

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha secara sadar untuk mewujudkan sesuatu pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain. Pendidikan menjadikan generasi ini sebagai sosok panutan dari pengajaran generasi yang terdahulu. Rahman, dkk (2022, hlm. 2-3) mengemukakan bahwa "Pendidikan adalah proses yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan kondisi belajar yang mendorong peserta didik berperan aktif dalam mengembangkan seluruh potensi yang dimilikinya. Melalui pendidikan, peserta didik diarahkan agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kemampuan mengendalikan diri, kepribadian yang matang, kecerdasan, akhlak yang baik, serta keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan pribadi maupun sosial. Secara umum, pendidikan dapat dimaknai sebagai upaya manusia dalam membina dan mengembangkan potensi dasar, baik fisik maupun mental, agar selaras dengan nilai-nilai yang berlaku dalam lingkungan masyarakat dan kebudayaan. Oleh karena itu, pendidikan dan budaya memiliki hubungan yang saling berkaitan dan berperan bersama dalam mendorong kemajuan kehidupan manusia."

Standar Nasional Pendidikan (SNP) merupakan kriteria minimal sistem pendidikan di Indonesia yang menjadi acuan dalam perencanaan, pelaksanaan, dan pengawasan pendidikan guna menjamin mutu pendidikan secara nasional. SNP diatur dalam Peraturan Pemerintah 2 Nomor 57 Tahun 2021 sebagaimana diubah dengan PP Nomor 4 Tahun 2022. Standar ini mencakup delapan komponen, yaitu standar kompetensi lulusan, standar isi, standar proses, standar penilaian pendidikan, standar pendidik dan tenaga kependidikan, standar sarana dan prasarana, standar pengelolaan, serta standar pembiayaan. Melalui penerapan SNP, diharapkan penyelenggaraan pendidikan pada semua jalur, jenjang, dan jenis pendidikan dapat berlangsung secara terarah, konsisten, dan berkelanjutan dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Pendidikan adalah kebutuhan manusia yang sangat penting, karena melalui pendidikan manusia dapat mengembangkan bakat, potensi, dan kemampuan yang dimilikinya. Allah SWT telah berjanji akan meninggikan derajat setiap orang yang berilmu, sehingga pendidikan menjadi hal yang sangat penting bagi setiap individu, sebagaimana firman Allah SWT dalam Q.S. Al-Mujadilah: 11 berikut:

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 ﴿١١﴾

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.”

Pada QS. Al-Mujādilah ayat 11, yang menegaskan bahwa Allah SWT akan meninggikan derajat orang-orang yang beriman dan berilmu. Ayat tersebut menunjukkan bahwa ilmu pengetahuan menempati posisi yang sangat mulia dalam kehidupan manusia. Perintah untuk memberi kelapangan dan menaati aturan dalam majelis juga mencerminkan nilai-nilai pendidikan, seperti kedisiplinan, sikap saling menghormati, dan etika dalam proses belajar. Dengan demikian, pendidikan tidak hanya berorientasi pada penguasaan ilmu pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan sikap dan perilaku yang mencerminkan akhlak mulia. Seperti halnya pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS).

Sejalan dengan pentingnya pendidikan dalam kehidupan, pemerintah Indonesia melalui Surat Keputusan Nomor 044/H/KR/2022 yang diterbitkan oleh Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) telah mulai menerapkan Kurikulum Merdeka sebagai paradigma baru dalam sistem pendidikan nasional. Salah satu perubahan signifikan dalam kurikulum ini adalah penggabungan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

pada tingkat 3 Sekolah Dasar. Penggabungan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih komprehensif kepada peserta didik terkait lingkungan alam dan sosial, sehingga mereka mampu mengelola dan memahami keterkaitan antara keduanya secara lebih menyeluruh Semadiyani, dkk., (2024, hlm. 257).

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial mengkaji interaksi antara makhluk hidup dan benda mati di alam semesta, serta kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial. Mazidah dan Sartika (2023, hlm. 10) mengungkapkan bahwa “IPAS merupakan bidang studi terpadu yang membimbing peserta didik dalam mengembangkan kapasitas berpikir kritis dan rasional. Pemahaman yang mendalam terhadap konsep-konsep IPAS tidak hanya membantu peserta didik dalam mengidentifikasi dan menyelesaikan permasalahan yang dihadapi, tetapi juga meningkatkan keterampilan berpikir analitis. Oleh karena itu, pembelajaran IPAS tidak cukup hanya mengandalkan kemampuan menghafal, melainkan harus menekankan pemahaman konseptual yang mendalam agar peserta didik dapat menerapkan ilmunya dalam berbagai situasi kehidupan nyata.”

Hasil belajar memiliki beberapa indikator yang menjadi komponen utama dalam proses pembelajaran yang mana hal tersebut diungkapkan oleh Menurut Fauhah & Rosy (2021, hlm. 327-328), hasil belajar dapat diklasifikasikan ke dalam tiga ranah utama, yaitu: (1) Ranah kognitif, pada ranah ini berfokus pada bagaimana peserta didik memperoleh pengetahuan, pemahaman akademik melalui metode ataupun cara guru dalam menyampaikan pembelajaran, seperti Remembering (mengingat), Understanding (memahami), Applying (menerapkan), Analysing (menganalisis), Evaluating (menilai), Creating (mencipta). (2) Ranah afektif, dalam ranah ini lebih memfokuskan pada sikap peserta didik saat proses pembelajaran yang berperan sebagai perubahan tingkah laku peserta didik. kemampuan efektif seperti, Receiving (sikap menerima), Responding (merespon), Valuating (nilai), Organization (organisasi), Characterization (karakterisasi). (3) Ranah psikomotorik, pada ranah ini lebih memfokuskan pada keterampilan serta pengembangan diri peserta didik yang diterapkan pada

saat terdapat kegiatan keterampilan atau praktek. kemampuan psikomotor seperti, gerakan refleksi (keahlian gerakan tidak sadar), keterampilan gerakan dasar, kemampuan perceptual, visual, auditif dan motoris, kemampuan bidang fisik seperti ketepatan keharmonisan, gerakan skill, kemampuan tentang komunikasi non-decursive seperti ekspresif dan interpretatif. Dengan memahami ketiga ranah tersebut, pendidik dapat mengevaluasi sejauh mana peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran dan merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif.

“Hasil belajar memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian Terhadap Peningkatan Hasil Belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya untuk mencapai tujuan- tujuan belajar melalui kegiatan belajar mengajar” Azimah & Supendi (2024, hlm. 91)

Pemerintah Indonesia mengubah pendekatan evaluasi hasil belajar dengan menempatkan Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK) sebagai alat utama untuk menilai kualitas pembelajaran siswa secara nasional, menggantikan Ujian Nasional. ANBK mengukur kemampuan literasi membaca dan numerasi serta aspek karakter dan lingkungan belajar, dengan tujuan memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang capaian siswa di berbagai jenjang pendidikan. Data dari *Rapor Pendidikan* menunjukkan bahwa proporsi siswa yang mencapai kompetensi minimum mengalami peningkatan dari 2022 hingga 2024, meskipun persebarannya belum merata di seluruh wilayah Indonesia, mencerminkan adanya tantangan di akses dan mutu pendidikan di beberapa daerah. Secara keseluruhan, hasil belajar secara nasional menunjukkan tren perbaikan pada kompetensi dasar siswa dalam literasi dan numerasi menurut laporan asesmen nasional, sambil tetap menghadapi tantangan kesetaraan dan pemerataan kualitas pendidikan di berbagai wilayah.

Hasil asesmen *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2022 yang diselenggarakan oleh OECD melibatkan sekitar 700.000 siswa berusia 15 tahun dari 81 negara dan ekonomi di dunia. Asesmen ini bertujuan untuk mengukur kemampuan dasar siswa dalam tiga bidang

utama, yaitu literasi membaca, matematika, dan sains sebagai indikator kesiapan generasi muda dalam menghadapi tantangan kehidupan nyata. Data yang dirilis pada Desember 2023 menunjukkan bahwa secara umum terjadi penurunan capaian hasil belajar dibandingkan dengan siklus PISA tahun 2018. Penurunan tersebut tidak terlepas dari dampak pandemi COVID-19 yang menyebabkan terganggunya proses pembelajaran, perubahan pola belajar, serta terbatasnya interaksi langsung antara guru dan siswa di berbagai negara.

Selain penurunan capaian secara umum, PISA 2022 juga menegaskan adanya ketimpangan yang cukup besar dalam hasil belajar. Kesenjangan tersebut terlihat baik antarnegara maupun antar kelompok sosial ekonomi di dalam suatu negara. Siswa yang berasal dari latar belakang keluarga dengan kondisi ekonomi lebih baik cenderung memiliki akses belajar yang lebih memadai, seperti ketersediaan perangkat belajar, dukungan orang tua, serta lingkungan belajar yang kondusif. Sebaliknya, siswa dari kelompok kurang mampu lebih rentan mengalami ketertinggalan belajar. Oleh karena itu, hasil PISA 2022 memberikan pesan penting bahwa peningkatan kualitas pendidikan tidak hanya berkaitan dengan kurikulum dan metode pembelajaran, tetapi juga pemerataan kesempatan belajar bagi seluruh siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pra penelitian 27 Januari 2026 yang dilaksanakan di SDN 020 Lengkong Besar, diperoleh gambaran bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS, khususnya materi Siklus Hidup Hewan, masih belum optimal. Kondisi tersebut terlihat dari rendahnya keterlibatan serta respons peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Salah satu faktor yang memengaruhi keadaan ini adalah penerapan model dan media pembelajaran yang masih terbatas, sehingga kegiatan pembelajaran cenderung bersifat monoton dan kurang memberikan variasi. Data pendukung terhadap temuan tersebut diperoleh melalui keterangan dari pendidik kelas III SDN 020 Lengkong Besar selaku sumber informasi utama.

Tabel 1. 1 Hasil Belajar Peserta Didik

No	Rentang Nilai	Frekuensi	Jumlah Peserta Didik	KKTP
1.	0-50	5	29	75
2.	51-70	15		
3.	71-80	3		
4.	81-90	3		
5.	90-100	3		
Nilai Rata-Rata		62,14%		
Ketuntasan Belajar		Tuntas	26,90%	
		TidakTuntas	73,10%	

Berdasarkan data pada tabel diatas, dapat diketahui bahwa hasil belajar IPAS peserta didik kelas III SDN 020 Lengkong Besar masih tergolong rendah. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata hasil belajar sebesar 62,14%, yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 75. Dari keseluruhan peserta didik, sebanyak 9 peserta didik (26,90%) telah mencapai KKM, sedangkan 20 peserta didik (73,10%) belum memenuhi kriteria ketuntasan yang ditetapkan. Kondisi tersebut menunjukkan adanya fenomena dalam proses pembelajaran yang perlu mendapatkan perhatian khusus dari pendidik. Pendidik memiliki peran yang sangat penting dalam mengatasi rendahnya hasil belajar peserta didik, terutama dalam menciptakan proses pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan, keterlibatan, dan motivasi belajar peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan upaya perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran, salah satunya melalui pemilihan dan penerapan model serta media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Dengan penggunaan model dan media pembelajaran yang bervariasi dan inovatif, diharapkan proses pembelajaran IPAS dapat berlangsung secara lebih efektif, menarik, dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Upaya peningkatan mutu pendidikan di sekolah dasar dapat dilakukan melalui pergeseran paradigma dalam pelaksanaan pembelajaran, yakni dari pembelajaran yang berpusat pada pendidik menuju pembelajaran yang

menempatkan peserta didik sebagai subjek utama dalam kegiatan belajar. Perubahan cara pandang tersebut bertujuan untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih bermakna, efektif, dan berkualitas, sehingga peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga terlibat secara aktif dalam membangun pengetahuannya. Sejalan dengan perubahan paradigma tersebut, dunia pendidikan dituntut untuk terus melakukan inovasi dalam merancang strategi, metode, serta model pembelajaran yang mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Pembelajaran yang dirancang secara kontekstual, menarik, dan menyenangkan diharapkan dapat mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam setiap tahapan kegiatan pembelajaran. Melalui keterlibatan aktif tersebut, peserta didik memiliki kesempatan yang lebih luas untuk mengembangkan potensi, kemampuan berpikir, serta keterampilan belajar secara optimal. Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk memiliki kompetensi pedagogik yang memadai, khususnya dalam memahami dan menguasai berbagai pendekatan, metode, serta model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Penguasaan kompetensi tersebut diharapkan mampu mendukung terciptanya proses pembelajaran yang efektif dan efisien, sehingga berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik secara signifikan serta pencapaian tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

Menurut Ridha, dkk. (2025) dengan judul “ Pengaruh Model *Cooperative Learning Type Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik” mengatakan bahwa berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi pelajaran IPAS. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil uji N-Gain dengan nilai signifikan dikategorikan tinggi dan hasil uji coba hipotesis yang menggunakan uji independent t test dengan nilai signifikansi besar sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Type Teams Games Tournament* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

Model pembelajaran memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satu model pembelajaran inovatif yang banyak digunakan adalah *Cooperative Learning Type Teams*

Games Tournament (TGT). Menurut Mulyono dan Hanik (2024, hlm. 4) “Model pembelajaran *Cooperative Type Teams Game Tournaments* (TGT) adalah pembelajaran yang diterapkan secara berkelompok yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, maupun ras yang berbeda. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* menggunakan sistem kelompok yang dibentuk secara acak tanpa melihat latar belakang murid sehingga hal tersebut memberikan rasa keadilan pada murid. Dalam tahapan pembelajaran *Teams Games Tournament* juga melibatkan unsur permainan dan pertandingan sehingga hal tersebut dapat meningkatkan minat dan semangat murid selama proses pembelajaran dan berdampak pula pada meningkatnya hasil belajar siswa.” Rahmalia, dkk (2024, hlm. 248) menyatakan bahwa “Penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti efektif meningkatkan hasil belajar IPAS selain peningkatan akademik, model ini berhasil memperkuat interaksi positif, tanggung jawab, dan toleransi antar-siswa. Hasil analisis SPSS 23 menunjukkan data terdistribusi normal dengan signifikansi uji-t 0,000 ($p < 0,05$). Hal ini menegaskan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga model TGT berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa..”

Wayground merupakan alat atau media pembelajaran berbasis aplikasi online yang terdiri dari fitur kuis, survey, game, maupun diskusi. Aplikasi *Wayground* ini berisikan materi pembelajaran yang dikemas dalam pertanyaan interaktif berbagai tema pada berbagai jenjang, mata pelajaran, dan lainnya dengan pilihan isi materi yang dibuat sendiri oleh pendidik. Tidak hanya itu, aplikasi *Wayground* ini juga dapat ditambahkan berupa materi pembelajaran yang menarik seperti video pembelajaran, gambar maupun musik. *Wayground* sendiri dideskripsikan sebagai sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif yang dijalankan menggunakan perangkat elektronik apapun yang dimiliki oleh peserta didik. Dengan penggunaan aplikasi tersebut proses pembelajaran akan berjalan kondusif, menarik, dan menyenangkan. Menurut Mawwadah, dkk. (2021, hlm, 3111).

Berdasarkan fenomena dan fakta di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Cooperative Learning*

Type Teams Games Tournament Berbantuan Media *Wayground* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka masalah dalam penelitian tersebut dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Rendahnya hasil belajar IPAS pada peserta didik
2. Rendahnya penggunaan model pembelajaran inovatif
3. Rendahnya penggunaan media digital

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan, sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran proses pembelajaran murid yang menggunakan model *Cooperative Learning Type Teams Games Tournament* berbantuan media *Wayground* dengan murid yang menggunakan model pembelajaran *Ekspositori* di Sekolah Dasar?
2. Apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar IPAS murid dengan menggunakan model *Cooperative Learning Type Teams Games Tournament* berbantuan media *Wayground* dengan murid yang menggunakan model pembelajaran *Ekspositori* di Sekolah Dasar?
3. Seberapa besar pengaruh penerapan model *Cooperative Learning Type Teams Games Tournament* berbantuan media *Wayground* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPAS murid Sekolah Dasar?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan permasalahan yang telah diuraikan, maka dapat ditulis tujuan penelitian, sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui gambaran proses pembelajaran murid yang menggunakan model *Cooperative Learning Type Teams Games Tournament* berbantuan media *Wayground* dengan murid yang menggunakan model pembelajaran *Ekspositori* di Sekolah Dasar.

2. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar IPAS murid dengan menggunakan model *Cooperative Learning Type Teams Games Tournament* berbantuan media *Wayground* dengan murid yang menggunakan model pembelajaran *Ekspositori* di Sekolah Dasar.
3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan model *Cooperative Learning Type Teams Games Tournament* berbantuan media *Wayground* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPAS murid Sekolah Dasar.

E. Manfaat Penelitian

Jika penelitian ini berhasil maka diharapkan memberikan kebermanfaatan berikut ini:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, temuan dari penelitian ini dapat dijadikan referensi ilmiah bagi para pembaca. Selain itu, diharapkan dapat memberikan informasi yang berguna dan memperluas wawasan mengenai model pembelajaran *Cooperative Learning Type Teams Games Tournament* berbantuan media *Wayground*, khususnya bagi peserta didik kelas III, Penelitian ini juga diharapkan dapat diterapkan sebagai alat pembelajaran di Sekolah Dasar.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat yang dapat di diperoleh dari penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

a) Bagi Sekolah

Melalui penelitian ini diharapkan sekolah dapat merumuskan strategi pembelajaran yang lebih baik dan inovatif, menciptakan suasana belajar yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi dasar untuk pengembangan pendidikan di sekolah, dengan menekankan pada pendekatan yang berpusat pada peserta didik melalui model *Cooperative Learning Type Teams Games Tourmanement* berbantuan media *Wayground* serta dengan adanya model dan media ini dapat meningkatkan prestasi akademik.

b) Bagi Pendidikan

Penelitian ini diharapkan memberikan wawasan berharga mengenai penerapan model *Cooperative Learning Type Teams Games Tournament* berbantuan media *Wayground* yang dimana membantu pendidik meningkatkan keterampilan mengajar mereka, dan mendorong pendidik untuk menggunakan pendekatan berbasis kompetisi, yang dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik.

c) Bagi Peserta Didik

Dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar signifikan, karena model *Cooperative Learning Type Teams games Tournament* mendorong peserta didik untuk lebih termotivasi, aktif, dan terlibat dalam pembelajaran, yang pada akhirnya dapat meningkatkan pemahaman dan pencapaian hasil belajar mereka dengan berbantuan media *Wayground* memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar berkompetisi antar peserta didik secara sehat.

d) Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat membantu memperluas wawasan ilmu pengetahuan dengan melibatkan pengalaman langsung di lapangan, serta memberikan pengalaman belajar yang dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan peneliti, serta pengetahuan yang mendalam khususnya dalam bidang yang akan diteliti.

F. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahpahaman mengenai topik yang akan dibahas, yaitu pengaruh model *Cooperative Learning Type Teams Games Tournament* berbantuan media *Wayground* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPAS peserta didik, penting untuk menjelaskan beberapa istilah yang akan digunakan dalam judul tersebut secara operasional yang jelas untuk setiap istilah-istilah tersebut :

1. Model *Cooperative Learning Type Teams Games Tournament Teams*

Games Tournament

Merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menerapkan unsur permainan dan turnamen dalam pembelajaran kelompok. Model ini melibatkan seluruh peserta didik tanpa adanya perbedaan status, mendorong peran peserta didik sebagai tutor sebaya, serta mengandung unsur permainan dan reinforcement untuk meningkatkan motivasi belajar Dalimunthe dan Ihsan (2023, hlm. 251). Sejalan dengan pendapat tersebut, Nurokhim dkk. (2025, hlm. 30) menyatakan bahwa model pembelajaran *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament* adalah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan kegiatan belajar mengajar ke dalam konsep permainan. Pendekatan ini sangat sesuai diterapkan di sekolah dasar karena mampu menumbuhkan sikap kerja sama dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Meskipun demikian, model *Teams Games Tournament* juga terbukti efektif ketika diterapkan pada jenjang sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas. Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda Elizabeth Belavista Seran dkk., (2022). Metode *Teams Games Tournament* merupakan suatu pendekatan kerja sama antar kelompok dengan mengembangkan kerja sama antar personal yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* merupakan model pembelajaran kooperatif yang mengintegrasikan kegiatan belajar kelompok dengan unsur permainan dan turnamen. Model ini melibatkan seluruh peserta didik tanpa membedakan status, kemampuan, maupun latar belakang, serta mendorong terjadinya tutor sebaya dan kerja sama antar anggota kelompok. Penerapan *Teams Games Tournament* terbukti mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar karena proses pembelajaran berlangsung lebih aktif, menyenangkan, dan kompetitif secara sehat.

2. Media *Wayground*

Wayground merupakan media pembelajaran berbasis digital yang memungkinkan pendidik membuat kuis sesuai kebutuhan pembelajaran. Media ini mudah digunakan dan dapat diakses kapan saja, baik melalui website maupun aplikasi pada perangkat seluler. Peserta didik dapat mengerjakan kuis secara mandiri serta memperoleh umpan balik berupa skor dan peringkat secara langsung. *Wayground* memiliki tampilan yang menarik serta menyediakan berbagai tipe soal dengan durasi yang dapat diatur Amiroh dan Afifah (2021, hlm. 243). Sejalan dengan pendapat tersebut, Lestari dan Nur (2021, hlm. 156) menyatakan bahwa *Wayground* merupakan platform pembelajaran yang dapat digunakan di dalam maupun di luar kelas, dilengkapi dengan avatar, tema, dan musik yang menarik. Fitur-fitur tersebut mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, memicu persaingan sehat, meningkatkan motivasi, serta mendorong keaktifan dan fokus peserta didik dalam mengerjakan soal latihan maupun kuis. *Wayground* adalah platform pembelajaran daring yang menyajikan kuis, diskusi, dan permainan interaktif. *Wayground* digambarkan sebagai media berbasis web yang mampu menciptakan permainan menarik yang disukai siswa. Ardianti & Nugraha (2025, hlm. 2)

Dapat disimpulkan bahwa *Wayground* merupakan media pembelajaran berbasis digital dan daring yang dirancang untuk mendukung proses evaluasi serta latihan belajar melalui kuis dan permainan interaktif. Platform ini mudah diakses melalui website maupun aplikasi, memungkinkan peserta didik mengerjakan kuis secara mandiri serta memperoleh umpan balik langsung berupa skor dan peringkat. *Wayground* dilengkapi dengan berbagai fitur menarik seperti avatar, tema, musik, dan beragam tipe soal dengan pengaturan waktu yang fleksibel sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mendorong motivasi, persaingan sehat, keaktifan, serta fokus peserta didik baik di dalam maupun di luar kelas.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu hasil akhir berupa perubahan kemampuan yang terjadi dalam diri peserta didik yang merupakan hasil pengalaman dari proses pembelajaran yang telah dilakukan secara berulang-ulang oleh peserta

didik. Perolehan hasil belajar diantara setiap peserta didik berbeda-beda sesuai dengan kemampuan dari peserta didik. Astrianiy, dkk (2022, hlm 602) sejalan dengan itu (Hamdan dan Khader dalam Hamna & Windar, 2022) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan dasar untuk mengukur dan melaporkan prestasi akademi siswa, serta merupakan kunci dalam mengembangkan desain pembelajaran selanjutnya yang lebih efektif yang memiliki keselarasan antara apa yang akan dipelajari siswa dan bagaimana mereka akan dinilai. Sebagai sebuah produk akhir dari proses pembelajaran, hasil belajar dinilai dapat menunjukkan apa yang telah siswa ketahui dan di kembangkan. Hasil belajar ialah suatu proses penentuan kemampuan peserta didik terhadap materi yang sedang dipelajari dan dipahami. Pemerolehan hasil belajar didapatkan melalui proses pencapaian pada proses belajar terhadap materi yang dipelajari. Pada umumnya, hasil belajar ini menunjukkan pencapaian kemampuan siswa dalam menangkap atau pun memahami materi pelajaran yang sedang diberikan oleh guru. Sumarni & Manurung (2023, hlm. 2864).

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan kemampuan yang terjadi pada diri peserta didik sebagai produk akhir dari proses pembelajaran. Perubahan tersebut meliputi aspek pengetahuan, pemahaman, maupun keterampilan yang diperoleh melalui pengalaman belajar secara berulang. Hasil belajar juga berfungsi sebagai dasar untuk mengukur prestasi akademik siswa, mengevaluasi tingkat penguasaan materi, serta menjadi acuan dalam merancang desain pembelajaran yang lebih efektif dan selaras dengan kebutuhan penilaian. Tingkat pencapaian hasil belajar setiap peserta didik berbeda sesuai dengan kemampuan dan proses belajar yang dialaminya.

G. Sistemkatika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi merupakan bagian yang memaparkan susunan dan urutan penyajian skripsi secara keseluruhan. Bagian ini menjelaskan gambaran isi pada setiap bab serta hubungan antarbab yang saling berkaitan sehingga membentuk suatu karya ilmiah yang utuh dan terstruktur. Melalui sistematika penulisan ini, alur penyajian skripsi dapat dipahami secara

sistematis dan logis. Adapun pembagian serta deskripsi isi skripsi disusun ke dalam beberapa bab dengan mengacu pada pedoman yang ditetapkan oleh Tim Penyusun Buku Panduan Penulisan KTI FKIP Universitas Pasundan (2024, hlm. 39–49).

Bagian isi skripsi terdiri atas beberapa bab yang memuat pokok-pokok pembahasan penelitian, yaitu sebagai berikut.

- a. BAB I Pendahuluan berisi pemaparan mengenai latar belakang penelitian, identifikasi dan perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, serta sistematika penulisan skripsi.
- b. BAB II Kajian Pustaka dan Kerangka Berpikir menyajikan landasan teoretis yang berkaitan dengan konsep belajar dan pembelajaran, yang meliputi kajian teori mengenai model pembelajaran *Cooperative Learning Type Teams Games Tournament*, media pembelajaran berbasis aplikasi *Wayground*, serta kemampuan hasil belajar IPAS. Selain itu, bab ini juga memuat penelitian-penelitian terdahulu yang relevan, kerangka pemikiran, asumsi penelitian, dan hipotesis penelitian.
- c. BAB III Metode Penelitian menjelaskan metode penelitian yang digunakan, yaitu metode kuasi eksperimen beserta desain penelitian yang diterapkan. Pada bab ini juga diuraikan instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data.
- d. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan memaparkan hasil penelitian yang diperoleh beserta temuan-temuan penelitian, serta membahas hasil pengujian hipotesis untuk mengetahui apakah hipotesis yang telah dirumuskan diterima atau ditolak.
- e. BAB V Simpulan dan Saran memuat simpulan yang diperoleh berdasarkan hasil penelitian serta saran-saran yang diajukan sebagai tindak lanjut dari pembahasan pada bab-bab sebelumnya.