

BAB I

PENDAHULUAN

A Latar Belakang

Pendidikan yaitu upaya sadar dan terarah guna menciptakan lingkungan dan tahap belajar di mana siswa dengan giat memajukan keahlian dirinya untuk mempunyai keimanan, penguasaan diri, kepribadian, kepintaran, akhlak baik, dan keahlian yang dibutuhkan untuk diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. (Republik Indonesia. 2003. Undang-Undang No 20 Tahun 2003 Mengenai Pendidikan. No 1). Pendidikan dipandang sebagai rangkaian pembelajaran yang melibatkan aspek-aspek berbeda dari kehidupan siswa. Tujuannya tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga pemahaman yang mendalam. Kosilah & Septian (2020, hlm. 139) Pendidikan dipandang sebagai tahap petunjuk serta bantuan yang diberi oleh orang dewasa kepada anak. Ini mencakup aspek-aspek pembimbingan untuk membantu anak mencapai kedewasaannya.

Belajar diartikan sebagai suatu proses di mana individu bergerak dari keadaan ketidaktahuan (tidak tahu) menuju pengetahuan atau pemahaman yang lebih baik (menjadi tahu). Ini menyoroti aspek kognitif dari belajar . Hal ini sejalan dengan pendapat Djamaludin & Wardana (2019, hlm. 6) bahwa belajar tidak hanya memengaruhi aspek psikis, tetapi juga aspek fisik dari kepribadian peserta didik. Ini menunjukkan bahwa dampak belajar bisa terlihat dalam ekspresi fisik dan kesejahteraan psikis individu. Aunurrahman (2016, hlm. 35) menyebutkan bahwa belajar adalah proses di mana manusia mengalami perubahan keseluruhan dalam tingkah lakunya menjadi perolehan dari pengetahuan individu pada korelasi bersama lingkungannya.

Pembelajaran yakni suatu tahapan yang disadari, menunjukkan bahwa seseorang secara aktif terlibat dalam pengalaman pembelajaran dan menyadari adanya perubahan yang sedang terjadi (Andi Setiawan, 2017,hlm. 21) Sedangkan menurut Suwardi (2018, hlm. 7), Belajar dianggap sebagai suatu proses interaksi. Ini mencerminkan hubungan dinamis antara siswa, guru, dan sumber belajar yang saling berpengaruh satu sama lain.

Dalam Al-Qur'an, konsep pembelajaran banyak dibahas, termasuk dalam surat An-Nahl. Surat An-Nahl (Lebah) adalah surat ke-16 dalam Al-Qur'an yang memiliki 128 ayat. Surat ini banyak berbicara tentang tanda-tanda kekuasaan Allah dan pentingnya belajar serta memahami tanda-tanda tersebut. Adapun dalam surat An-Nahl ayat 78 yang menekankan tentang pembelajaran dan ilmu pengetahuan sebagai berikut:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُم مِّن بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ
وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

wallâhu akhrajakum mim buhûni ummahâtikum lâ ta'lamûna syai'aw wa ja'ala lakumus-sam'a wal-abshâra wal-af'idata la'allakum tasykurûn.

Artinya : Allah memberimu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani ketika Dia mengeluarkanmu dari rahim ibumu tanpa mengetahui sedikit pun tentang hal itu. Dia melakukan ini agar Anda bisa bersyukur.

Dalam proses pembelajaran, kedudukan pendidik sudah tidak dapat lagi dipandang sebagai penguasa tunggal, tetapi dianggap sebagai manager of learning (pengelola belajar) yang perlu senantiasa siap membimbing dan membantu para peserta didik. Simpulan dari pengertian proses pembelajaran menurut para ahli di atas adalah bahwa proses pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang bertujuan untuk memfasilitasi peserta didik dalam belajar. Proses ini bukan hanya terikat oleh lingkungan tempat belajar, tetapi melibatkan penggunaan metode, media, dan peralatan yang diperlukan untuk menyampaikan informasi. Dengan kata lain, proses pembelajaran melibatkan interaksi kompleks antara faktor-faktor tersebut guna menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan mendukung perkembangan peserta didik.

Pembelajaran IPA melibatkan partisipasi aktif siswa dalam mengeksplorasi dan menciptakan pemahaman mereka sendiri tentang ilmu pengetahuan alam. Guru juga berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa melalui proses ini. IPA melibatkan pemahaman konsep-konsep ilmiah yang mendasari berbagai aspek alam semesta. Proses ini mencakup penggunaan metode ilmiah, observasi, eksperimen, dan analisis data untuk memperoleh pemahaman yang

mendalam tentang fenomena alam. Pengajaran IPA di tingkat SD biasanya bersifat interaktif dan menekankan pada pengamatan langsung, eksperimen sederhana, dan kegiatan praktis lainnya. Ini bertujuan untuk menciptakan dasar yang kuat bagi pemahaman konsep-konsep ilmiah yang lebih kompleks di tingkat pendidikan yang lebih tinggi. IPA melibatkan proses sistematis dalam mencari tahu tentang alam. Ini termasuk penggunaan metode ilmiah, seperti pengamatan, merumuskan hipotesis, melakukan eksperimen, dan menganalisis data. Sistematis artinya langkah-langkah ini diambil secara terorganisir dan terstruktur. Pembelajaran IPA tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan sikap, nilai, dan perilaku yang mendukung keberlanjutan dan pelestarian lingkungan. Diharapkan bahwa melalui pendekatan ini, peserta didik bukan sekedar menjadi paham ilmiah, tetapi menjadi individu yang bertanggung jawab terhadap lingkungan dan ciptaan Tuhan. Guru perlu memahami kebutuhan dan karakteristik siswa di kelasnya. Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda, dan memahami ini dapat membantu guru memilih model dan metode pembelajaran yang sesuai.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri Lembang pada mata pelajaran IPA terdapat hambatan diantaranya adalah jalinan yang terjadi pada guru dengan murid hanya terjadi satu arah sehingga pembelajaran menjadi tidak efektif. Menurut hasil wawancara yang diperoleh dari wali kelas IV tidak semua peserta didik memperhatikan guru pada saat pembelajaran berlangsung, terkadang ada siswa yang asyik bermain dengan teman sebangkunya dan juga terdapat peserta didik yang mengantuk, hanya sedikit siswa yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan. Oleh karena itu, pada hasil belajar terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) hanya 2 siswa dari 21 siswa yang lulus diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) jika dipersentasekan yaitu 5,25%. Hal ini menunjukkan hasil belajar siswa rendah dan tujuan pembelajaran belum terlaksana. Rendahnya hasil belajar karena kegiatan pembelajaran belum terlaksana secara optimal sehingga peserta didik tidak mengerti materi yang disalurkan. Guru masih menerapkan pembelajaran konvensional. Agar hasil belajar siswa dan tujuan pembelajaran tercapai guru harus merancang kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Guru harus menciptakan kegiatan

pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik. Guru bisa mengaplikasikan media pembelajaran serta model pembelajaran yang efektif juga inovatif sehingga peserta didik dapat tertarik untuk belajar.

Hal ini selaras pada hasil penelitian terdahulu yang dilaksanakan oleh Sarini Komang, dkk (2018, hlm 95) di SD Gugus II Santalia kelas IV dinyatakan bahwa peserta didik kurang termotivasi dan aktif dalam belajar, sehingga berdampak pada hasil belajar yang ingin dicapai. Ada sebanyak 45% siswa masih mengobrol dengan temannya. Ada sebanyak 35% peserta didik yang masih menggambar di bukunya pada saat guru menerangkan materi pelajaran. Selain itu, pada waktu guru menampung kesempatan peserta didik agar menanyakan tentang pelajaran yang diajarkan siswa terlihat pasif. Pada saat guru mengajukan pertanyaan, hanya 2 atau 3 orang siswa yang mampu menjawab, yaitu siswa yang memang mendapat peringkat. Peserta didik yang lain hanya diam tanpa berusaha menjawab.

Selain itu, kemampuan literasi sains anak Indonesia tampaknya belum berkembang dengan baik. Informasi yang dikumpulkan pada tahun 2018 oleh *Program for Worldwide Understudy Evaluation (PISA)* menunjukkan hal ini. Negara-negara penguji PISA mengukur tingkat literasi sains nasional di berbagai negara. Data PISA 2018 menunjukkan bahwa siswa Indonesia memiliki rata-rata skor pendidikan logika rata-rata 396 dan berada di peringkat 70 dari 78 negara yang disurvei (OECD, 2019). Angka tersebut lebih rendah dibandingkan skor yang diperoleh siswa Indonesia pada tahun 2015 yang menduduki peringkat 62 dari 78 negara dan memperoleh skor 403. Berdasarkan data PISA dari tahun ke tahun, siswa Indonesia mungkin belum memiliki kemampuan literasi sains yang terbaik.

Untuk mengatasi tantangan ini, perlu dilakukan upaya kolaboratif antara para pendidik, pengambil kebijakan, dan pihak terkait. Peningkatan pemahaman guru, penyediaan sumber daya yang memadai, dan perubahan dalam kebijakan pendidikan dapat membantu memperbaiki kesenjangan antara model pembelajaran yang diterapkan dan karakteristik IPA yang seharusnya menekankan pembelajaran aktif, eksperimental, dan kontekstual. Guru dapat mengadopsi pendekatan pembelajaran dengan model pembelajaran yang lebih

berbasis keterlibatan siswa. Melibatkan siswa dalam diskusi, proyek, eksperimen, atau kegiatan interaktif lainnya dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman mereka. Selain itu, komunikasi terbuka antara guru dan siswa serta pemahaman yang baik tentang gaya belajar individual siswa juga dapat membantu merancang pembelajaran yang lebih efektif dan menarik. Pengaruh ini bisa memperbaiki permasalahan yang di deskripsikan, di mana siswa mungkin merasa bosan atau kehilangan minat karena kurangnya keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran yang menarik serta mengaitkan agar siswa dengan tangkas bisa menumbuhkan motivasi belajar. Siswa cenderung lebih antusias dan terlibat dengan materi pembelajaran ketika mereka diberikan kesempatan untuk berpartisipasi secara langsung sehingga memungkinkan untuk guru dapat terus dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar bisa dimaknai menjadi taraf kesuksesan siswa terhadap pembelajaran. Hasil belajar umumnya ditetapkan dalam bentuk skor maupun nilai yang diperoleh dari berbagai bentuk evaluasi, seperti tes, ujian, proyek, atau tugas. Skor atau nilai ini mencerminkan pemahaman dan pencapaian siswa terhadap materi pelajaran tertentu. Hasil belajar tidak hanya mencakup aspek kognitif seperti pengetahuan dan pemahaman, tetapi juga aspek lain seperti keterampilan dan sikap. Perubahan tingkah laku mencakup respons siswa terhadap materi pelajaran dan bagaimana mereka mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan tersebut. Hasil belajar yang tidak memiliki peningkatan dipengaruhi oleh faktor kesanggupan peserta didik dan faktor lingkungan belajar. Faktor internal seperti keahlian peserta didik mengolah informasi serta memahami konsep IPA. Faktor dari lingkungan yaitu penyajian materi dengan model pembelajaran yang berfokus hanya pada guru.

Model pembelajaran melibatkan perencanaan dan desain pembelajaran yang cermat oleh guru. Materi pelajaran, tujuan pembelajaran, dan metode pengajaran diatur sebelumnya (Taufiqur Rahman, 2018, hlm. 22) Model pembelajaran mencakup rencana dan persiapan pembelajaran yang melibatkan identifikasi tujuan pembelajaran, pemilihan materi pelajaran, pengembangan aktivitas pembelajaran, dan penentuan metode evaluasi. Dengan menggunakan strategi dan model menyenangkan perhatian siswa, masalah hasil belajar yang

rendah dalam matematika dapat diselesaikan. Model pembelajaran membantu siswa memahami dan memahami pelajaran. Salah satu model pembelajaran yang membantu memperbaiki hasil belajar siswa adalah model kooperatif *team games tournament*.

Model Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) adalah model belajar bersama yang memakai pertandingan akademik, kuis, dan kemajuan penilaian perorangan. Menurut Slavin (2015, hlm. 163) dalam pembelajaran TGT terdapat beberapa tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*team*), permainan (*game*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan (*team recognition*). Tujuan model ini adalah untuk membuat seluruh siswa aktif di kelas. Siswa dapat terpengaruh serta tertarik untuk belajar jika mereka terlibat dalam aktivitas kelas melalui permainan. TGT yakni tipe pembelajaran kooperatif yang siswa dikelompokkan 4 hingga 5 orang, masing-masing dengan keunggulan, ras, keyakinan yang berbeda. Pembelajaran TGT menghubungkan semua siswa tanpa membedakan mereka. Model ini melibatkan siswa bekerja menjadi pemandu setingkat dan memberikan penguatan. Kegiatan belajar terhadap permainan yang dibuat untuk pembelajaran TGT membuat siswa belajar dengan santai. Mereka juga mengembangkan rasa tanggung jawab, kejujuran, kolaborasi, pertarungan sehat.

Berdasarkan analisis tersebut maka kegiatan belajar adalah tahap pendewasaan yang dilakukan oleh seorang guru serta peserta didik, tidak terlepas dari peran keduanya. Ini karena proses mentransfer pengetahuan dari guru ke peserta didik harus disampaikan benar. Hal ini berpengaruh di hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa tidak terpengaruh oleh karakteristik siswa, situasi, dan kondisi saat kegiatan pembelajaran dilakukan. Adapun cara pendidik membuat suasana belajar mengajar dengan mengaplikasikan model pembelajaran yang tepat. Maka berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik mengadakan penelitian berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team games tournament* Berbantuan Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar IPAS SD".

B Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka pemmasalahan dalam penelitian ini bisa diidentifikasi yakni :

1. Peserta didik kesulitan pada pelajaran IPA walaupun sebenarnya penerapan atau contoh IPA terdapat pada kehidupan sehari-hari
2. Pembelajaran masih terpusat kepada guru membuat peserta didik cenderung merasa jenuh saat belajar.
3. Hasil belajar peserta didik rendah terutama pada mata pelajaran IPA

C Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pembelajaran peserta didik yang menggunakan model kooperatif tipe *Team games tournament* berbantuan aplikasi *Kahoot* di kelas IV C dengan siswa yang menggunakan model konvensional di kelas IV B ?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPA menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team games tournament* berbantuan aplikasi *Kahoot* pada kelas IV C dan menggunakan model konvensional pada kelas IV B ?
3. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team games tournament* berbantuan aplikasi *Kahoot* terhadap hasil belajar IPA di kelas IV ?

D Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui proses pembelajaran peserta didik yang menggunakan model kooperatif tipe *Team games tournament* di kelas IV C dengan siswa kelas IV B yang menggunakan pembelajaran konvensional
2. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar IPA yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team games tournament* di kelas IV C dengan siswa yang menggunakan model konvensional kelas IV B
3. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team games tournament* terhadap hasil belajar IPA kelas IV SD.

E Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan, baik secara teoritis maupun praktis, diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini bermanfaat bagi pengembangan teori pembelajaran dan dapat memberikan kontribusi pada perbendaharaan ilmu pengetahuan alam

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta didik

Peserta didik dapat meningkatkan keaktifan dalam tahap belajar serta bisa bekerjasama antar peserta didik dan juga meningkatkan semangat pada kegiatan belajar.

b. Bagi Guru

Berkontribusi untuk mengenalkan model pembelajaran yang akan menciptakan suasana belajar yang inovatif agar guru lebih mudah dalam mengemas materi atau bahan ajar yang akan disampaikan kepada siswa melalui model pembelajaran tersebut.

c. Bagi Sekolah

Sekolah dapat menanggulangi berbagai masalah belajar peserta didik, perbaikan kesalahan konsep, peningkatan teknologi dalam pembelajaran, serta penanggulangan kesulitan mengajar yang dialami guru, Penelitian yang penulis kaji akan bermanfaat sebagai sumbangan pikiran di dunia pendidikan terutama untuk para guru supaya lebih kreatif saat pembelajaran maka peserta didik tidak jenuh dalam menerima pelajaran.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan bahwa penelitian ini akan berfungsi sebagai referensi untuk penelitian berikutnya dalam pengembangan penelitian yang lebih baik.

F Definisi Operasional

Agar mengatasi perselisihan pada istilah yang dipakai pada variabel penelitian, istilah-istilah tersebut didefinisikan diantaranya yaitu :

1. Model Pembelajaran *Team games tournament*

Model Pembelajaran *Team games tournament* (TGT) adalah model pembelajaran yang membagi siswa dalam beberapa kelompok dengan beranggotakan lima hingga enam orang yang berbeda dalam hal kemampuan. Kelompok heterogen memungkinkan peserta didik berbicara dalam kelompoknya, belajar, dan bersama-sama mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Ini memungkinkan anggota kelompok lainnya untuk membantu menjelaskan tugas jika mereka tidak memahaminya. Menurut Slavin (2016), lima elemen terdiri dari pembelajaran kooperatif tipe TGT: persentasi di kelas, kelompok, permainan, turnamen, dan rekognisi tim..

Pada uraian diatas model pembelajaran *Team games tournament* yaitu model pembelajaran yang menggunakan pembelajaran berkelompok dengan berbasis permainan.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar yaitu kesanggupan atau keterampilan yang dimiliki siswa setelah proses belajar mengajar. Ini mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor (Wulandari, 2021, hlm. 19-20). Menurut pendapat di atas, hasil belajar didefinisikan sebagai hasil dari proses belajar mengajar kognitif, afektif, dan psikomotor yang dievaluasi sesuai dengan kurikulum sekolah.

3. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah bidang yang berfokus pada kenyataan, hakikat, generalisasi, hukum, dan teori alam yang menarik untuk dipelajari, berguna, terus berkembang, dan relevan di seluruh dunia (Jufri, 2017 hlm. 132) Tujuan belajar IPA di tingkat dasar yakni untuk meningkatkan kesadaran peserta didik tentang pentingnya melestarikan lingkungan alam sekitar sebagaimana Tuhan menciptakannya.

4. Aplikasi Kahoot

Aplikasi Kahoot merupakan situs web online yang sangat mendidik karena memiliki fitur yang dapat digunakan sebagai media untuk membantu siswa belajar (Ibrahim, dkk. 2019) Kahoot dapat digunakan dalam pendidikan apa pun, termasuk Ilmu Pengetahuan Alam. Kahoot adalah salah satu alternatif untuk berbagai macam media pembelajaran interaktif.

Aplikasi ini sangat mudah digunakan dan menekankan hubungan peran aktif, yang membuat pembelajaran menyenangkan dan tidak membosankan.

G Sistematika Skripsi

Peneliti membuat kerangka penelitian ini terdiri dari Pembukaan, Bab I hingga Bab V, dan Penutup, yang disusun secara sistematis. Berdasarkan buku panduan yang di susun oleh tim FKIP Unpas (2024, hlm. 27-38) sebagai berikut:

Bab I latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan dan keterbatasan penelitian, serta sistematika penulisan.

Bab II mencakup kajian teori dan kerangka pemikiran, yang memberikan deskripsi teoritis yang memfokuskan pada hasil penelitian teori. Kajian teori yang berkaitan dengan penelitian dijelaskan dalam bab ini, dan kerangka pemikiran memberikan penjelasan singkat tentang logika penelitian.

Bab III Metodologi Penelitian membahas metode dan desain penelitian, populasi dan sampel yang digunakan, alat pengumpulan data, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

Bab IV Pembahasan membahas jawaban dan rumusan masalah dalam penelitian serta uraian dan analisis data yang dikumpulkan.

Bab V, atau penutup, berisi kesimpulan dan saran, dan bagian akhir berisi daftar acuan, termasuk pustaka, diskografi, narasumber, artikel, manuskrip, dan karya ilmiah, serta lampiran, termasuk teks, gambar, dan dokumen lainnya.