

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Soyomukti (2016, hlm. 21) menyatakan bahwa “Pendidikan adalah proses untuk memberikan manusia berbagai macam situasi yang bertujuan memberdayakan diri. Aspek-aspek yang perlu dipertimbangkan dalam pendidikan yaitu diantaranya penyadaran, pencerahan, pemberdayaan, dan perubahan perilaku. Soyomukti (2016, hlm. 26) menyatakan bahwa “Pendidikan dalam arti luas yaitu sebagai proses sebagai proses manusia ini didukung oleh tokoh-tokoh *romantic*. Disebut aliran romantisme karena mereka sangat mengenang sejarah pendidikan lama yang berbarengan dengan alam. Mereka melihat pendidikan khusus yang direduksi dalam pelebangaan seperti sekolah pada abad modern ini justru mengasingkan manusia dari kehidupan”.

Sedangkan dalam arti sempitnya pendidikan sering dikatakan dengan sekolah. Hal tersebut berkaitan dengan pengajaran yang diselenggarakan di sekolah sebagai tempat atau lembaga pendidikan (mengajar). Suyomukti (2016, hlm. 30) menyatakan bahwa pendidikan merupakan pengaruh yang diserahkan kepadanya (sekolah) agar mempunyai kemampuan kognitif dan kesiapan mental yang sempurna dan berkesadaran maju yang berguna bagi mereka untuk terjun ke masyarakat, menjalin hubungan sosial, dan memikul tanggung jawab mereka sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial. Pendidikan dalam arti sekolah ini kemudian dibutuhkan berbagai macam metode pengajaran yang dipilih agar efektif dalam membentuk kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor siswa. Berbagai pendekatan disiplin ilmu pun digunakan untuk membuat pengajaran mendapatkan manajemen yang tepat guna (Soyomukti, 2016, hlm 33).

Pendidikan merupakan hak yang wajib di dapatkan oleh suatu warga negara. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Hasan et al., (2018, hlm. 67) yang menyatakan bahwa “pendidikan merupakan proses kegiatan yang sangat luas cakupannya yaitu dapat dilakukan di mana pun dan kapan pun bentuk usaha yang dilakukan oleh manusia untuk mengembangkan potensi yang dimiliki ke arah perubahan yang lebih baik”. Di dalam pendidikan tentu tidak terlepas dari hubungan interaksi antar

satu dengan lainnya, sebuah interaksi tersebut terdapat penyaluran ilmu pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Pendidikan sangat penting bagi setiap negara. Pendidikan merupakan cerminan kualitas suatu negara. Suatu negara dikatakan maju atau tidak, salah satunya juga dapat dilihat dari seberapa tinggi kualitas pendidikan yang ada di negara tersebut. Kemajuan suatu negara khususnya bagi negara yang sedang berkembang, ditentukan oleh maju tidaknya pendidikan. Pendidikan merupakan upaya dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan diharapkan mampu membentuk manusia yang berkualitas serta perubahan perkembangan masyarakat, bangsa dan Negara Indonesia.

Menurut Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) pasal 1 menyatakan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Undang-undang No.20 Tahun 2003, hlm.3).

Berdasarkan UU tersebut pendidikan menjadi salah satu wadah untuk mengembangkan potensi dan sebagai tempat membentuk kepribadian yang bertaqwa, berilmu, mandiri dan mendidik siswa menjadi manusia dewasa dan cerdas. Dalam mewujudkan tujuan tersebut lembaga pendidikan perlu melakukan usaha-usaha untuk meningkatkan pendidikan. mengajak seluruh lapisan masyarakat ikut berperan aktif dalam meningkatkan pendidikan di Negara Indonesia. Terciptanya sumber daya manusia yang berkualitas, maka sekolah sebagai lembaga formal hendaknya membenahi diri melalui pembelajaran yang berorientasi pada kompetensi peserta didik.

Pendidikan memiliki peran penting dalam kemajuan dan perkembangan bangsa. Para generasi penerus bangsa hendaknya menyadari akan tanggung jawab yang ada dibenak mereka dalam rangka meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang ada. Pada kenyataannya proses pembelajaran di sekolah tidak selamanya berjalan efektif. Hal ini dikarenakan tidak semua materi pelajaran di sekolah mudah dipahami oleh siswa dan mudah disampaikan oleh guru.

Di dalam salah satu masalah yang sering dihadapi pendidikan Indonesia adalah masalah melemahnya proses pembelajaran. Proses pembelajaran didalam kelas diarahkan untuk mengembangkan menghafal informasi yang ada, otak anak dipaksa untuk mengingat dan menghafal berbagai informasi yang telah diberikan tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingatnya itu untuk menghubungkan dengan kehidupan sehari-hari (Sanjaya, 2018, hlm. 16).

Surya (2015, hlm. 111) menyatakan secara psikologis pengertian dari pembelajaran dapat dirumuskan bahwa *“Pembelajaran ialah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku secara menyeluruh, sebagai hasil dari interaksi individu dengan lingkungannya”*. Adapun beberapa prinsip yang menjadi landasan pengertian tersebut adalah pertama, pembelajaran sebagai usaha memperoleh perubahan perilaku. Perubahan perilaku sebagai hasil pembelajaran mempunyai ciri-ciri diantaranya yaitu perubahan yang disadari, artinya perubahan yang dapat disadari dari dalam dirinya seperti pengetahuan dan keterampilan yang bertambah.

Perubahan yang bersifat kontinu (berkesinambungan), artinya suatu perubahan yang menyebabkan terjadinya perubahan perilaku lain. Perubahan yang bersifat fungsional, artinya perubahan perilaku dari hasil pembelajaran yang memberikan manfaat bagi individu itu sendiri. Perubahan yang bersifat positif, artinya perubahan yang diperoleh memberikan hal yang lebih banyak atau lebih baik daripada sebelumnya. Perubahan yang bersifat aktif artinya perubahan tersebut tidak terjadi dengan sendirinya namun merupakan suatu serangkaian aktivitas yang terencana dan terarah, perubahan yang bersifat permanen, artinya perubahan yang terjadi sebagai hasil dari pembelajaran akan kekal dalam diri individu tersebut atau setidaknya untuk masa tertentu.

Surya (2015, hlm. 111-113). Kedua, hasil pembelajaran ditandai dengan perubahan perilaku secara keseluruhan. Hal tersebut memiliki makna bahwa perubahan perilaku sebagai hasil pembelajaran meliputi dari semua aspek perilaku, meliputi aspek-aspek perilaku kognitif, konatif, afektif, dan motorik. Ketiga, pembelajaran merupakan suatu proses. Pembelajaran pada prinsip ini merupakan aktivitas yang berkesinambungan di dalam aktivitas tersebut terdapat tahapan-tahapan aktivitas yang sistematis dan terarah. Jadi, pembelajaran ini bukan hanya

sebagai benda yang statis namun rangkaian dari aktivitas yang dinamis dan saling berkaitan.

Maka, selama proses pembelajaran berlangsung individu akan senantiasa berada dalam berbagai aktivitas yang tidak terlepas dari lingkungannya. Keempat, proses pembelajaran terjadi karena ada yang mendorong dan ada tujuan yang ingin dicapai. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan aktivitas untuk memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuan. Kelima, pembelajaran merupakan bentuk pengalaman. Hal ini berarti bahwa selama individu mengikuti pembelajaran hendaknya tercipta suatu situasi kehidupan yang menyenangkan sehingga memberikan pengalaman yang berkesan (Surya, 2015, hlm. 113-114).

Pembelajaran ialah proses individu mengubah perilaku dapat memenuhi kebutuhannya. Individu akan melakukan kegiatan belajar apabila ia menghadapi situasi kebutuhan dalam interaksi dengan lingkungannya (Mohamad Surya, 2013, hlm. 116). Hal ini diperkuat oleh Surya (2013, hlm 117) yang menyatakan bahwa proses pembelajaran yaitu proses yang akan terjadi apabila individu memiliki kebutuhan yang tidak dapat dipenuhi dengan insting atau kebiasaan. Adanya kebutuhan, akan mendorong individu untuk mengkaji perilaku yang ada dalam dirinya, apakah yang ada dapat memenuhi kebutuhan atau tidak.

Pendapat Bloom yang dikenal dengan Taksonomi tujuan pendidikan Bloom menyebutkan ada tiga ranah perilaku sebagai tujuan dan hasil pembelajaran, yaitu: (1) kognitif, (2) afektif, dan (3) psikomotor. Ranah Kognitif berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir. Bloom membagi domain kognitif ke dalam 6 tingkatan. Domain ini terdiri dari dua bagian; (kategori 1) bagian pertama berupa Pengetahuan dan (kategori 2-6) bagian kedua berupa kemampuan dan keterampilan intelektual (Surya, 2015, hlm. 119-121).

Perilaku kognitif menurut Surya (2015, hlm. 13) “Perilaku kognitif merupakan perilaku yang berhubungan dengan bagaimana individu mengenali alam dan sekitarnya”. Proses kognitif yang paling mendasar dan bersifat bawaan adalah penginderaan yaitu mengenal alam sekitar dengan menggunakan alat indra yang terdiri dari mata untuk melihat, telinga untuk mendengar, hidung untuk mencium, lidah untuk mengecap, dan kulit untuk meraba. Kemudian alat indra tersebut

menerima rangsangan untuk diteruskan ke pusat kesadaran yaitu otak, selanjutnya otak memerintahkan efektor (otot dan kelenjar) melalui saraf untuk memberikan respon (Surya, 2015. hlm 36). Bentuk dari perilaku kognitif ini diantaranya pengamatan, perhatian, mengingat dan lupa, dan berpikir.

Menurut Basri (dalam Darouich dkk, 2017, hlm. 2) Aspek kognitif anak Sekolah Dasar merupakan salah satu aspek psikologis yang sangat perlu dipahami dan dihayati oleh seorang pendidik karena hakikat pembelajaran yang diselenggarakan pendidik harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif anak. Sistem kognitif itu sendiri adalah perangkat pengolah yang kompleks pada manusia yang mampu memperoleh, melestarikan, memproses dan mentransmisikan informasi.

Piaget meyakini bahwa anak-anak secara alami memiliki ketertarikan terhadap dunia dan secara aktif mencari informasi yang dapat membantu mereka memahami dunia tersebut. Sebagai seorang pakar yang banyak melakukan penelitian tentang tingkat perkembangan kemampuan kognitif manusia, Piaget mengemukakan dalam teorinya bahwa kemampuan kognitif manusia terdiri atas empat tahapan dimulai dari lahir hingga dewasa. Tahap dan urutan berlaku untuk semua usia tetapi usia pada saat seseorang mulai memasuki tahap tertentu tidak sama untuk setiap orang (Fatimah Ibda, 2015, hlm. 27).

Kemampuan kognitif menurut pandangan dunia adalah sesuatu hal dianggap yang sangat penting. Kemampuan kognitif mencakup berbagai keterampilan berpikir, seperti pemecahan masalah, berpikir kritis, kreativitas, dan pemahaman. Keterampilan ini sangat penting dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan, ekonomi, kesehatan, dan perkembangan sosial.

Sistem pendidikan di Indonesia telah menempatkan kognitif sebagai aspek penting bagi siswa. Hal ini tampak pada kurikulum sekolah masih menempatkan kognitif sebagai sesuatu yang wajib dikuasai. Orang tua akan melakukan apapun untuk mendorong anaknya menjadi manusia yang cerdas, supaya bisa berprestasi secara akademik. Anak diharuskan memiliki kemampuan yang kuat dalam hal logika dan bahasa/verbal. Fokus terhadap aspek ini membuat pencapaian akademik menjadi tolak ukur utama keberhasilan siswa. Namun, hal ini sering kali mengabaikan potensi lain yang dimiliki anak.

Dalam kasus pendidikan di Indonesia, sebagian besar orang tua berharap anaknya yang masih duduk di sekolah dasar memiliki kemampuan berbahasa Inggris yang bagus. Untuk mewujudkan ambisi tersebut, anak diharuskan mengikuti les privat bahasa Inggris guna menambah jam belajar. Di sini bukan berarti anak-anak dilarang mempelajari bahasa Inggris, namun yang perlu diperhatikan adalah kesesuaian kapasitas otak dengan materi yang diajarkan. Untuk mengasah kemampuan tersebut tidak harus mempelajari bahasa asing, karena Indonesia juga memiliki bahasa induk yang memiliki kajian sangat banyak untuk dijadikan bahan pembelajaran (Haryadi & Aripin, 2015, hlm 41).

Berdasarkan hal tersebut perkembangan kognitif tentunya harus diperhatikan. Surya (2015, hlm 143-144) menyatakan bahwa perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek perkembangan mental yang bertujuan: (1) memisahkan kenyataan yang sebenarnya dengan fantasi, (2) menjelajah kenyataan dan menemukan hukum-hukumnya; (3) memilih kenyataan-kenyataan yang berguna bagi kehidupan; (4) menentukan kenyataan yang sesungguhnya di balik sesuatu yang tampak. Perkembangan kognitif dapat berlangsung melalui 4 periode yaitu: periode sensori motor (0 - 1,5 tahun), periode *preoperasional* (1,5 – 6 tahun), periode *concrete operasional* (6 -12 tahun), periode *formal operational* (12 tahun ke atas).

Proses pembelajaran akan lebih berhasil apabila disesuaikan dengan periode atau tingkat perkembangan kognitif siswa. Siswa hendaknya banyak diberikan kesempatan untuk melakukan eksperimen dengan objek fisik, yang ditunjang oleh interaksi dengan teman sebaya dan dibantu oleh pertanyaan tilikan dari guru. Guru hendaknya banyak memberikan rangsangan kepada siswa agar mau berinteraksi dengan lingkungan dan secara aktif mencari dan menemukan berbagai hal dari lingkungan. Begitu juga dengan peran dari kurikulum yang seharusnya dibuat sedemikian rupa agar tidak terpisah dengan lingkungan (Surya, 2015, hlm. 146).

Kurikulum secara etimologis berasal dari bahasa Inggris, yaitu kata *curriculum* yang berarti rencana pelajaran pendapat tersebut menurut Echolz pada tahun 1984 (dalam Wijiatun & Indrajit, 2022, hlm. 67). Berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat (19) konstitusi menyatakan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran,

serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan. Adapun peran dan fungsi kurikulum yang tentunya sudah jelas (Pasal 1 ayat (19) UU No. 20/2003, hlm.3).

Wijiatun & Indrajit (2022, hlm 71) menyatakan bahwa pada dasarnya peran dan fungsi dari kurikulum yaitu sebagai acuan dan pedoman dalam proses pembelajaran. Agar pembelajaran dapat terarah dan berhasil dalam mendidik para siswa sesuai dengan tujuan negara, perlu dipahami bahwa salah satu tujuan Negara Kesatuan Republik Indonesia sebagaimana dinyatakan dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 alinea keempat adalah mencerdaskan kehidupan bangsa (Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Alinea ke-4).

Purnamasari (2022, hlm. 1) menyatakan bahwa kurikulum pendidikan bersifat dinamis artinya senantiasa dapat berubah sesuai dengan tuntutan perkembangan kebutuhan anak dan masyarakat karena kurikulum pendidikan merupakan apa yang harus diketahui, dipahami, dialami dan dijalani oleh anak didik untuk dapat memenuhi tuntutan kebutuhan diri dan masyarakatnya. Perubahan kurikulum ini bersifat penyempurnaan atau pengembangan. Peristiwa yang terjadi pada 4 tahun silam yaitu *pandemic COVID-19* yang menimpa dunia tentunya membawa suatu perubahan dalam berbagai aspek. Salah satunya pada dunia pendidikan, yang dimana pendidik maupun peserta didik mengalami hal-hal yang sebelumnya tidak pernah dirasakan dalam proses pembelajaran. Pendidik, peserta didik dan sumber belajar harus menjalani suatu proses pembelajaran yang baru terpisah secara ruang dan waktu dikarenakan mencegah penularan *virus covid* tersebut jika berkegiatan di luar ruangan atau dalam keadaan berkumpul dalam satu ruangan.

Berdasarkan hal tersebut kurikulum 2013 (K-13) dilakukan perubahan dan penyempurnaan. Purnamasari (2022, hlm. 2) menyebutkan hasil perubahan kurikulum 2020 ini disebut dengan “Kurikulum Darurat,” karena berlaku pada masa darurat *pandemic COVID-19* dan juga disebut “Penyederhanaan Kurikulum” karena merupakan kurikulum 2013 (K-13) yang disederhanakan. Dapat disimpulkan sifat dari kurikulum darurat ini yaitu tidak berlaku secara tetap, hanya bersifat sementara sampai keadaan normal dan tidak diberlakukan di semua

sekolah. Jelasnya, hanya ada tiga kurikulum yang berlaku pada masa *pandemic* ini yaitu Kurikulum 2013 seutuhnya, Kurikulum 2013 yang disederhanakan dan Kurikulum 2013 yang dimodifikasi oleh sekolah itu sendiri. (Purnamasari & Soegeng 2022, hlm 2).

Dalam praktis Pendidikan 2020 telah muncul beberapa konsep baru dalam kaitannya dengan pengembangan kurikulum, yaitu : “merdeka belajar” dan “kampus merdeka” di Perguruan Tinggi, serta “merdeka belajar”, atau “penyederhanaan kurikulum”, “asesmen nasional” , “guru penggerak”, dan “profil pelajar Pancasila” di sekolah. Profil Pelajar Pancasila Indonesia merupakan pelajar sepanjang hayat dengan nilai-nilai pancasila, yaitu beriman, bertaqwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia, berkebhinekaan global, mandiri, bergotong royong, bernalar kritis dan kreatif. Terdapat dua rangkaian program dalam program pelajar pancasila dan capaian pembelajarannya yaitu intra-kurikuler dan penguatan karakter (Purnamasari & Soegeng, 2022, hlm 2-3). Program pengembangan karakter bertujuan untuk memaksimalkan perkembangan intelektual, sosial emosional, dan fisik untuk mencapai profil pelajar pancasila. Program ini secara langsung menyasar elemen-elemen profil pelajar pancasila dan merupakan bagian dari kurikulum sekolah. Dalam penyederhanaan kurikulum pelaksanaan program pengembangan karakter, sekolah perlu memastikan bahwa siswa dapat kesempatan untuk berinteraksi dalam dinamika yang berbeda. Program ini dapat dilaksanakan dalam bentuk kelompok kecil atau seluruh siswa dan individual.

Purnamasari & Soegeng (2022, hlm. 3-4) pengembangan potensi dapat diupayakan dalam satuan pendidikan sejak dini pada jenjang sekolah dasar melalui pembiasaan penanaman karakter sesuai dengan nilai- nilai pancasila dalam kegiatan apapun. Terlihat saat ini dunia pendidikan mengalami perubahan komponen di dalamnya mengikuti perkembangan zaman yang terus mengalami kemajuan. Termasuk halnya pada kurikulum, selalu mengalami perubahan dan penyempurnaan. Perubahan ini bertujuan agar pendidikan tetap relevan dengan kebutuhan zaman. Oleh karena itu, pendidik perlu terus meningkatkan kompetensinya agar mampu mengikuti dinamika perubahan tersebut.

Dalam kehidupan bangsa Indonesia, diakui bahwa nilai-nilai Pancasila adalah falsafah hidup atau pandangan hidup yang berkembang dalam sosial budaya

Indonesia. Nilai pancasila dianggap nilai dasar dan puncak atau sari budaya bangsa. Oleh karena itu, nilai ini diyakini dalam menjiwai dan memberikan watak (kepribadian dan identitas), maka pengakuan atau kedudukan pancasila sebagai falsafah adalah wajar (Syarbaini, 2015, hlm. 17).

Syarbaini (2015, hlm. 280) juga menyimpulkan bahwa nilai-nilai dalam pancasila merupakan nilai dalam membentuk karakter bangsa Indonesia berbeda dengan bangsa-bangsa lain di dunia. Pendidikan pancasila perlu karena dengan cara itulah karakter bangsa Indonesia dapat lestari terpelihara dari ancaman dan pengaruh gelombang globalisasi yang semakin besar.

Berdasarkan Permendikbudristek No. 7 Tahun 2022 pada pasal 2 yaitu Standar Isi pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah. Standar isi dikembangkan melalui perumusan ruang lingkup materi yang sesuai dengan kompetensi lulusan. Ruang lingkup materi merupakan bahan kajian dalam muatan pembelajaran yang dirumuskan berdasarkan: 1) muatan wajib sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan; 2) konsep keilmuan; dan 3) jalur, jenjang, dan jenis pendidikan. Standar isi menjadi acuan untuk Kurikulum 2013, Kurikulum darurat dan Kurikulum Merdeka (Permendikbudristek, 2022, hlm. 3-4).

Sejalan dengan hal tersebut, Setiawan (2021, hlm. 17) menyatakan bahwa kurikulum ini merupakan penyempurnaan dari kurikulum sebelumnya yaitu kurikulum 2013, dalam penerapannya kurikulum ini praktik pembelajarannya berpusat pada siswa serta Profil Pelajar Pancasila menjadi landasan dalam tahap mengembangkan standar isi, standar proses, capaian pembelajaran dan standar penilaian atau asesmen pada kegiatan intrakurikuler tatap muka di dalam kelas dan kegiatan kokurikuler Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila.

Istilah “Merdeka Belajar” diperkenalkan pertama kali oleh Menteri Nadiem Makarim yaitu Menteri Pendidikan dan Kebudayaan pada masa pemerintahan Presiden Jokowi. Beliau membuat kebijakan ini berdasarkan dari penelitian *Progmme for International Student Assement* (PISA) tahun 2019 yang menunjukan hasil penilaian Indonesia hanya menduduki posisi keenam dari bawah; untuk bidang matematika dan literasi, dan Indonesia menduduki posisi ke-74 dari 79 negara. Nadiem Makarim menyikapi hal tersebut dengan membuat gebrakan

penilaian dalam kemampuan minimum, meliputi literasi yang bukan hanya mengukur dari kemampuan membaca namun kemampuan menganalisis isi bacaan beserta memahami konsep di dalamnya, numerasi bukan hanya pada matematika namun terhadap kemampuan siswa dalam menerapkan konsep numerik pada kehidupan nyata dengan soal yang tidak sulit namun membutuhkan penalaran, dan survei karakter yaitu berupa penerapan asas-asas pancasila oleh siswa (Wijiatun & Indrajit, 2022, hlm. 120).

Berikut adalah beberapa hasil survei untuk menunjukkan peringkat kemampuan kognitif Indonesia di dunia. Kemampuan kognitif suatu negara sering diukur melalui nilai rata-rata *Intelligence Quotient* (IQ) dan hasil tes internasional seperti *Programme for International Student Assessment* (PISA) dan *Trends in International Mathematics and Science Study* (TIMSS). Hasil survei TIMSS dikategorikan ke dalam 4 tingkat kemampuan Mullis et al., n.d. (2016). Kemampuan tingkat pertama adalah kemampuan tindak lanjut (*Advanced Benchmark*) dengan perolehan skor 625. Kemampuan tingkat kedua adalah kemampuan tingkat tinggi (*High Benchmark*) dengan perolehan skor 550. Kemampuan tingkat ketiga adalah kemampuan tingkat menengah (*Intermediate Benchmark*) dengan perolehan skor 475. Kemampuan tingkat keempat adalah kemampuan tingkat rendah (*Low Benchmark*) dengan perolehan skor 400 (Prastyo, 2020, hlm. 12).

Pada tahun 2015 Indonesia menjadi salah satu peserta TIMSS dan berdasarkan hasil survei, Indonesia menempati peringkat 44 dari 49 peserta TIMSS siswa kelas IV. Hasil perolehan skor rata-rata yang dicapai oleh siswa Indonesia adalah 397 sedangkan skor rata-rata internasional adalah 500. Dengan demikian, diketahui bahwa kemampuan literasi matematika siswa kelas IV di Indonesia dapat dikategorikan berada pada tingkat rendah (*Low Benchmark*). Secara keseluruhan siswa Indonesia memiliki kemampuan matematika dasar, meliputi: melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat, melakukan perkalian yang melibatkan bilangan satu angka, menyelesaikan soal cerita sederhana, memiliki pengetahuan pecahan sederhana, memiliki pengetahuan geometris, pengetahuan pengukuran, membaca dan menyelesaikan grafik dan tabel batang sederhana. Hal ini menunjukkan perlunya peningkatan kualitas pembelajaran matematika sejak dini agar kemampuan literasi numerasi siswa dapat mencapai standar internasional.

Pada penilaian PISA 2022 yang dilakukan oleh *Organisation for Economic Co-operation and Development* (OECD), Indonesia mengalami peningkatan peringkat dalam literasi membaca, matematika, dan sains, naik 5 hingga 6 posisi dibandingkan hasil PISA 2018. Secara keseluruhan, meskipun peringkat Indonesia dalam hal kemampuan kognitif menunjukkan tantangan yang perlu diatasi, penting untuk memahami kompleksitas di balik angka-angka tersebut dan terus berupaya meningkatkan kualitas pendidikan serta faktor-faktor lain yang mempengaruhi kemampuan kognitif masyarakat.

Indonesia adalah negara yang terdiri dari beberapa pulau yang memiliki budaya di setiap daerahnya. Salah satu budaya yang ada adalah budaya gotong royong. Budaya gotong royong di Indonesia sejak dari dulu sampai saat ini masih dijaga dan dipertahankan, karena hal itu menjadi salah satu ciri karakter yang dimiliki oleh masyarakat negeri ini. Indonesia terkenal dengan berbagai keragaman, baik itu keragaman suku, ras, agama, maupun bahasa. Dengan adanya budaya gotong ini menjadi salah satu upaya untuk menyatukan keberagaman tersebut agar tidak terjadi diskriminasi antar satu dengan yang lain.

Manusia adalah makhluk sosial dengan begitu kita tidak bisa hidup sendiri perlunya bantuan dari orang lain merupakan sesuatu sikap yang dimiliki oleh setiap manusia. Contohnya kecilnya adalah manusia membutuhkan lawan bicara ketika berbicara baik itu hanya mendengarkan atau membutuhkan respon. Contoh lainnya pada kehidupan bermasyarakat kita tentunya membutuhkan bantuan dari orang lain begitu juga sebaliknya. Tolong-menolong atau bantu-membantu adalah salah satu sikap dari budaya kita yaitu gotong royong. Namun tidak sedikit juga kita menemukan sikap seseorang yang kurang berbudaya gotong royong seperti acuh kepada orang yang membutuhkan bantuan pertolongan. Maka sikap kita terhadap seseorang tersebut adalah dengan saling mengingatkan dan memberikan contoh baik dalam bersikap gotong royong.

Dunia pendidikan menjadi tempat untuk mengenal suatu lingkungan dengan berbagai keberagaman orang di dalamnya baik itu dalam bahasa yang digunakan, agama yang dianut, suku asal mereka, dan ras. Dengan adanya budaya gotong royong akan memudahkan kita dalam berinteraksi satu dengan yang lain. Sekolah menjadi salah satu sarana untuk membentuk suatu karakter peserta didik melalui

pendidikan karakter. Pemerintah juga mengintensifkan peran sekolah dalam pembangunan karakter dengan menerbitkan Perpres No. 87 Tahun 2017, tentang Penguatan Pendidikan Karakter (PPK). Penguatan Pendidikan Karakter merupakan gerakan pendidikan di sekolah untuk memperkuat karakter peserta didik melalui harmonisasi olah hati (etik), olah rasa (estetik), olah pikir (literasi), dan olah raga (kinestetik) dengan dukungan pelibatan publik dan kerja sama antara sekolah, keluarga, dan masyarakat (Abduh, 2019, hlm. 1).

Penguatan Pendidikan Karakter dilaksanakan dengan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam pendidikan karakter terutama meliputi nilai-nilai religius, jujur, toleran, disiplin, bekerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan bertanggung jawab (Abduh, 2019, hlm.1). Delapan belas nilai tersebut dikristalisasi menjadi lima dan salah satunya adalah gotong royong. Dengan adanya penguatan pendidikan karakter ini peserta didik diharapkan dapat menerapkan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekolah dan masyarakat.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh penulis pada pelaksanaan observasi pada tahun ajaran 2023/2024 di SDN Palasari 03 beberapa permasalahan yang ditemui di salah satu kelas yang menjadi tujuan dari observasi dan penelitian dari penulis yaitu kelas IV A ialah model pembelajaran tatap muka yang masih menggunakan model pembelajaran langsung (*Direct Intruction*) yang kurang bervariasi, ceramah dan diskusi serta penugasan saja membuat siswa menjadi cenderung jenuh pada saat pembelajaran di dalam kelas dan kemampuan kognitif siswa yang masih kurang. Sedangkan pada kenyataannya siswa di dalam kelas tersebut memiliki karakter yang aktif, senang bermain, dan bergerak aktif. Selain dari itu dilakukan wawancara dengan guru yang bersangkutan dilaksanakan pada bulan Juli 2024 ditemui hasil bahwa hal tersebut benar adanya, beliau menyebutkan bahwa kemampuan kognitif siswa di kelas IV A terbagi menjadi 2 yaitu siswa yang sudah memiliki kognitif yang baik dan kognitif yang kurang baik, terutama pada mata pelajaran IPAS. IPAS merupakan salah satu mata pelajaran yang ada pada struktur kurikulum merdeka. Sekolah tersebut sudah menerapkan kurikulum baru yaitu kurikulum merdeka untuk kelas I sampai dengan kelas VI.

Atas permasalahan tersebut, maka penelitian ini diadakan dengan bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* terhadap kemampuan kognitif siswa kelas IV sekolah dasar dalam bentuk penelitian kuasi eksperimen.

Model pembelajaran TGT memiliki beberapa kelebihan, diantaranya siswa lebih aktif dalam pembelajaran dan mempunyai peran penting dalam kelompoknya. Karena semua siswa akan terlibat langsung dalam pembelajaran. Tidak hanya siswa berkemampuan tinggi yang terlibat aktif dalam pembelajaran. Selain itu, menumbuhkan rasa kebersamaan dan menghargai sesama anggota kelompoknya, serta bersemangat dalam pembelajaran (Arends, 2019, hlm. 36).

Adapun penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Primandari, P. A., dkk dengan judul penelitian perbedaan pengaruh model kooperatif tipe TGT dan STAD dengan multimedia interaktif ceria terhadap sikap sosial dan hasil belajar kognitif pada pembelajaran tematik kelas 5 SD. Penelitian ini bertujuan untuk menguji adanya perbedaan pengaruh yang signifikan dalam penerapan model kooperatif tipe TGT dan STAD dengan MIC (Multimedia Interaktif Ceria) terhadap sikap sosial dan hasil belajar kognitif pada pembelajaran tematik terpadu pada peserta didik kelas 5 SD. Teknik analisis data yang digunakan yakni statistik deskriptif dan inferensial. Hasil Uji beda rata-rata antara menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran kooperatif tipe TGT dan STAD. TGT memberikan hasil yang lebih tinggi terhadap sikap sosial dan hasil belajar kognitif dibanding STAD. Hasil uji *Independent Samples T-test* menunjukkan: (1) nilai sig (2-tailed) hasil belajar kognitif antara TGT dan STAD = 0,040 < 0,05, jadi H_0 ditolak dan H_a . (2) nilai sig (2-tailed) sikap sosial = 0,003 < 0,05, jadi H_0 ditolak dan H_a diterima (Primandari & dkk, 2019, hlm. 89-90).

Sehingga pembelajaran *cooperative learning* diyakini sebagai praktik pedagogis untuk meningkatkan proses pembelajaran, gaya berpikir tingkat-tinggi, perilaku sosial, sekaligus kepedulian terhadap siswa-siswa yang memiliki latar belakang kemampuan, penyesuaian, dan kebutuhan yang berbeda-beda. Bahkan, Johnson menegaskan bahwa kecuai pembelajaran kooperatif tidak ada satupun praktik pedagogis yang secara stimulan mampu memenuhi tujuan yang beragam seperti ini (Johnson, 2017, hlm. 15). Maka dipilihlah salah satu model

pembelajaran, dimana pembelajaran itu memberikan dorongan, motivasi, dan pembelajaran yang aktif adalah *Teams Games Tournament* (TGT).

Berdasarkan kajian teori dan hasil penelitian terdahulu, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki beberapa keunggulan dalam meningkatkan hasil belajar dan sikap sosial siswa. Model ini membuat siswa lebih aktif, terlibat langsung dalam proses pembelajaran, serta memiliki peran penting dalam kelompoknya. Tidak hanya siswa dengan kemampuan tinggi yang berperan, tetapi semua siswa memiliki kesempatan untuk berpartisipasi secara merata dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, TGT juga menumbuhkan rasa kebersamaan, menghargai sesama anggota kelompok, serta meningkatkan semangat belajar siswa. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Primandari, P. A., dkk menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih efektif dibandingkan STAD dalam meningkatkan sikap sosial dan hasil belajar kognitif siswa kelas 5 SD. Hasil uji statistik inferensial membuktikan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara penggunaan TGT dan STAD, di mana TGT memberikan hasil lebih tinggi dibandingkan STAD.

Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif dengan berbagai tipe terutama TGT, dapat dianggap sebagai strategi pedagogis yang efektif untuk meningkatkan proses pembelajaran, berpikir tingkat tinggi, serta perilaku sosial siswa. Sebagaimana ditegaskan oleh Johnson (2017, hlm. 34), pembelajaran kooperatif merupakan pendekatan yang paling mampu memenuhi berbagai tujuan pendidikan yang mencakup aspek kognitif, sosial, dan emosional. Oleh karena itu, TGT dipilih sebagai model pembelajaran yang dapat memberikan dorongan motivasi dan menciptakan pembelajaran yang lebih aktif serta menyenangkan bagi siswa.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Dede Kurnia Adiputra dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar”. Model pembelajaran kooperatif dirancang untuk mendidik kerja sama kelompok dan interaksi antar siswa. Sehingga perlu adanya analisis kembali secara keseluruhan dalam sebuah penelitian untuk melihat seberapa besar peningkatan pembelajaran kooperatif terhadap hasil belajar serta bagaimana proses

pembelajaran tersebut dilakukan di SD. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif dengan jenis *Systematic Literatur Review* (SLR). Rata-rata peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT pada mata pelajaran IPA di SD sangat besar. Sehingga model kooperatif TGT sangat direkomendasikan untuk digunakan dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. Hal ini menunjukkan efektivitas model TGT dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, khususnya pada mata pelajaran IPAS di jenjang sekolah dasar (Adiputra, 2021, hlm. 109-110).

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Kelas IV di SDN Palasari 03”. Diharapkan setelah penelitian ini dilakukan dapat memberikan pengaruh atau dampak yang baik bagi dunia pendidikan khususnya di sekolah dasar dan menjadi solusi yang tetap untuk permasalahan pembelajaran.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional (*Direct Intruction*) yang kurang bervariasi, ceramah, diskusi dan penugasan.
2. Terdapat kurangnya hasil belajar pada kemampuan kognitif siswa karena model pembelajaran yang tidak sesuai dengan karakteristik siswa di kelas tersebut.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan dari model *cooperative learning* tipe *Team Games Tournament* terhadap kemampuan kognitif siswa kelas IV di SDN Palasari 03?
2. Apakah terdapat perbedaan pembelajaran model *cooperative learning* tipe *Team Games Tournament* dengan model pembelajaran konvensional terhadap kemampuan kognitif siswa kelas IV di SDN Palasari 03?
3. Seberapa besar pengaruh model *cooperative learning* tipe *Team Games Tournament* terhadap kemampuan kognitif siswa kelas IV di SDN Palasari 03?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini untuk memperoleh hasil yang lebih jelas dan terarah, perlu ditetapkan terlebih dahulu tujuan yang hendak dicapai. Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana penerapan dari model *cooperative learning* tipe *Team Games Tournament* terhadap kemampuan kognitif siswa kelas IV di SDN Palasari 03.
2. Untuk mengetahui perbedaan pembelajaran model *cooperative learning* tipe *Team Games Tournament* dengan model konvensional terhadap kemampuan kognitif siswa kelas IV di SDN Palasari 03.
3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* terhadap kemampuan kognitif siswa kelas IV di SDN Palasari 03.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis, sekurang-kurangnya dapat berguna sebagai sumbangan pemikiran bagi dunia pendidikan khususnya pada sekolah dasar.

2. Manfaat Praktik

a. Bagi penulis

Sebagai bahan kajian pengembangan ilmu pengetahuan untuk menambah informasi mengenai model pembelajaran *Team Game Tournament* terhadap kemampuan kognitif siswa.

b. Bagi lembaga pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan bahan masukan yang dapat dibuat untuk acuan dimasa yang akan datang oleh lembaga pendidikan dan sebagai bahan bacaan bagi perpustakaan yang dapat dimanfaatkan oleh siswa, untuk mengoptimalkan mutu pendidikan seorang siswa agar lebih baik lagi. Dengan begitu, lembaga pendidikan dapat terus melakukan perbaikan yang berkelanjutan dan secara bertahap artau berkala.

c. Bagi Peneliti

Bagi penelitian selanjutnya Bagi peneliti lain dapat dimanfaatkan dan dijadikan sebagai bahan referensi untuk pustaka dan hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar dalam melakukan penelitian lebih lanjut.

F. Definisi Operasional

Dalam penelitian ini diberikan batasan pengertian untuk menyamakan persepsi mengenai variabel-variabel yang digunakan sebagai berikut:

1. Model *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament*

Model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* merupakan salah satu strategi pembelajaran yang berusaha menyatukan gagasan-gagasan baru dengan skema pengetahuan yang telah dimiliki oleh siswa. Model pembelajaran kooperatif adalah seperangkat strategi dalam pengajaran yang sama-sama memberikan atribut kunci, yang paling penting adalah untuk mengelompokkan siswa ke dalam kelompok belajar dalam jumlah waktu maupun tugas tertentu, dengan harapan semua siswa akan berkontribusi terhadap proses maupun hasil belajar (Metzler, 2020, hlm. 221).

Pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah model pembelajaran yang mengombinasikan kerja kelompok dan kompetisi akademik melalui turnamen. Tujuannya untuk menumbuhkan rasa tanggung jawab dan kerjasama antar siswa. Model pembelajaran TGT mengajak siswa belajar dalam kelompok heterogen dan menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan guru, yang kemudian dinilai melalui kompetisi permainan dalam bentuk turnamen (Trianto, 2010, hlm. 67).

Model TGT merupakan model pembelajaran kooperatif yang menekankan keterlibatan siswa dalam kelompok kecil dan turnamen akademik sebagai bentuk evaluasi, sehingga menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Model TGT mengembangkan baik aspek sosial maupun akademik siswa melalui proses belajar kelompok dan turnamen edukatif, model ini sangat cocok diterapkan untuk membangun semangat kompetisi yang sehat di antara para siswa (Huda, 2013, hlm.134).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mengandung unsur model pembelajaran kompetisi, yaitu turnamen

akademik, pengembangan karakter tanggung jawab, kerjasama, toleransi dalam sebuah pembelajaran yang menyenangkan. Model pembelajaran ini terdiri dari empat tahapan yaitu: tahap prestasi kelas, belajar dalam kelompok, turnamen akademik, dan penghargaan kelompok. Pada kelas eksperimen pembelajaran dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran TGT.

2. Kemampuan Kognitif

Menurut Susanto (2012, hlm. 48) kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.

Menurut Jean Piaget perkembangan kognitif merupakan suatu proses dimana tujuan individu melalui suatu rangkaian yang secara kualitas berbeda dalam berpikir. Piaget memandang bahwa kognitif merupakan hasil dari pembentukan adaptasi biologis (Surya, 2015, hlm. 144).

Kognitif diartikan sebagai suatu yang melibatkan kognisi. Kognisi sendiri diartikan sebagai usaha untuk mendapatkan pengetahuan. Instrument yang digunakan untuk mendapatkan pengetahuan disebut dengan akal. Dalam islam akal (*aql*) termasuk dalam dimensi nonmateri (*alruh*) manusia. Keberadaannya bagi manusia sebagai daya yang berfungsi memfasilitasi manusia dalam berpikir, muaranya tentu pada perolehan pengetahuan. (Khadijah & Amelia, 2021, hlm. 45).

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif merupakan suatu proses berpikir individu dengan kualitas yang berbeda-beda untuk mendapatkan suatu pengetahuan.

G. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan penyelesaian penelitian ini, maka peneliti dapat menyusun sistematika sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan yaitu bab yang berisi tentang gambaran umum dari permasalahan yang akan dibahas. Penelitian diselenggarakan karena terdapat sebuah masalah yang perlu dikaji lebih mendalam. Dengan adanya bagian pendahuluan, pembaca mendapatkan gambaran arah dari permasalahan dan pembahasan. Adapun bagian dari pendahuluan skripsi berisi dalam hal berikut; 1) Latar Belakang Masalah, 2) Rumusan Masalah, 3) Tujuan Penelitian, 4) Manfaat Penelitian, 5) Definisi Operasional.

Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran kajian teori ini berfungsi sebagai landasan sebuah teoritik yang mana digunakan peneliti untuk membahas dengan menganalisis sebuah masalah. Adapun bagian dari kajian teori dan kerangka pemikiran skripsi berisi dalam hal berikut; 1) Kajian Teori, 2) Penelitian Terdahulu, 3) Kerangka Pemikiran.

Bab III Metode Penelitian adalah rangkaian dari kegiatan pelaksanaan dari penelitian. Metode penelitian ini berfungsi untuk menjawab suatu permasalahan seperti pada metode dari penelitian yang mana akan memperlihatkan kemampuan penelitian dalam mengkaji teori dari permasalahan yang akan diteliti. Adapun bagian dari metode penelitian skripsi berisi dalam hal berikut; 1) Metode Penelitian, 2) Desain Penelitian, 3) Subjek dan Objek Penelitian, 4) Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian, 5) Teknik Analisis Data, 6) Prosedur Penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan berisi hasil serta temuan selama penelitian berdasarkan pengolahan data yang dilakukan peneliti, serta pembahasan mengenai temuan selama penelitian.

Bab V Kesimpulan dan Saran. Adapun bagian dari kesimpulan dan saran skripsi dalam hal berikut; 1) Kesimpulan adalah uraian yang mengkaji tentang penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan peneliti. Simpulan berisikan mengenai jawaban dari rumusan masalah atau pertanyaan penelitian. 2) Saran adalah usulan yang diberikan peneliti untuk penelitian selanjutnya atau pemangku kebijakan dalam pengambilan tindakan terhadap dunia pendidikan.