ketuntasan minimal (KKM), di antaranya yakni pada SDN 1 Bulian memiliki persentase sebesar 82% yang menunjukkan siswa dengan nilai rerata di bawah KKM pada jumlah total 16 siswa. Kemudian pada SDN 2 Bulian sebesar 63% siswa dengan nilai rerata di bawah KKM dari total 29 siswa, pada SDN 3 Bulian sebesar 57% siswa dengan nilai rerata di bawah KKM dari total 39 siswa. Selanjutnya pada SDN 1 Depeha persentase sebesar 59% siswa dengan nilai rerata di bawah nilai KKM dari total 28 siswa dan pada SDN 3 Depeha dengan persentase sebesar 76% siswa dengan nilai rerata di bawah KKM/KKTP dengan total 18 siswa. Hal ini

menyebabkan adanya perbedaan pada keadaan yang sebenarnya terjadi di dalam kelas dengan situasi yang diharapkan. Dengan demikian proses pembelajaran penting untuk diperbaiki agar siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih baik, inovatif, menarik, serta menyenangkan sehingga mampu meningkatkan minat dan keinginan belajar dalam dirinya untuk meningkatkan hasil belajarnya (Anwar dkk., 2022).

Dalam hal ini, salah satu cara yang dapat digunakan untuk memperbaiki proses pembelajaran yaitu dengan mengintegrasikan model belajar yang inovatif salah satunya adalah model kooperatif *Teams Game Tournament* (TGT) yang dapat melibatkan peserta didik secara langsung tanpa membedakan dan menggabungkan unsur permainan di dalamnya. Model pembelajaran kooperatif TGT ini adalah salah satu strategi belajar yang menarik siswa untuk turut serta berpartisipasi dalam pembelajaran tanpa memandang status siswa, mendorong mereka untuk belajar melalui metode tutor sebaya dan permainan akademik. Model kooperatif TGT dapat membantu membentuk kepercayaan dengan sesama anggota dalam kelompok, kolaborasi, dan kompetisi (Alfira & Syofyan, 2022). Adapun tahapan dalam penerapan model pembelajaran ini dimulai dari kegiatan penyampaian materi, pembagian tim, permainan akademik, turnamen antar kelompok dan *reward*.

Penerapan model pembelajaran kooperatif TGT mampu melibatkan seluruh siswa dengan berbagai macam latar belakang dan kemampuan yang mereka miliki. Model pembelajaran dapat memicu seluruh siswa tanpa terkecuali, baik yang memiliki prestasi kurang dalam bidang akademik juga mampu untuk ikut berpartisipasi secara aktif dalam aktivitas kelompok, mengembangkan rasa kerja

sama dan kekompakan dalam kelas, menghargai perbedaan antar sesama serta membangkitkan semangat belajar siswa secara lebih mendalam melalui adanya *reward* setelah permainan selesai sehingga hal ini akan memicu peningkatan hasil belajar siswa khususnya dalam kemampuan akademik secara kognitif (Diah & Siregar, 2023). Dikatakan dalam penelitian yang sudah dilakukan oleh Suandita & Rati yang menyatakan bahwa model pembelajaran TGT terbukti mampu meningkatkan pemahaman konsep serta partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran serta meningkatkan minat belajar mereka (Suandita & Rati, 2024). Pernyataan ini serupa dengan pernyataan yang diungkapkan oleh Suardin dkk yakni model pembelajaran Kooperatif TGT terbukti mampu meningkatkan kemampuan akademik dengan meningkatkan suasana dan motivasi belajar siswa, serta membentuk kerja sama antar kelompok siswa (Suardin dkk., 2023).

Guna mencapai optimalisasi peningkatan kemampuan akademik siswa, juga dapat menggunakan media pembelajaran yang inovatif, tepat dan interaktif. Dalam hal ini, pengajar harus mampu memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi ajar serta menyesuaikan dengan tahap perkembangan peserta didik di sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret. Selain itu, pendidik juga diharapkan mampu mengintegrasikan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi. Yang mana, perkembangan teknologi ini sudah mempengaruhi bagaimana peserta didik di kehidupan sehari-hari. Media pembelajaran yang diintegrasikan dengan teknologi serta mampu mendorong keterlibatan aktif siswa pada proses belajar yang memberikan interaksi langsung antara pengguna media dengan media ajar dapat dikatakan sebagai multimedia interaktif (Said, 2023). Multimedia menampilkan objek dengan bentuk animasi

bergerak dapat mempermudah pemahaman terhadap materi (Samsiyah & Fajar, 2021). Multimedia interaktif merupakan pengemasan berbagai jenis media seperti gambar, audio, teks, maupun animasi yang tersimpan menjadi file digital yang berguna untuk menyalurkan informasi maupun pesan kepada khalayak agar bisa mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan efektif (Wulandari dkk., 2022).

Penggunaan model belajar kooperatif TGT dengan berbantuan multimedia interaktif dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar, model belajar yang mengintegrasikan dengan permainan dan *tournament* yang memicu semangat bersaing peserta didik secara sehat akan membantu mereka mengikuti kegiatan belajar dengan menyenangkan. Selain itu, penggunaan multimedia interaktif akan menarik fokus mereka dalam proses belajar serta keterlibatan aktif secara langsung sehingga pembelajaran tidak lagi berpusat pada pengajar dan pembelajaran menjadi lebih efektif. Penggunaan model pembelajaran kooperatif TGT dengan berbantuan multimedia interaktif ini sudah didukung oleh adanya sarana dan prasarana yang sudah memadai di sekolah-sekolah pada gugus IV Kecamatan Kubutambahan, rata-rata seluruh sekolah sudah memiliki fasilitas seperti proyektor, listrik dengan tegangan tinggi, WIFI, LCD, Chromebook dan fasilitas pembelajaran lainnya.

Dengan demikian, penelitian ini menguji pengaruh model pembelajaran Kooperatif TGT berbantuan multimedia Interaktif terhadap hasil belajar siswa. Melalui adanya penerapan model pembelajaran kooperatif TGT berbantuan multimedia Interaktif, diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Selain itu, model pembelajaran ini diharapkan dapat membuat siswa ikut terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hal tersebut, maka perlu

dilakukannya pengujian terhadap model pembelajaran Kooperatif TGT berbantuan multimedia Interaktif ini. Dengan demikian penelitian ini mengangkat judul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif TGT Berbantuan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV Sekolah Dasar" sebagai penelitian.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, terdapat beberapa identifikasi permasalahan yang ditemukan yaitu sebagai berikut.

1. Kurangnya pemahaman mengenai berbagai macam model pembelajaran yang inovatif
2. Penggunaan media pembelajaran yang monoton sehingga kurang menarik ketertarikan siswa terhadap materi ajar
3. Keterlibatan aktif peserta didik pada kegiatan pembelajaran masih cenderung minim yang mengakibatkan pemahaman terhadap materi kurang optimal
4. Peserta didik mudah merasa bosan dan tidak memperhatikan pembelajaran dengan baik sehingga proses pembelajaran kurang efektif
5. Penggunaan model pembelajaran yang sama pada tiap materi ajar (monoton) yang kurang mendorong minat belajar siswa yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang dan identifikasi masalah di atas menunjukkan bahwa permasalahan yang ditemukan cukup luas, sehingga dipandang penting untuk dilakukannya pembatasan masalah. Pada penelitian ini akan difokuskan mengenai model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik yang cenderung sama pada tiap aktivitas pembelajaran yakni model pembelajaran konvensional ataupun *Problem Based Learning* (PBL) yang sudah sangat umum digunakan sehingga kurang menarik bagi siswa dan menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang menarik, menyenangkan dan kurang mendorong partisipasi aktif siswa pada proses belajar. Selain itu, penelitian ini juga lebih berfokus pada hasil belajar IPAS siswa secara Kognitif.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang tersebut, maka diperoleh rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif TGT berbantuan multimedia interaktif terhadap hasil belajar IPAS Kelas IV Sekolah Dasar?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka dapat diketahui tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif *Teams Game Tournament* (TGT) berbantuan multimedia interaktif terhadap hasil belajar IPAS Kelas IV Sekolah Dasar.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Berdasarkan dari tujuan penelitian yang dicantumkan, hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat dalam kegiatan pembelajaran. Manfaat tersebut di antara lain sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoretis, hasil penelitian ini akan mempertegas teori-teori yang sudah ada, menambah wawasan keilmuan, pengembangan keilmuan secara umum, serta mampu memberikan gambaran mengenai model pembelajaran yang inovatif dan kreatif dalam upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan.

1.6.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan dan semua pihak yang memiliki keterlibatan aktif di dalamnya baik kepala sekolah, guru, siswa, peneliti, maupun peneliti lainnya. Adapun manfaat tersebut yakni sebagai berikut.

1) Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini dapat menyumbangkan kontribusi positif dalam menganalisis pengaruh model pembelajaran serta penelitian ini dapat dijadikan sebagai landasan pengambilan kebijakan dalam pemilihan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang nantinya mampu menunjang kualitas pembelajaran dalam upaya meningkatkan mutu sekolah dan pendidikan.

2) Bagi Guru

Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Model pembelajaran *Teams Games Tournament*

(TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa, menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif serta memudahkan pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

3) Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar potensi siswa dapat berkembang dan siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Dengan demikian, siswa tidak merasa bosan dan minat belajar mereka meningkat sehingga melalui kegiatan pembelajaran siswa mampu meningkatkan hasil belajar kognitif secara optimal.

4) Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu rujukan atau referensi untuk melakukan penelitian yang lebih baik pada penelitian yang memiliki variabel sama terkait dengan hasil belajar kognitif siswa ataupun variabel yang berbeda.

