

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Demi masyarakat, serta bangsa, lembaga pemerintah terutama pendidikan berupaya untuk menumbuhkan suasana yang mendukung tumbuhnya kemampuan, sifat, dan karakter siswa. Pendidikan didefinisikan oleh Kemendikbud (2023, hlm. 1) sebagai proses peningkatan bakat, ilmu pengetahuan, dan patriotisme dengan tujuan memberikan dampak positif bagi kemajuan bangsa. Sistem pendidikan Indonesia selalu berkembang untuk melayani siswa dengan lebih baik dan memenuhi kebutuhan mereka. Kurikulum Merdeka merupakan salah satu produk nyata dari perubahan ini; kurikulum ini berupaya untuk memberikan keleluasaan yang lebih besar bagi pendidik dan siswa dalam menyusun pembelajaran mereka sendiri. Kurikulum ini diharapkan dapat meningkatkan partisipasi siswa, memungkinkan eksplorasi ilmu secara mandiri, dan menyesuaikan metode pembelajaran dengan kebutuhan tiap individu.

Untuk mengukur seberapa baik siswa mencapai tujuan pembelajaran, digunakan hasil belajar digunakan sebagai instrumen evaluasi utama. Menurut penelitian Wiratama (2020, hlm. 190), hasil belajar adalah capaian dari proses yang terlihat dari nilai yang diperoleh siswa. Baik itu kemampuan secara kognitif, emosional, atau psikomotorik siswa, hasil belajar dapat memperlihatkan berapa baik metode yang digunakan untuk mengajarkan topik tersebut dilaksanakan. Kurangnya keberagaman metodologis berkontribusi pada rendahnya hasil belajar sains siswa (Linawati, 2021, hlm. 2).

Meskipun kurang menarik untuk digunakan, sebagian besar guru masih menggunakan gaya ceramah tetapi sekarang sudah banyak sistem pendidikan di seluruh dunia menggunakan teknologi untuk membuat kelas lebih interaktif, yang meningkatkan keterlibatan dan retensi siswa (Bremner dkk., 2022, hlm. 9). Mullis dkk. (2020, hlm. 101) menyimpulkan terdapat beberapa negara yang berhasil meningkatkan prestasi rata-rata dalam pembelajaran sains 10 dari 44 negara sementara sebanyak 10 negara lainnya justru mengalami penurunan, dan mayoritas sisanya stagnan dalam mencapai standar internasional. Beberapa negara, menurut OECD (2023, hlm. 260), sudah menerapkan model pembelajaran kolaboratif yang

berfokus pada siswa. Penerapan tersebut terbukti meningkatkan posisi mereka dalam pemeringkatan hasil belajar siswa di tingkat global.

Salah satu pemicu utama dari berbagai tantangan dalam pembelajaran IPAS di Indonesia adalah masih banyaknya penerapan metode mengajar yang *blended learning*. Praktik pembelajaran yang didominasi oleh pendekatan satu arah seperti ceramah ini cenderung membatasi ruang bagi siswa untuk berinteraksi secara aktif dengan guru. Situasi ini pada akhirnya menyebabkan menurunnya antusiasme dan minat belajar siswa. Sebagai dampaknya, siswa mengalami kesulitan untuk menguasai materi secara komprehensif tentunya berisiko menghambat tercapainya kompetensi dasar yang menjadi target kurikulum (Ferdy Fahrurrazi & Sri Setia Putra Jayawardaya, 2024, hlm. 1).

Masalah serupa juga terjadi di beberapa sekolah dasar. Pengetahuan sains siswa masih di bawah standar, menurut penelitian SD Johar Pelita, Gunungsari, dan (Linawati, 2021, hlm. 51). Suasana kelas yang membosankan sebagian disebabkan oleh kegagalan guru dalam menerapkan berbagai strategi mengajar. Oleh karena itu, Linawati menyarankan agar pendidik menggunakan berbagai rencana pembelajaran yang dapat meningkatkan minat siswa juga berpusat ke mereka sehingga dapat menaikkan hasil belajar mereka.

Kondisi serupa juga terlihat di lingkungan sekolah tertentu. Hasil observasi di SD Nugraha pada 8 Desember 2024 memperlihatkan bahwa mayoritas siswa kelas IV belum meraih KKTP. Dari 23 siswa yang mengikuti ulangan harian IPAS, 14 siswa memperoleh nilai rendah, sementara hanya 9 siswa masuk kategori baik hingga sangat baik. Kurangnya variasi metode pembelajaran menjadi faktor utama rendahnya pemahaman siswa terhadap konsep IPAS. Guru masih dominan menggunakan ceramah, sehingga siswa tidak banyak terlibat dengan aktif mengakibatkan suasana pembelajaran monoton dan tidak menarik.

Diperlukan metode pendidikan yang lebih baru untuk mengatasi masalah ini. Pembelajaran kooperatif, di mana siswa bekerja sama untuk menyelidiki materi pelajaran, adalah salah satu pendekatannya. Menurut Habibullah (2021, hlm. 6), siswa di SDN Sukamaju Baru 2 hasil belajar menggunakan *Think-Pair-Share* (TPS) terbukti jauh lebih baik daripada mereka yang diajarkan dengan metode ceramah tradisional. Demikian pula, Ningsih et al. (2022, hlm. 9) menemukan bahwa,

dibandingkan dengan pendekatan yang lebih *blended learning*, model kooperatif *Jigsaw* memiliki efek yang lebih menguntungkan pada keterlibatan dan prestasi siswa di kelas.

Model permainan kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) adalah pendekatan yang menunjukkan harapan. Untuk meningkatkan keterlibatan siswa, TGT menggabungkan aspek permainan dan kompetisi (Adiputra & Heryadi, 2021, hlm. 107). Berpartisipasi dalam turnamen akademik yang menarik tidak hanya mendorong siswa untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang materi pelajaran, tetapi juga mendorong mereka untuk bekerja sama menuju tujuan bersama.

Syafruddin & Herman (2020, hlm. 6) menyatakan bahwa penerapan model TGT memberikan sejumlah keuntungan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Keberadaan unsur kompetisi yang sehat memotivasi siswa untuk belajar lebih giat, sementara kerja sama tim dalam kelompok mendorong mereka aktif berdiskusi dan berbagi pemahaman. Adiputra & Heryadi (2021, hlm. 108) melaporkan bahwa TGT dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa—skor ketuntasan klasikal naik dari 23% menjadi 81%, yaitu peningkatan sebesar 58%. Ni'am & Widodo (2023, hlm. 222) menambahkan bahwa di salah satu SMP di Gresik, skor *posttest* meningkat rata-rata 0,77 poin dibanding skor *pretest*, dengan peningkatan yang tergolong tinggi. Selain itu, Paramitha & Zulherman (2022, hlm. 84) menemukan bahwa rata-rata nilai belajar IPA pada kelas eksperimen (TGT) lebih tinggi (74,24) dibandingkan kelas kontrol (61,57).

Hal tersebut mengacu pada visi misi Universitas Pasundan yang berbunyi “*Pengkuh Agama, Luhung Elmuna, Jembar Budaya*”. Ketika orang mengatakan “Pengkuh Agama,” mereka menekankan pentingnya mengabdikan diri sepenuhnya kepada Tuhan. Dalam ranah pendidikan, ini menyiratkan bahwa orang diharapkan memiliki dasar spiritual yang kokoh untuk menjalani kehidupan sehari-hari mereka. Pengetahuan adalah anugerah dari Allah, dan Al-Qur'an selalu mengingatkan hal ini dalam ayat 11 Kitab Al-Mujadilah (58):

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانْشُرُوا
يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya:

“Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Mahateliti terhadap apa yang kamu kerjakan”. (Q.S Al-Mujadilah ayat 11).

Pengabdian yang terus menerus kepada Tuhan Yang Maha Esa merupakan hakikat Pengkuh Agamana. Pentingnya prinsip-prinsip spiritual dalam pendidikan ditunjukkan di sini. Jika dibandingkan dengan bidang studi lain, penelitian mengungkapkan bahwa sains masih memiliki hasil belajar yang buruk bagi siswa. Adanya beberapa elemen atau konsep ilmiah yang sulit dipahami siswa merupakan salah satu penyebabnya. Siswa dapat lebih termotivasi untuk mengatasi masalah dalam memahami konten jika mereka memiliki landasan iman yang kuat, di situlah nilai-nilai spiritual berperan.

Luhung Elmuna, khususnya, menguasai beberapa disiplin ilmu. Misi Universitas Pasundan adalah mempersiapkan siswa untuk sukses dalam ekonomi global dengan menawarkan pendidikan menyeluruh yang mengintegrasikan teori dan praktik. Menurut penelitian, sejumlah besar siswa kelas empat gagal memenuhi tolok ukur Kriteria Pencapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) ilmiah. Implementasi proses pembelajaran yang tidak memadai, khususnya kegagalan instruktur dalam menerapkan berbagai model pembelajaran, merupakan faktor penyebabnya. Dalam kerangka Luhung Elmuna, guru harus mengambil sikap yang membantu siswa memahami materi dengan lebih baik.

Jembar Budayana berarti memegang teguh nilai dan prinsip budaya serta mempertahankan jati diri sebagai orang Sunda dan bagian dari bangsa Indonesia. Ini menekankan pentingnya identitas budaya dalam pendidikan. *Jembar Budayana* menekankan bahwa pendidikan harus mencakup nilai-nilai budaya lokal. Dengan mengintegrasikan nilai-nilai budaya Sunda ke dalam pembelajaran IPAS, siswa dapat lebih mudah memahami materi pelajaran karena melihat relevansi antara ilmu pengetahuan dan identitas budaya mereka.

Teknik pedagogis yang dikenal sebagai model *Teams Games Tournament* (TGT) bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui pemanfaatan interaksi sosial dan kerja sama dalam kelompok. Ketika mempertimbangkan masalah yang dihadapi siswa kelas empat saat mempelajari sains, khususnya yang berasal dari hasil belajar yang rendah, kurangnya keterlibatan, dan masalah kolaborasi, TGT menjadi sangat relevan.

Siswa kelas empat, khususnya yang mengambil kelas sains, dapat memperoleh manfaat dari bentuk instruksi *Teams Games Tournament* (TGT). Siswa dapat mengatasi kendala ini dengan dukungan TGT, yang menggunakan prinsip pembelajaran kooperatif, menumbuhkan lingkungan belajar yang menyenangkan, dan membantu membangun keterampilan sosial. Implementasi model ini tidak hanya memprioritaskan keberhasilan akademis tetapi juga pengembangan sifat-sifat pribadi yang mengagumkan dan keterampilan hidup praktis.

Berdasarkan permasalahan peneliti tertarik untuk meneliti permasalahan ini yang berjudul “***Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar dalam Pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar***” Penulis berharap guru-guru sekolah dasar dapat menggunakan hasil penelitian ini untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan berhasil bagi murid-muridnya, dan murid-murid akan lebih memahami materi pelajaran serta keterampilan sosial yang dibutuhkan untuk bekerja dalam kelompok.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas, terdapat beberapa permasalahan yang menjadi fokus penelitian:

1. Hasil belajar IPAS siswa kelas IV masih kecil, baik dibandingkan dengan mata pelajaran lain maupun dengan target yang ditetapkan. Ada kemungkinan siswa mengalami kesulitan pada materi atau konsep IPAS tertentu, yang memengaruhi hasil belajarnya.
2. Partisipasi siswa dalam pembelajaran IPAS masih kurang—baik dalam diskusi maupun praktikum. Faktor penyebabnya antara lain minat siswa

yang rendah, metode pembelajaran yang kurang menarik, atau minimnya kesempatan interaksi langsung dengan materi.

3. Siswa masih kurang memiliki kemampuan kerja sama kelompok yang kuat, sehingga menyulitkan mereka untuk menyelesaikan tugas atau memecahkan kesulitan sebagai kelompok. Padahal, kemampuan kolaborasi sangat dibutuhkan, termasuk di dunia kerja kelak.

C. Rumusan Masalah

Mengingat konteks ini, kita dapat merumuskan beberapa masalah dengan cara berikut:

1. Bagaimana peningkatan hasil belajar dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimana pengaruh model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV Sekolah Dasar?

D. Tujuan Pembahasan

Pembahasan ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi peningkatan hasil belajar yang dicapai oleh siswa kelas IV Sekolah Dasar melalui penerapan model TGT.
2. Menganalisis dampak model *cooperative learning* tipe TGT terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV Sekolah Dasar.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, diantaranya:

1. Untuk Pendidik

- a. Mengetahui kendala yang dilalui oleh siswa mengenai konsep IPAS , khususnya pada kelas IV Sekolah Dasar.
- b. Menemukan solusi efektif melalui penerapan metode *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- c. Memahami langkah-langkah implementasi model TGT dalam pembelajaran IPAS.

- d. Menaikan kualitas proses pembelajaran yang membawa siswa secara aktif melalui kolaborasi dan kompetisi yang sehat.

2. Untuk Calon Pendidik

- a. Sebagai referensi dalam memahami kendala siswa pada pembelajaran IPAS, khususnya terkait pemahaman konsep sains.
- b. Mengetahui cara menerapkan metode *Cooperative Learning* tipe TGT dalam pembelajaran berbasis kelompok.
- c. Sebagai panduan untuk membuat pembelajaran IPAS yang lebih menarik, kreatif, dan interaktif.
- d. Memahami pentingnya keterlibatan siswa dalam proses belajar melalui diskusi dan kolaborasi kelompok.

3. Untuk Siswa

- a. Membantu menyelesaikan kendala dalam memahami konsep-konsep IPAS yang diajarkan di kelas.
- b. Siswa mengetahui pembelajaran IPAS dalam model *cooperative learning* tipe TGC.
- c. Siswa terlayani dengan baik dalam peningkatan hasil belajar pembelajaran yang nyaman dan berpusat pada siswa.

4. Untuk Peneliti

- a. Memperoleh wawasan mendalam tentang efektivitas model Cooperative Learning tipe TGT dalam menaikan hasil belajar siswa.
- b. Mengidentifikasi tantangan dan peluang dalam implementasi model TGT di kelas IV Sekolah Dasar.
- c. Memberikan kontribusi teoritis dan praktis dalam pengembangan metode pembelajaran kooperatif untuk pembelajaran IPAS.

5. Untuk Sekolah

- a. Menjadi referensi bagi guru dan sekolah dalam menerapkan metode Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
- b. Membantu sekolah menyediakan pembelajaran yang cocok dengan kebutuhan, karakteristik, dan minat siswa.

6. Untuk Peneliti Selanjutnya

- a. Memberikan dasar penelitian lebih lanjut tentang efektivitas model Cooperative Learning tipe TGT pada mata pelajaran atau materi lainnya.
- b. Mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan model TGT sebagai referensi untuk penelitian mendatang.

F. Definisi Operasional

1. Teams Games Tournament (TGT)

Menurut Samrin dkk. (2021, hlm. 4), David Den Vries dan Keith Edwards menciptakan *Teams Games Tournament* pada tahun 1972 di Universitas Johns Hopkins sebagai cara bagi siswa untuk bekerja sama dalam lingkungan belajar kooperatif. Menurut Zaenal Tirmizi (Zaenal Tirmizi, 2020, hlm. 32), model TGT mendorong keberagaman dan kolaborasi dengan meminta siswa kerjasama pada tim kecil yang berjumlah dari empat hingga enam anggota. Tim-tim ini harus beragam dalam hal kemampuan akademis, jenis kelamin, dan latar belakang budaya. Menurut Slavin, dikutip dalam Rachma Thalita dkk. (2019, hlm. 149), TGT membuat siswa bersemangat karena mendorong mereka untuk memamerkan keterampilan mereka melalui kompetisi tim. Jadi, TGT tidak hanya tentang mempelajari konten; tetapi juga menumbuhkan kerja sama tim, sportivitas, dan keterampilan sosial.

2. Hasil Belajar

Hasil Belajar adalah sejauh mana siswa telah menguasai konten, sebagaimana ditunjukkan oleh nilai ujian mereka (K. Ibrahim, dikutip dalam Linawati, 2021, hlm. 12). Perubahan dalam tiga yaitu kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotor (keterampilan) termasuk dalam hasil belajar, menurut Suparmini (2021, hlm. 68). Dengan demikian, hasil belajar merupakan cerminan seberapa baik siswa telah menguasai konten, sebagaimana ditentukan oleh penilaian yang sejalan dengan kurikulum. Perubahan menyeluruh pada siswa setelah proses pembelajaran dijelaskan oleh hasil belajar, yang mencakup tidak hanya komponen kognitif tetapi juga pengembangan sikap dan kemampuan.

3. IPAS

Menurut Aprianti (2022, hlm. 1), tujuan utama pendidikan sains adalah membantu siswa memahami dan memiliki sikap yang baik terhadap sains. Hal ini dilakukan melalui pengajaran kepada siswa tentang cara menjelaskan peristiwa alam sehari-hari. Sains didefinisikan oleh Carin dan Sund (sebagai kumpulan hasil pengamatan) dan oleh struktur sistematisnya (Amalia & Hardini, 2020, hlm. 425). Sains, menurut Lestari dkk. (2024, hlm. 4534), bukan hanya tentang menjejalkan informasi ke dalam kepala seseorang; tetapi juga tentang mempelajari bagaimana penemuan baru dilakukan. Dengan demikian, IPA merupakan usaha sistematis untuk memahami fenomena alam melalui observasi dan metode ilmiah. Sosial dalam IPAS yaitu tentang memahami bagaimana manusia berinteraksi dan hidup dalam masyarakat. Pembelajaran IPAS tidak hanya menghasilkan pengetahuan, tetapi juga membentuk kesadaran positif terhadap sains dan sosial serta keterampilan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

4. Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Seluruh siswa kelas IV A di SD Nugraha yang berjumlah 23 orang dan bersedia menjadi peserta penelitian.

G. Sistematika Skripsi

Dalam skripsi yang sistematis dan terorganisasi, isi keseluruhan karya disajikan secara lebih jelas dan terorganisasi. Langkah-langkah penulisan skripsi dijabarkan dalam sistematika skripsi. Berikut ini adalah sistematika penulisan skripsi menurut Tim FKIP Unpas (2024, hlm. 10):

Pendahuluan Bab I, Pembahasan pemecahan masalah harus dimulai dengan pendahuluan. Ketika ada masalah yang memerlukan penyelidikan lebih lanjut, penelitian dimulai.

Tinjauan Teori di Bab II, Dalam tinjauan teoritis, Anda dapat menemukan deskripsi teori yang didasarkan pada penelitian sebelumnya yang relevan dengan masalah penelitian. Deskripsi ini akan berpusat pada penelitian yang telah meneliti ide, kebijakan, dan hukum.

Prosedur dan pendekatan yang digunakan untuk menyelesaikan masalah dan memperoleh hasil dijabarkan secara mendalam di Bab III, Metode Penelitian.

Bagian IV: Pembahasan Temuan dan Penelitian, Baik temuan penelitian yang diperoleh dari pemrosesan dan analisis data dengan cara yang berbeda sesuai dengan urutan rumusan masalah penelitian maupun pembahasan temuan ini berdasarkan pertanyaan penelitian yang dirumuskan disajikan dalam bab ini.

Pemikiran dan rekomendasi akhir dari Bab V. Pembahasan tentang interpretasi peneliti dan makna analisis temuan penelitian disediakan dalam kesimpulan. Para pembuat kebijakan, pengguna, dan peneliti masa depan yang tertarik dalam memperluas pengetahuan di bidang ini semuanya dapat memperoleh manfaat dari saran, yang pada dasarnya adalah proposal tentang cara melanjutkan atau membangun penelitian yang ada.