

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan Zaman yang semakin canggih terutama pada era globalisasi seperti saat ini menuntut adanya sumber daya manusia yang berkualitas Tinggi. Peningkatan kualitas sumber daya manusia dan prasyarat mutlak untuk mencapai tujuan pembangunan salah satu wahana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia tersebut adalah Pendidikan. Pendidikan Tidak akan pernah hilang selama kehidupan manusia berlangsung karena pada hakikatnya manusia adalah makhluk yang harus dididik dan dapat dididik. Menurut undang-undang no. 20 Tahun 2003:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan dapat dimaknai sebagai proses mengubah tingkah laku siswa agar menjadi manusia dewasa yang mampu hidup mandiri dan sebagai anggota masyarakat dalam lingkungan alam sekitar dimana individu itu berada. Ilmu Pengetahuan Sosial merujuk pada kajian yang memusatkan perhatiannya pada aktivitas kehidupan manusia, maka dari itu seorang guru harus mengembangkan potensi siswa sebagaimana yang telah dicantumkan pada pasal 6 Undang-undang Nomor 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen dalam anggota IKAPI (2009, hlm. 6) menyatakan:

Kedudukan guru dan dosen sebagai tenaga profesional memiliki tujuan untuk menjalankan sistem pendidikan nasional dan mencapai sasaran pendidikan nasional, yaitu tumbuhnya potensi siswa agar menjadi individu yang percaya dan taat kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak baik, sehat, berpengetahuan, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Penulis berpendapat sejalan dengan pendapat Suardi (2018, hlm. 11) bahwa belajar adalah perubahan dalam diri seseorang yang dapat dinyatakan dengan adanya penguasaan pola sambutan yang baru, berupa pemahaman, keterampilan dan sikap sebagai hasil proses pengalaman. yang dialami. Sebagaimana hadits Nabi Saw. yang berbunyi:

عَنْ أَنَسِ بْنِ مَالِكٍ قَالَ : قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ طَلَبُ الْعِلْمِ
فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

Artinya:

“Dari Anas bin Malik beliau berkata: Rasulullah Saw bersabda: Menuntut ilmu adalah kewajiban bagi setiap individu muslim" (H.R Ibnu Majah)”.

Beberapa pakar telah melakukan penelitian mengenai hadits shohih ini salah satunya Menurut pendapat Djamaluddin Darwis (dalam Darani, 2021, hlm.3) berdasarkan bukunya yang berjudul, "Dinamika Pendidikan Islam" menyebutkan bahwa “Mencari ilmu itu adalah sebuah kewajiban dan sekaligus kebutuhan umat manusia. Manusia akan lebih mudah menjalani dan memenuhi kebutuhan hidup jika terdidik”. Adapun pendapat penulis berdasar kajian Rasyid (2017, hlm.3) yang tercantum dalam tinjauan pustaka berjudul "Kewajiban Menuntut Ilmu" yang diterbitkan dalam Jurnal Waraqat STAI As-Sunnah. Artikel tersebut menjelaskan betapa pentingnya ilmu, bahkan menegaskan bahwa agama Islam tidak dapat berdiri tegak tanpa adanya ilmu.

Oleh karena itu dari hadits dan berdasarkan pandangan ahli dapat disimpulkan maka Pendidikan sangat penting, dan pendidikan juga merupakan jalan untuk beribadah kepada Allah. Melalui pendidikan yang benar dan terarah, manusia dapat memahami dan menyadari segala potensi yang ada dalam dirinya. Sehingga dengan potensi yang dimilikinya, dapat dimanfaatkan untuk kemaslahatan umat manusia, selain itu juga sebagai jalan untuk beribadah dan mendekatkan diri kepada Rabb- nya. Dengan memperoleh pendidikan manusia akan memiliki berbagai macam pengetahuan yang akan dapat menjadi bekal bagi dirinya untuk melaksanakan tugasnya sebagai khalifah. Karena hanya manusia terdidiklah yang dapat mengemban anamat dari Allah, apabila sebaliknya yaitu tanpa pendidikan, tugas kekhalfahan yang diemban manusia itu akan gagal.

Menurut pendapat penulis berdasarkan kajian Komalasari (2015, hlm. 3), tentang definisi pembelajaran menyatakan bahwa Pembelajaran adalah suatu proses yang dirancang, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis, dengan tujuan untuk mencapai hasil yang efektif dan efisien. Dalam konteks ini menurut Djamaluddin dan Wardana (2019, hlm. 12) berdasarkan jurnal pembelajaran

berfungsi sebagai dukungan yang diberikan oleh guru untuk membantu peserta didik dalam memperoleh pengetahuan, informasi, serta mengembangkan keterampilan dan kebiasaan, sekaligus membentuk sikap dan kepercayaan diri mereka. Sejalan dengan pendapat penulis berdasarkan kajian Rusman (2017, hlm. 84) pembelajaran melibatkan interaksi antara guru dan peserta didik, baik dalam bentuk tatap muka maupun melalui berbagai media pembelajaran. Interaksi ini berlangsung dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, di mana guru menyampaikan pengetahuan baru dan menciptakan kegiatan yang mendorong partisipasi aktif peserta didik. Ketika peserta didik memperoleh pengetahuan baru yang bermanfaat, mereka terlibat dalam proses pembelajaran yang signifikan. Proses ini tidak hanya terfokus pada guru, tetapi juga mendorong keaktifan peserta didik dalam setiap kegiatan yang berlangsung di kelas.

Menjelaskan tentang kebiasaan belajar, menurut pendapat penulis berdasar kajian Syardiansah (2016, hlm. 3) berdasarkan jurnal dapat diinterpretasikan bahwa kebiasaan belajar dapat berpengaruh secara kecil terhadap prestasi belajar artinya jika tidak dibiasakan belajar saat akan memulai pelajaran maka prestasi belajar siswa akan semakin menurun tetapi sebaliknya jika siswa mempunyai motivasi untuk belajar maka prestasi atau hasil yang didapatkan akan meningkat dan juga prestasi belajar anak akan meningkat. Pentingnya kebiasaan belajar terdapat juga dalam salah satu peribahasa sunda FKIP Unpas yaitu: "Mun teu ngopreh moal nyapek, mun teu ngakal moal ngakeul, mun teu ngarah moal ngarih".

Yang mengandung arti jika seseorang tidak belajar atau tidak berusaha untuk memperoleh pengetahuan, maka dia tidak akan pernah mendapatkannya, dan Jika seseorang tidak mencoba atau tidak berani mengambil langkah, maka dia tidak akan mencapai kesuksesan atau memperoleh pengalaman, serta jika seseorang tidak dibimbing atau tidak diberi arahan yang tepat, maka ia mungkin akan tersesat atau tidak akan tahu arah yang benar. Dalam konteks pendidikan, hal ini menekankan pentingnya peran guru, pembimbing, atau mentor dalam membimbing siswa atau pelajar untuk mencapai kesuksesan akademis dan perkembangan pribadi. Bimbingan yang baik dapat membantu seseorang menghindari kesalahan yang tidak perlu dan menemukan arah yang benar dalam

perjalanan pendidikannya. Oleh karena itu bahwa pendidikan bukan hanya tentang belajar, tetapi juga tentang mencoba dan menerima bimbingan untuk mencapai hasil yang optimal.

Pelajaran IPAS pada dasarnya merupakan kombinasi dari produk, proses, sikap, dan teknologi. Oleh karena itu, pembelajar dasar IPAS sebaiknya dilakukan melalui pendekatan inkuiri ilmiah agar dapat melaksanakan pembelajaran IPAS secara efektif. sangat penting untuk didukung oleh pemanfaatan media pembelajaran yang dikelola oleh guru yang profesional. Dalam praktiknya, guru perlu mengelola media pembelajaran dengan baik. Dengan kata lain, menurut pendapat penulis berdasarkan kajian Marasabessy (2012, hlm. 11) menyatakan bahwa kemampuan guru dalam memilih dan menggunakan Media pembelajaran yang sesuai akan sangat memengaruhi keberhasilan dalam proses belajar dan mengajar. Pemanfaatan media pembelajaran yang efisien tidak hanya akan merangsang rasa ingin tahu peserta didik dalam mempelajari IPAS, tetapi juga mendorong mereka untuk memunculkan ide-ide baru dalam pemecahan masalah.

Berdasarkan dengan adanya Kenyataan di lapangan menyoroti bahwa belajar IPA dan karakter siswa tidak sesuai dengan harapan yang ditetapkan oleh pemerintah. Merujuk pada hasil survei PISA (*Programme for International Student Assessment*) 2018, skor sains siswa Indonesia menempatkan negara kita pada posisi ke-70 dari 78 negara yang disurvei (OECD, 2019). Ini menunjukkan bahwa prestasi belajar IPA siswa Indonesia masih tergolong rendah. Selain itu, hasil Ujian Nasional untuk siswa SMP menunjukkan penurunan dalam mata pelajaran IPA. Pada tahun 2018, nilai rata-rata siswa SMP mencapai 47,45, namun turun menjadi 46,22 pada tahun 2019 (Kemendikbud, 2019). Di wilayah Bali, penurunan ini lebih mencolok, dengan nilai rata-rata IPA tahun 2018 yang mencapai 50,21 turun menjadi 43,07 di tahun 2019. Data dari hasil ujian nasional ini semakin menguatkan fakta bahwa siswa SMP di Indonesia mengalami hasil belajar yang belum memuaskan, khususnya dalam mata pelajaran IPA.

Menurut pendapat penulis berdasarkan kajian Abdul Mu'ti Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah (Mendikdasmen) (30 Oktober 2024) berdasarkan artikel (Skor PISA memprihatinkan pemerintah diminta fokus pada pendidikan dasar) mengungkapkan bahwa target peningkatan skor PISA Indonesia

yang saat ini masih rendah, terutama dalam literasi matematika, membaca, dan sains. Skor PISA Indonesia pada tahun 2022 mengalami penurunan di semua bidang, sehingga Indonesia berada di peringkat ke-66 dari 81 negara yang ikut serta. Untuk mengejar ketertinggalan tersebut, Abdul Mu'ti berencana untuk meningkatkan minat siswa terhadap sains dan numerasi sejak dini. Ia juga bermaksud membuat pembelajaran menjadi lebih mudah dan menarik. Program penguatan numerasi, literasi dan sains ini ditargetkan mulai berjalan pada tahun 2025 di tingkat TK dan SD, sebagai dasar untuk meningkatkan kemampuan siswa di jenjang yang lebih tinggi.

Penulis berpendapat Sejalan dengan pendapat Doni Koesoema Albertus dalam artikel (30 oktober 2024), anggota Dewan Pengarah Aliansi Penyelenggara Pendidikan Indonesia, mengungkapkan keprihatinannya atas skor PISA Indonesia yang ditampilkan pada tahun 2022. Doni Koesoema Albaretus menuturkan mengenai kualitas pembelajaran di indonesia Dalam program Wawasan Radio Suara Surabaya pada Rabu (30/10/2024) pagi mengemukakan bahwa “Kualitas pembelajaran anak-anak Indonesia semakin turun. Dan yang turun bukan hanya di level matematika, dan sains saja, tetapi terutama di reading literasi. Sebenarnya, jika reading literasi bisa diatasi, mungkin matematika dan sains nya bisa terbantu”.

Namun, ia menekankan bahwa sebaiknya pemerintah tidak terlalu terfokus di bidang tersebut. Ia menyarankan agar perhatian dialihkan untuk mempersiapkan pendidikan dasar bagi anak-anak Indonesia serta mengharapkan pemerintah untuk melakukan transformasi terhadap kurikulum pendidikan di Indonesia. Ia mengamati bahwa anak-anak SD dibebani dengan banyak pelajaran dan materi. Oleh karena itu, transformasi terhadap kurikulum pendidikan dasar di Indonesia harus lebih sesuai dengan kebutuhan siswa.

Berdasarkan permasalahan diatas peneliti menyadari bahwasanya perlu adanya pendekatan, model, serta media pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan untuk meningkatkan kemampuan siswa pada mata pelajaran matematika, literasi dan khususnya sains di jenjang Sekolah Dasar. Oleh karena itu Salah satu cara yang dapat diterapkan adalah dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT), yang terbukti mampu

meningkatkan kemampuan kognitif dan kolaborasi siswa dalam pembelajaran IPAS. Melalui sistem kerja kelompok dan turnamen, siswa dapat belajar secara aktif, memahami konsep dengan lebih baik, serta meningkatkan kerja sama antar teman. Dengan demikian, penerapan model TGT dapat menjadi solusi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih ringan, interaktif, dan efektif bagi siswa SD.

Berdasarkan wawancara antara peneliti dan guru setiap Sekolah Dasar di Gugus 3 kec.Paseh, kab.Bandung, terlihat bahwa pencapaian hasil belajar IPAS para siswa masih banyak yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hal ini dapat dilihat pada data yang diperoleh dari nilai ulangan harian serta penilaian tengah semester (PTS) siswa gugus 3, Kecamatan Paseh, Kabupaten Bandung yang disajikan dalam Tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. 1
Hasil Ulangan Harian dan PTS Mata Pelajaran IPAS

No	Nama Sekolah	Dasar Nilai	Peserta Didik	Tidak Tuntas (0-65%)	Tuntas (66-100)	Presentase Tidak Tuntas	Presentase Tuntas
1.	SDN Mekar Jaya	Ulangan Harian	32	22	10	68.75 %	31.75%
		PTS	32	20	12	62.50 %	37.50 %
2.	SDN Tangsi Mekar	Ulangan Harian	49	33	16	67,3 %	32,7 %
		PTS	49	30	19	61,2 %	38.8 %
3.	SDN Lokasari 1	Ulangan Harian	51	33	18	64.71 %	35.29 %
		PTS	51	30	21	58.82%	41.18 %
4.	SDN Lokasari 2	Ulangan Harian	28	12	16	42.86 %	57. 14%
		PTS	28	10	18	35.71%	64.28%

Tabel 1.1 menunjukkan bahwa tingkat pencapaian Hasil belajar IPAS masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang berdasarkan Interval Nilai KKTP yang terdapat di Platform Guru Kemendikbud Merdeka Belajar (<https://guru.kemdikbud.go.id/>) bahwa interval nilai KKTP yang

telah di tetapkan dapat dikatakan tidak tuntas apabila nilai tersebut berada di angka 0-6, dan interval nilai KKTP dinyatakan tuntas apabila nilai 66-100.

Berdasarkan hasil evaluasi pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas 4 menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik dari empat sekolah yang dianalisis masih mengalami kesulitan dalam mencapai ketuntasan minimal. Berdasarkan data hasil ulangan dan Penilaian Tengah Semester (PTS), terdapat tiga sekolah yang sebagian besar siswanya belum mencapai ketuntasan, yaitu SDN Mekar Jaya, SDN Tangsi Mekar, dan SDN Lokasari 1. Sementara itu, hanya SDN Lokasari 2 yang menunjukkan hasil belajar yang lebih baik dengan mayoritas siswa berhasil mencapai nilai tuntas. Pada SDN Mekar Jaya, sebanyak 68.75% siswa tidak tuntas dalam ulangan dan 62.50% tidak tuntas dalam PTS, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih kesulitan dalam memahami materi IPAS. Hal serupa juga terjadi di SDN Tangsi Mekar, di mana 67.3% siswa tidak tuntas dalam ulangan dan 61.2% tidak tuntas dalam PTS. Sementara itu, di SDN Lokasari 1, persentase siswa yang tidak tuntas sedikit lebih rendah, yaitu 64.71% dalam ulangan dan 58.82% dalam PTS, meskipun masih tergolong tinggi. Sebaliknya, SDN Lokasari 2 menjadi satu-satunya sekolah yang mayoritas siswanya telah mencapai ketuntasan. Dari hasil evaluasi, sebanyak 57.14% siswa telah tuntas dalam ulangan dan 64.29% tuntas dalam PTS, menunjukkan bahwa proses pembelajaran di sekolah ini lebih efektif dibandingkan tiga sekolah lainnya. Kemungkinan faktor seperti metode pengajaran yang lebih menarik, dukungan orang tua, serta ketersediaan sumber belajar yang lebih baik dapat mempengaruhi hasil yang lebih baik di sekolah ini.

Adapun Salah satu faktor penyebabnya rendahnya hasil belajar karena kurangnya semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran IPAS di kelas. Banyak di antara mereka yang merasa pelajaran IPAS terlalu sulit, sehingga menimbulkan kurangnya minat untuk terlibat aktif dalam proses belajar. Selain itu, peserta didik cepat merasa bosan selama pembelajaran, yang sering kali masih berpusat pada metode pengajaran dari guru. Kondisi ini menyebabkan mereka kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan. Rendahnya hasil belajar kognitif ini mencerminkan penguasaan konsep yang juga lemah. Banyak peserta didik cenderung mengandalkan hafalan daripada berusaha memahami konsep

secara mendalam. Hal tersebut perlu dilakukan langkah-langkah untuk meningkatkan kerja sama tentunya dengan menerapkan model dan media yang tepat untuk meningkatkan kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV.

Target peningkatan hasil belajar IPAS kelas 4 difokuskan pada peningkatan ketuntasan siswa melalui strategi pembelajaran yang lebih efektif. SDN Mekar Jaya, yang saat ini memiliki tingkat ketuntasan 31.25% - 37.50%, ditargetkan mencapai 70% dengan penerapan metode interaktif. SDN Tangsi Mekar, dengan 30.61% - 34.69% siswa tuntas, diharapkan meningkat hingga 72% melalui aktivitas kolaboratif dan bimbingan tambahan. SDN Lokasari 1, dengan ketuntasan 35.29% - 41.18%, ditargetkan mencapai 75% melalui pembelajaran berbasis diskusi dan evaluasi berkala. Sementara itu, SDN Lokasari 2, yang sudah mencapai 57.14% - 64.29%, ditargetkan meningkat hingga 85% dengan optimalisasi metode Cooperative Learning tipe TGT. Dengan pendekatan ini, diharapkan hasil belajar IPAS meningkat secara signifikan di semua sekolah.

Berdasarkan wawancara peneliti dengan guru gugus 3 kelas IV, terungkap bahwa sebagian siswa di SDN Mekar jaya, SDN Tangsi Mekar, dan SDN Lokasari 1 pada aspek Kolaborasi atau kerja sama kerja sama siswa di kelas IV pada materi IPAS mengalami beberapa kendala. Siswa tidak berkolaborasi dengan baik dalam mengerjakan tugas kelompok, disebabkan oleh keberadaan satu individu yang merasa lebih mampu dan cenderung mengambil peran dominan. Sedangkan sebagian siswa di SDN Lokasari 2 mengalami kendala pada aspek kolaborasi atau kerjasama disebabkan karena siswa merasa enggan pada saat guru menyuruh siswa untuk berkelompok hal tersebut terjadi karena kurangnya semangat belajar dan keaktifan siswa dalam kelompok menjadi masalah yang perlu diperhatikan. Aktivitas saling membantu dan memotivasi di dalam kelompok tidak terlihat, yang berdampak pada kurangnya keterlibatan siswa. Berikut data siswa Aktif dan Pasif berkolaborasi atau bekerja sama materi IPAS.

Tabel 1. 2
Data Siswa aktif dan pasif berkolaborasi pada pelajaran IPAS

Nama Sekolah	Kategori Siswa Aktif	Presentase
SDN Mekar Jaya	Tinggi : 8 Sedang: 11 Rendah: 13	Tinggi : 25% Sedang: 34,38% Rendah: 40,63%
SDN Tangsi Mekar	Tinggi : 15 Sedang : 9 Rendah: 25	Tinggi : 30.61% Sedang: 18.37% Rendah: 51.02%
SDN Lokasari 1	Tinggi : 19 Sedang: 6 Rendah: 26	Tinggi : 37.25% Sedang: 11.76% Rendah: 50.98%
SDN Lokasari 2	Tinggi : 12 Sedang: 7 Rendah: 9	Tinggi : 42.86% Sedang: 25.00% Rendah: 32.14%

Berdasarkan analisis tabel 1.2 terlihat bahwa rata-rata kolaborasi siswa tergolong masih terlihat rendah Pada pelajaran IPAS kelas IV Gugus 3. Oleh karena itu, perlu dilakukan langkah-langkah untuk meningkatkan kerja sama tentunya dengan menerapkan model dan media yang tepat untuk meningkatkan nilai Kolaborasi pada siswa SD mata pelajaran IPAS kelas IV. Dapat kita lihat bahwa target peningkatan kolaborasi siswa di empat sekolah adalah menaikkan kategori "Tinggi" dan menurunkan kategori "Rendah." SDN Mekar Jaya ditargetkan mencapai 40% siswa dalam kategori tinggi, SDN Tangsi Mekar 45%, SDN Lokasari 1 sebesar 50%, dan SDN Lokasari 2 hingga 55%, dengan penurunan kategori rendah masing-masing menjadi 20%, 20%, 20%, dan 15%. Target ini dapat dicapai melalui penerapan model *Cooperative Learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media *Wordwall*, yang memungkinkan siswa belajar secara kolaboratif melalui permainan edukatif yang interaktif.

Rendahnya hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor utama diantaranya: Potensi diri individu dan lingkungan belajar. Faktor internal mencakup kemampuan peserta didik dalam mengolah informasi untuk menyelesaikan masalah. Di sisi lain, lingkungan belajar seringkali menggunakan model pembelajaran yang berfokus pada guru (*teacher-centered learning*). Oleh

karena itu, sangat penting untuk menerapkan model pembelajaran yang berorientasi pada siswa (*student-centered learning*) guna menciptakan pengalaman belajar yang positif dan meningkatkan hasil belajar mereka. Hasil belajar diartikan sebagai perubahan dalam tingkat kemampuan peserta didik setelah proses pembelajaran selesai, baik secara tertulis maupun lisan.

Selain itu, kolaborasi dalam proses pembelajaran juga menjadi faktor penting yang dapat memperkuat hasil belajar siswa. Melalui kerja sama dengan teman sebaya, diskusi kelompok, dan saling bertukar pendapat, siswa dapat memperdalam pemahamannya terhadap materi sekaligus mengembangkan kemampuan sosial dan komunikasi. Kolaborasi yang efektif tidak hanya meningkatkan pemahaman, tetapi juga berdampak positif terhadap hasil belajar secara keseluruhan. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, aspek kolaboratif juga menjadi perhatian dalam mengkaji hubungan dengan hasil belajar siswa.

Solusi untuk mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPAS adalah dengan menerapkan strategi dan model pembelajaran yang dapat menarik perhatian mereka. Dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat, peserta didik akan lebih mudah memahami dan menginternalisasi materi yang diajarkan oleh guru. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar berkolaborasi peserta didik adalah model pembelajaran berbasis Kolaborasi yang tentunya sesuai dengan dari Profil lulusan pembelajaran mendalam memiliki 8 dimensi, yaitu: “(1) Keyakinan dan ketaatan kepada Tuhan yang Maha Kuasa , (2) Kewargaan, (3) Penalaran kritis, (4) Kreativitas, (5) Kolaborasi, (6) Kemandirian, (7) Kesehatan, (8) Komunikasi”. Peneliti meneliti aspek Apektif 8 dimensi tersebut salah satunya yaitu: Kolaborasi atau Kerjasama.

Mengutip pernyataan dari Buku yang berjudul (Pembelajaran Kooperatif) Menurut pendapat Penulis berdasar kajian Isjoni (2010, hlm. 83) menyatakan bahwa “Model pembelajaran *cooperative* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan salah satu tipe pembelajaran *Coopertive* yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan ras yang berbeda". Perbedaan signifikan yang menjadikan model pembelajaran *Cooperative* Tipe TGT (*Teams Games*

Tournament) menjadi sangat menarik adalah karena diakhiri dengan game atau tournament. Dengan menggunakan model pembelajaran *Coopertive* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) siswa mampu bekerja sama dalam tim sehingga menciptakan suatu kondisi yang dapat memberikan sentuhan dan kebiasaan agar siswa terampil dalam bekerja sama ataupun berkompetisi melalui tournament akademik. Sedangkan menurut pendapat penulis berdasar kajian Nur (2018, hlm. 145-162) tentang model *cooperative learning*, menyatakan bahwa model pembelajaran *cooperative learning* adalah suatu model permainan akademik, dalam turnamen itu siswa bertanding mewakili timnya dengan anggota tim lain yang setara dalam kinerja akademik mereka yang lalu. Permainan tersusun dari pertanyaan pertanyaan yang relevan dengan konten yang dirancang untuk mengetes pengetahuan siswa yang diperoleh dari prestasi kelas dan latihan tim serta turnamen merupakan struktur bagian dilaksanakannya permainan tersebut. Sehingga Dengan menerapkan pembelajaran yang diselingi dengan permainan akan merangsang siswa untuk semangat mengikuti pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan melalui permainan akademik bertujuan untuk mengingatkan kembali materi yang telah diajarkan sebelumnya. Terjadinya interaksi dalam kelompok dapat melatih siswa menerima anggota kelompok yang memiliki pengetahuan berbeda dan belajar menerima pendapat yang berbeda.

Sebagaimana berdasar kajian Haryadi (2021, hlm. 70) mengatakan bahwa Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan tenaga pendidik untuk membantu dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik". Penulis berpendapat Sejalan dengan Salsabila (2023, hlm. 164) mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat memperjelas, meningkatkan proses proses pembelajaran dan hasil belajar. Penulis sejalan juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Tiwow (2022.hlm. 119) mengatakan bahwa penggunaan mdia pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran berpearan penting dalam tercapainya kegiatan pembelajaran. Menurut pendapat berdasar kajian Fakhruddin (2021. hlm. 219) menyatakan bahwa Media yang tepat akan memudahkan dalam melakukan sebuah proses pembelajaran yang efektif ditambah sekarang merupakan pembelajaran di era Industri 4.0 artinya pada saat ini lebih mengedepankan

teknologi dalam proses pembelajaran, Salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah media pembelajaran *Wordwall*. (Permana dan Kasriman, 2022, hlm. 2).

Aplikasi *Wordwall* merupakan media yang sudah tersedia di dalam website sehingga tidak perlu melakukan instal aplikasi untuk dapat menggunakannya. Menurut pendapat berdasar kajian Sherianto (dalam nissa, 2023, hlm. 2857) mengungkapkan bahwa *wordwall* merupakan aplikasi yang bisa dijadikan sebagai media belajar, sumber belajar serta alat penilaian bagi guru terhadap siswa.

Penulis Sejalan dengan pendapat yarza (2021, hlm. 196) mengatakan bahwa *wordwall* adalah aplikasi yang dapat digunakan baik sebagai media pembelajaran maupun alat evaluasi secara online yang menarik untuk siswa. Sebagaimana pendapat dari Kurniasih (2021, hlm. 77) bahwa *wordwall* merupakan aplikasi berbasis web yang disediakan untuk menunjang proses pembelajaran seperti permainan guna membangun suasana yang binteraktif di kelas. Aplikasi *Wordwall* digunakan untuk melakukan tes dan penilaian pada saat proses pembelajaran. Dari pendapat penulis berdasar kajian Nisa & Susanto (2022, hlm. 142) mengungkapkan bahwa *wordwall* memiliki tampilan yang menarik dengan perpaduan warna, animasi gambar dan efek suara sehingga membuat permainan Bertransformasi menjadi sangat realistis serta proses pembelajaran jadi menyenangkan bagi siswa. Maka dari itu Penggunaan media pembelajaran berbasis *wordwall* diharapkan dapat mengembangkan keterampilan Peserta didik dalam menggunakan teknologi, meningkatkan semangat belajar peserta didik.

Hal ini diperkuat dengan penelitian sebelumnya bahwa model pembelajaran berbasis Kolaboratif dengan berbantuan Media *Wordwall* berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPAS yang berdasarkan penelitian dari marwiguna (2024, hlm. 1)

Dengan Judul: Penerapan pembelajaran Menggunakan Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media *Wordwall* Untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas 2 SDN 01 Nambangan Lor" Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa kelas 2 SD. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model *kooperatif* tipe *Team Games Tournament* berbantuan media *Wordwall* terhadap hasil belajar

siswa kelas 2 sekolah. dasar. Penelitian ini menggunakan desain penelitian PTK. Populasi penelitian sebanyak 19 siswa, Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah metode observasi dan wawancara dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbantuan media *Wordwall* secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa, baik dalam aspek *kognitif*, *afektif*, maupun *psikomotorik*. Model ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar pada materi tetapi juga motivasi dan keterlibatan siswa. Kemudian penelitian terdahulu Alvin Hidayatullah Febriyanti Arafah. Aqis Puji. Amanatul Ula & Muhammad Suwignyo Prayogo.

Dengan Judul: Pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan media *wordwall* terhadap keaktifan siswa pembelajaran IPA SD Al-Baitul Amien". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh model team games tournament atau TGT dan media aplikasi *wordwall* pada keaktifan belajar peserta didik kelas IVB SD Al Baitul Amien 02 Jember. Mata Pelajaran IPA sampai saat ini masih saja dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan. Kurangnya minat peserta didik dalam mata pelajaran IPA karena model pembelajaran dan juga media yang digunakan dalam pembelajaran kurang menarik. Masih banyak guru yang menggunakan metode ceramah sehingga membuat peserta didik bosan dan sulit menerima materi. Hal tersebut membuat berkurangnya minat peserta didik dalam belajar IPA. Rasa bosan akan sesuatu yang monoton bisa saja kapanpun terjadi dan dimanapun. Hal ini diungkapkan berdasarkan fakta dilapangan bahwa peserta didik sering merasa bosan akibat dari model pembelajaran yang kurang menarik dan tidak bervariasi.

Berdasarkan hasil kajian di atas, dapat disimpulkan bahwa kegiatan belajar adalah proses pendewasaan yang berlangsung antara guru dan peserta didik. Dalam proses ini. peran kedua belah pihak sangatlah penting. Seorang guru perlu menciptakan suasana yang nyaman selama pembelajaran, agar *transfer* pengetahuan dari guru kepada peserta didik dapat terlaksana dengan efektif. Suasana yang kondusif ini berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Hasil belajar tersebut juga dipengaruhi oleh karakteristik masing-masing peserta didik, serta situasi dan kondisi selama kegiatan pembelajaran. Salah satu strategi yang dapat digunakan oleh pendidik untuk menciptakan kenyamanan dalam proses belajar mengajar adalah penerapan model pembelajaran yang tepat.

Sebagaimana Permasalahan di atas dan adanya dukungan dari peneliti terdahulu yang tepat, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Model *Cooperative Learning* berbantuan Media *Wordwall* terhadap Peningkatan hasil belajar dan Kolaborasi Siswa SD". (Penelitian *Quasy Eksperiment* Kelas IV Muatan Pelajaran IPAS SD Negeri Cijagra 04 Kab.Bandung).

B. Identifikasi Masalah

Dari adanya konteks permasalahan yang terjadi, oleh karna itu identifikasi masalah dalam kajian ini yaitu:

1. Terdapat hasil belajar IPAS rendah pada siswa.
2. Kurangnya pengetahuan guru dalam mengembangkan model pembelajaran yang aktif, inovatif dan menyenangkan.
3. Penggunaan media pembelajaran masih terkesan kurang maksimal, sehingga menyebabkan peserta didik menjadi kurang aktif dalam proses pembelajaran.
4. Pembelajaran kurang menarik dan cenderung membosankan.
5. Kurang efektifnya media sebagai alat evaluasi penilaian.

C. Pembatasan dan Rumusan Masalah

a. Batasan Masalah

Untuk memfokuskan masalah pada penelitian ini, peneliti memberikan batasan masalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang akan digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) melalui aplikasi *Wordwall*.
2. Materi pembelajaran yang digunakan adalah mata pelajaran IPAS tentang Siklus Hidup Makhluk Hidup.
3. Subjek penelitian yang dilakukan di SDN Cijagra 04 Kabupaten Bandung.
4. Dari penelitian ini parameternya hasil belajar yang diukur dalam hasil belajar mencakup aspek pengetahuan dan Kolaborasi.

b. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dalam identifikasi masalah secara khusus peneliti merumuskan masalah melalui pertanyaan peneliti:

1. Bagaimana gambaran proses pembelajaran siswa yang menggunakan Model *Cooperative Learning* berbantuan Media *Wordwall* dengan siswa yang menggunakan Model Pembelajaran *Direct Instructional* di Kelas IV SDN Cijagra 04?
2. Apakah Terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar IPAS peserta didik dengan menggunakan Model *Cooperative Learning* berbantuan Media *Wordwall* dengan peserta didik yang menggunakan Model Pembelajaran *Direct Instructional* di Kelas IV SDN Cijagra 04?
3. Seberapa besar pengaruh penerapan Model *Cooperative Learning* berbantuan Media *Wordwall* terhadap hasil belajar Materi IPAS peserta didik di Kelas IV SDN Cijagra 04?
4. Seberapa besar pengaruh penerapan Model *Cooperative Learning* berbantuan Media *Wordwall* terhadap nilai kolaborasi Materi IPAS peserta didik di Kelas IV SDN Cijagra 04?
5. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar materi IPAS peserta didik dengan menggunakan Model *Cooperative Learning* berbantuan Media *Wordwall* dengan peserta didik yang menggunakan Model Pembelajaran *Direct Instructional* di Kelas IV SDN Cijagra 04?

D. Tujuan Penelitian

Sebagaimana dengan adanya rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui gambaran proses pembelajaran siswa yang menggunakan Model *Cooperative Learning* berbantuan Media *Wordwall* dengan peserta didik yang menggunakan Model Pembelajaran *Direct Instructional* di Kelas IV SDN Cijagra 04.
2. Untuk mengetahui Apakah Terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar IPAS peserta didik dengan menggunakan Model *Cooperative Learning* berbantuan Media *Wordwall* dengan peserta didik yang menggunakan Model Pembelajaran *Direct Instructional* di Kelas IV SDN Cijagra 04.
3. Untuk mengetahui Seberapa besar pengaruh penerapan Model *Cooperative Learning* berbantuan Media *Wordwall* terhadap hasil belajar materi IPAS peserta didik di Kelas IV SDN Cijagra 04.

4. Untuk mengetahui Seberapa besar pengaruh penerapan Model *Cooperative Learning* berbantuan Media *Wordwall* terhadap Nilai Kolaborasi materi IPAS peserta didik di Kelas IV SDN Cijagra 04.
5. Untuk mengetahui Apakah terdapat peningkatan hasil belajar materi IPAS peserta didik dengan menggunakan Model *Cooperative Learning* berbantuan Media *Wordwall* dengan peserta didik yang menggunakan Model Pembelajaran *Direct Intructional* di Kelas IV SDN Cijagra 04.

E. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini dapat memberikan Manfaat, Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Secara keseluruhan hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk meningkatkan pandangan ilmiah tentang pengaruh model *Cooperative Learning* Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan Media *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman langsung bagi siswa dalam menerapkan model *Cooperative Learning* Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan Media *Wordwall* terhadap hasil belajar IPAS Peserta didik Kelas IV, Peserta didik dapat meningkatkan hasil belajarnya melalui model *Cooperative Learning* Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media *Wordwall* dan peserta didik juga menjadi interaktif dalam mengikuti pembelajaran dikelas.

b. Bagi Penulis

Dengan penelitian ini dapat memperoleh wawasan dan meningkatkan keterampilan serta pengalaman menulis penelitian dengan menerapkan Model *Cooperative Learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan Media *Wordwall* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik.

c. Bagi Guru

Dengan menggunakan model *Cooperative Learning* Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media *Wordwall* guru sebagai pendidik dapat

memberi pengalaman dalam menciptakan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan bagi siswa melalui model *Cooperative Learning* Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media *Wordwall* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik.

d. Bagi Sekolah

Untuk menambah pengetahuan mengenai penerapan model *cooperative learning* Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media *Wordwall* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik. Sebagai alat bantu pemikiran, mencoba meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan media *Wordwall*.

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari kekeliruan dan kesalah pahaman mengenai pengertian istilah-istilah yang digunakan pada variabel penelitian maka istilah tersebut didefinisikan sebagai berikut:

1. Model *Cooperatif Learning*

Model pembelajaran kooperatif dalam penelitian ini merupakan pendekatan yang menekankan pentingnya kerja sama antar siswa dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dalam implementasinya, siswa ditempatkan dalam kelompok yang bersifat heterogen, sehingga memungkinkan adanya pertukaran ide, pendapat, serta pengalaman yang beragam. Hal ini menciptakan lingkungan belajar yang lebih nyaman, inklusif, dan suportif bagi setiap peserta didik. Dalam model ini, guru berperan sebagai fasilitator yang tidak hanya mengawasi jalannya diskusi dan kerja kelompok, tetapi juga membimbing siswa dalam memahami materi, membantu mereka mengembangkan keterampilan berpikir kritis, serta memberikan arahan dalam penyampaian hasil kerja. Filosofi utama dari model ini adalah interaksi yang berbasis kerja sama, di mana keberhasilan kelompok sangat bergantung pada kontribusi aktif dari setiap anggotanya. Dengan demikian, pembelajaran bukan berfokus pada pemahaman individu, tetapi juga membangun rasa tanggung jawab, saling mendukung, dan meningkatkan keterampilan sosial siswa dalam proses belajar (Shamdani, 2020, hlm. 3), (Husain, R.,2020, hlm. 2).

2. Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan model pembelajaran yang menggabungkan unsur turnamen akademik sebagai inti kegiatan pembelajaran. Dalam penerapannya, siswa dikelompokkan ke dalam tim yang terdiri atas anggota-anggota dengan tingkat kemampuan akademik yang seimbang, sehingga setiap tim memiliki keseimbangan dalam hal pengetahuan dan keterampilan. Pendekatan ini tidak hanya menekankan kerja sama di antara siswa, tetapi juga mengintegrasikan elemen kompetisi melalui penggunaan kuis-kuis yang diselenggarakan secara berkala. Setiap kuis disertai dengan sistem penilaian berupa skor yang digunakan untuk mengukur kemajuan individu, sehingga siswa yang berkompetisi tidak hanya berupaya meningkatkan hasil belajar materi pelajaran, melainkan juga bertindak sebagai wakil untuk membawa timnya meraih keberhasilan. Dengan demikian, model ini dirancang untuk menciptakan suasana persaingan yang sehat, di mana setiap siswa terdorong untuk memberikan performa terbaiknya demi kepentingan bersama. Lebih jauh lagi, integrasi antara kompetisi dan kolaborasi dalam model pembelajaran ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengasah keterampilan sosial, meningkatkan kepercayaan diri, serta belajar mengelola tekanan dalam situasi kompetitif. Selain mencapai target akademik yang optimal, kegiatan ini juga mengedepankan nilai-nilai kebersamaan dan kerja tim, yang pada akhirnya membentuk lingkungan belajar yang dinamis dan interaktif (Sulistio, A. & Haryanti, N.2022, hlm. 13).

3. Media Wordwall

Media *wordwall* dalam konteks penelitian ini didefinisikan sebagai platform digital berbasis web yang menyediakan berbagai template permainan interaktif untuk menciptakan aktivitas pembelajaran berbasis kata-kata (*word-based activities*). Penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif diukur melalui frekuensi penggunaannya dalam kegiatan pembelajaran, variasi jenis aktivitas Wordwall yang diterapkan, tingkat interaksi siswa dengan aktivitas yang disediakan (seperti skor permainan dan partisipasi dalam teka-teki), serta tanggapan siswa dan guru terhadap efektivitasnya. Pembelajaran interaktif, dalam hal ini, merujuk pada proses pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif siswa melalui aktivitas Wordwall yang dirancang untuk mendorong interaksi dan

keterlibatan. Tingkat interaktivitas diukur melalui keaktifan siswa dalam pembelajaran, tingkat kesenangan mereka, dan peningkatan pemahaman materi yang dicapai. Dengan demikian, Wordwall dianggap efektif sebagai media pembelajaran interaktif jika mampu meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat pemahaman kosakata dan konsep, serta menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Pembelajaran interaktif yang dihasilkan melalui Wordwall ditandai dengan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar, di mana aktivitas-aktivitas yang disajikan dirancang khusus untuk mendorong interaksi dan keterlibatan yang lebih tinggi. Keaktifan siswa diukur tidak hanya dari seberapa sering mereka menggunakan media ini, tetapi juga dari tingkat kesenangan yang mereka rasakan selama mengikuti aktivitas serta peningkatan pemahaman materi yang dicapai. Dengan demikian, Wordwall dianggap sebagai media pembelajaran yang efektif apabila mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, meningkatkan interaksi antar siswa, dan memperkuat pemahaman terhadap kosakata serta konsep yang diajarkan. Efektivitas ini terlihat dari kemampuannya untuk memfasilitasi pembelajaran yang lebih dinamis dan interaktif, sekaligus memberikan umpan balik yang dapat mengarahkan perbaikan proses belajar mengajar secara berkelanjutan (Purnamasari, 2022, hlm. 72).

4. Hasil Belajar

Hasil belajar didefinisikan sebagai transformasi peserta didik yang mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperoleh melalui proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, hasil belajar diukur dengan tes tertulis yang dirancang untuk menilai seberapa baik peserta didik menguasai materi pelajaran. Tes tersebut mencakup soal yang mengukur aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan) sesuai dengan tujuan pembelajaran. Skor yang diperoleh dari tes tersebut digunakan sebagai indikator kuantitatif; semakin tinggi skor yang diraih, semakin tinggi pula tingkat hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik (Susanto, 2014, hlm. 5).

5. Model Pembelajaran *Direct Instructional*

Model *Direct Instruction* merupakan pendekatan pengajaran yang sangat terstruktur dengan peran sentral guru dalam menyampaikan materi. Guru merancang dan mengelola proses pembelajaran secara sistematis melalui langkah-

langkah terencana, menyampaikan pengetahuan deklaratif dan prosedural dengan informasi yang jelas serta mengaitkannya dengan contoh nyata yang relevan dengan kehidupan siswa. Keberhasilan model ini diukur melalui indikator seperti adanya rencana pembelajaran rinci, dominasi guru dalam penyampaian materi, penggunaan contoh konkret, serta kegiatan yang fokus pada penerimaan informasi dan keterkaitan materi dengan situasi sehari-hari siswa (Istiqomah, 2024, hlm. 6), (Sari, 2017, hlm. 20).

6. IPAS

Pembelajaran IPAS mengembangkan keterampilan berbasis inkuiri, memungkinkan siswa untuk mengevaluasi dan menganalisis lingkungan mereka sendiri. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan IPAS yang menekankan pada pengembangan kemampuan berpikir kritis dan ilmiah siswa. Upaya guru dalam melakukan berbagai upaya untuk menumbuhkan dan mengembangkan kemampuan peserta didik, dengan harapan peserta didik memperoleh hasil belajar yang baik, adalah hal yang penting. Hal ini dikarenakan pembelajaran inkuiri membutuhkan persiapan dan implementasi yang baik. Guru memainkan peran kunci dalam proses ini melalui berbagai upaya untuk menumbuhkan dan mengembangkan kemampuan peserta didik. Melalui persiapan yang matang dan implementasi strategi pembelajaran yang tepat, guru mengarahkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan inkuiri, yang mencakup eksplorasi, penalaran, dan analisis. Oleh karena itu, diharapkan peserta didik tidak hanya menerima informasi dengan cara yang pasif, melainkan juga mampu menginternalisasi dan menerapkannya dalam konteks kehidupan nyata, sehingga hasil belajar yang dicapai semakin optimal (Pamungkas, 2024, hlm. 4).

7. Kolaborasi

Kolaborasi atau kerja sama merupakan suatu proses interaktif di mana sekelompok individu bekerja bersama untuk mencapai tujuan bersama. Proses ini ditandai oleh hubungan yang erat antar anggota kelompok, dengan setiap orang memiliki peran dan tugas yang saling terkait untuk menyelesaikan masalah secara kolektif. Dalam konteks ini, kolaborasi tidak hanya diukur dari keaktifan setiap anggota dalam berpartisipasi dalam diskusi, tetapi juga dari kontribusi mereka dalam penyelesaian tugas dan kemampuan untuk mencapai kesepakatan bersama.

Lebih lanjut, tingkat kolaborasi yang tinggi tercermin melalui komunikasi yang efektif antar anggota, di mana setiap pendapat dihargai dan didiskusikan secara terbuka. Selain itu, adanya komitmen yang kuat dari setiap individu untuk mencapai hasil yang saling menguntungkan menunjukkan bahwa kolaborasi telah berjalan dengan baik. Secara keseluruhan, kolaborasi adalah sinergi dari berbagai elemen yang mencakup hubungan antar anggota, pembagian tugas, partisipasi aktif, dan komunikasi yang efektif, yang semuanya berkontribusi pada keberhasilan pencapaian tujuan bersama. Haryanti (2020, hlm. 4), Jonathan (2019, hlm.3).

G. Sistematika Skripsi

Untuk mempermudah melihat dan mengetahui pembahasan yang ada pada skripsi secara menyeluruh, penting untuk menyajikan sistematika penulisannya, sistematika penulisan karya tulis ini dirujuk berdasarkan buku Panduan penulisan Proposal dan Skripsi mahasiswa FKIP Unpas (2024, hlm. 27) diantaranya sebagai berikut:

1. Bagian Pembuka Skripsi

Dalam bagian ini, terdapat beberapa elemen penting yang mencakup halaman sampel, halaman pengesahan, halaman motto, serta halaman persembahan. Selain itu, juga disertakan halaman pernyataan keaslian skripsi, kata pengantar, ucapan terima kasih, abstrak, daftar isi tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

2. Bagian Isi Skripsi

Pendahuluan yang terdapat di Bab I bertujuan untuk membawa pembaca memahami suatu masalah yang akan dibahas. Dalam bab ini, terdapat beberapa komponen penting yang meliputi Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Definisi Operasional, serta Sistematika Penulisan. Semua elemen ini dirancang untuk memberikan kerangka yang jelas sebelum memasuki pembahasan mengenai pengaruh penggunaan model *Cooperative Learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*).

Selanjutnya, pada bagian isi yaitu Bab II, akan disajikan Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran. Bab ini meliputi analisis mengenai model pembelajaran

kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) penggunaan media *wordwall*, hasil belajar, kolaborasi serta penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dengan judul penelitian ini. Dalam bab ini juga akan disediakan kerangka berpikir dan hipotesis penelitian yang memberikan landasan teoritis bagi penelitian yang dilakukan.

Bab III membahas mengenal sistematis dan terperinci mengenai langkah-langkah penerapan model *cooperative learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) melalui media *wordwall*. Fokus utama bab ini adalah pada cara-cara yang digunakan untuk menjawab permasalahan terkait hasil belajar siswa kelas IV di SDN Cijagra 04 serta untuk mendapatkan kesimpulan yang relevan. Isinya mencakup metode penelitian yang meliputi Desain Penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data beserta instrumen penelitian, teknik analisis data, serta prosedur penelitian.

Bab IV menyajikan hasil penelitian dan pembahasan terkait pengaruh penggunaan model *cooperative Learning* Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) melalui media *Wprdwalll* terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SDN Cijagra 04. Dalam bab ini, penjelasan difokuskan pada temuan-temuan penelitian yang diperoleh dari pengolahan dan analisis data guna menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah dirumuskan sebelumnya.

Bab V berisi Penutup yang mencakup Kesimpulan dan Saran tentang pengaruh penggunaan model *Cooperative learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) melalui media terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas IV di SDN Cijagra 04, Bagian akhir dari bab ini termasuk Daftar Pustaka dan lampiran-lampiran yang relevan.