

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu komitmen terhadap proses pembelajaran yang bertujuan untuk membimbing, mengajar dan mengembangkan setiap individu untuk mencapai kemampuan yang dimilikinya. Dalam perkembangan pendidikan, pemerintah telah melaksanakan upaya atau tindakan untuk memperbaiki sistem pendidikan di Indonesia. Upaya pengembangan kurikulum bertujuan untuk menyempurnakan kurikulum sebelumnya kurikulum 2013 menjadi kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka dibuat dengan tujuan untuk meningkatkan pendidikan Indonesia dan menghasilkan generasi yang berprestasi dan berkualitas (Angga, dkk 2022).

Menurut Putri, dkk (2024) Pada kurikulum merdeka, mata pelajaran IPA dan IPS digabung terintegrasi menjadi satu kesatuan yang disebut IPAS. Pembelajaran IPAS ditujukan untuk mendorong keaktifan siswa, menggali bakat dan rasa ingin tahu, serta memperluas pengetahuan dan keterampilan mereka. Penggabungan IPA dan IPS ini didasari oleh pandangan bahwa siswa sekolah dasar cenderung memiliki cara berpikir yang holistik. Siswa berada pada tahap berpikir yang lebih konkret, namun belum dapat memperhatikan detail secara mendalam. Dengan mengintegrasikan IPA dan IPS, siswa dapat memahami fenomena alam dan sosial secara lebih menyeluruh.

Ketertarikan siswa terhadap pembelajaran IPAS sering kali rendah, dengan banyak yang menganggapnya tidak menarik bahkan membosankan. Hal ini tentu saja berdampak pada pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan.

Dapat disimpulkan bahwa integrasi mata pelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS dalam Kurikulum Merdeka bertujuan untuk meningkatkan keaktifan serta memperluas pengetahuan dan keterampilan siswa. Pendekatan ini didasarkan pada cara berpikir holistik yang biasanya dimiliki oleh siswa sekolah dasar, yang cenderung lebih konkret. Namun, rendahnya minat siswa terhadap pembelajaran IPAS dapat menjadi kendala dalam pemahaman materi. Oleh karena itu, diperlukan strategi yang menarik untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman mereka.

Menurut Robiah, dkk (2023) Proses pembelajaran IPAS yang berkaitan dengan kehidupan siswa mencakup berbagai materi yang relevan, salah satunya adalah materi tentang keberagaman budaya yang diajarkan di kelas 4 sekolah dasar. Materi keragaman sosial dan budaya ini meliputi aspek-aspek sosial, ekonomi, dan budaya. Pengajaran tentang keberagaman budaya sangat penting bagi siswa, karena melalui pembelajaran ini, mereka dapat memahami dan menghargai perbedaan yang ada di dalam masyarakat. Keragaman sosial dan budaya ini dapat membuka wawasan siswa tentang pentingnya mencintai kebudayaan Indonesia yang beragam demi memperkuat persatuan dan kesatuan wilayah negara kita. Namun, motivasi belajar siswa, khususnya terkait materi keragaman sosial dan budaya,

seringkali tidak dipahami sebagai sesuatu yang berarti. Hal ini mungkin disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah kompetensi pedagogik guru yang belum optimal. Banyak ditemui beragam permasalahan dalam pembelajaran IPAS, terutama di kelas tinggi. Salah satu masalah utama adalah materi yang dianggap terlalu sulit dan membosankan, terutama karena beban hafalan yang berlebihan. Oleh karena itu, diperlukan solusi untuk mengatasi paradigma pemikiran lama melalui revitalisasi pembelajaran. Upaya ini harus dilakukan oleh semua pihak yang terlibat dalam pendidikan, terutama para guru. Berdasarkan data penelitian Syarifah et al (2024) siswa banyak mengalami hambatan memahami konsep abstrak dalam IPAS tanpa dukungan media pembelajaran yang relevan dan interaktif. Solusi pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada materi keragaman sosial dan budaya, adalah dengan memanfaatkan berbagai sumber yang ada di lingkungan siswa. Dalam proses ini, penting bagi guru untuk selalu memperhatikan karakteristik perkembangan siswa dan perkembangan zaman.

Menurut Putri, dkk (2024) Dalam beberapa tahun terakhir, paradigma pembelajaran telah bergeser ke pendekatan konstruktivis. Dalam hal ini siswa tidak sekedar menerima informasi, tetapi mengembangkan pemahamannya sendiri. Pembelajaran kini sudah tidak lagi berfokus hanya pada guru (*teacher-centered*), melainkan lebih berorientasi pada siswa (*student-centered*). Guru berperan sebagai fasilitator dalam proses belajar. Namun, selama ini pembelajaran di sekolah masih terlalu menekankan

aspek kognitif dan minim melibatkan siswa secara aktif. Praktik pembelajaran masih cenderung dikuasai dan didominasi oleh guru, dengan penggunaan metode tradisional seperti diskusi satu arah dan pemecahan masalah yang masih umum diterapkan. Akibatnya, banyak siswa merasa bosan karena model pengajaran tersebut kurang mampu memotivasi keterlibatan dan minat mereka. Menurut Wahyudi, dkk (2022) salah satu model pembelajaran yang diduga dapat mengaktifkan dan meningkatkan prestasi belajar adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran ini menekankan pada aspek kerjasama dan diskusi kelompok serta permainan akademik. Hal ini dapat merangsang siswa untuk ikut aktif dalam pembelajaran. Ketika siswa telah aktif dalam mengikuti pembelajaran maka pemahaman siswa akan meningkat dan berdampak juga pada prestasi belajar siswa. Jika hasil belajar siswa baik maka prestasi juga akan meningkat.

Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat mengaktifkan dan meningkatkan prestasi belajar siswa. Dengan menekankan kerjasama, diskusi kelompok, dan permainan akademik, model ini mampu merangsang siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran.

Selain model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), media pembelajaran juga dikembangkan. Media pembelajaran ini bermanfaat untuk memudahkan siswa dan guru dalam proses belajar mengajar serta mengajak siswa untuk bermain sembari belajar. Salah satu media yang dapat

digunakan untuk pembelajaran dengan model *Team Games Tournament* (TGT) adalah media *Educaplay*. Menurut Rosalinda (2024) di era teknologi sekarang ini, proses belajar menjadi lebih mudah berkat pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Penggunaan teknologi memberikan keuntungan bagi guru, sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih efisien dan tujuan pendidikan dapat dicapai dengan lebih baik. Saat ini, teknologi digital telah mulai diadopsi dalam dunia pendidikan sebagai alat untuk mengakses informasi dan sebagai dukungan dalam aktivitas belajar mengajar. Untuk menghasilkan pembelajaran yang efektif, dibutuhkan berbagai komponen pendukung, baik sarana maupun prasarana, salah satunya adalah media pembelajaran.

Salah satu contoh media pembelajaran berbasis teknologi yang bisa dimanfaatkan adalah *Educaplay*. *Educaplay* merupakan platform pembelajaran online yang menawarkan berbagai aktivitas interaktif seperti kuis, permainan, dan video. Dengan *Educaplay*, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif, yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar mereka. *Educaplay* adalah platform digital yang menyediakan berbagai aktivitas interaktif yang mendukung kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, diharapkan bahwa pemanfaatan media *Educaplay* dalam Kurikulum Merdeka dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara menyeluruh, serta mengembangkan keterampilan abad 21 yang penting di era digital saat ini. Integrasi *Educaplay* dalam pembelajaran dapat berfungsi sebagai salah satu metode untuk mencapai tujuan Kurikulum

Merdeka yang berorientasi pada siswa dan menekankan pengalaman belajar yang berarti.

Berdasarkan survey awal yang dilakukan di SDN Ngasemlemahbang pada tanggal 03 Desember 2024 melalui wawancara dengan kepala sekolah dan wali kelas terlihat bahwa pembelajaran IPAS materi keragaman sosial dan budaya kelas IV masih kurang optimal dikarenakan belum menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran. Proses pembelajaran guru hanya melakukan metode ceramah, sehingga pembelajaran terkesan monoton dan membosankan. Penyampaian materi juga belum didukung media pembelajaran sehingga membuat siswa kurang tertarik dan mudah bosan saat pembelajaran. Hal ini menyebabkan siswa cukup kesulitan untuk memahami materi, mengakibatkan pembelajaran tidak berjalan efektif sesuai tujuan pembelajaran dan bahkan ada siswa yang nilainya belum mencapai KKM (80). KKM dalam mata pelajaran IPAS seharusnya ≥ 80 akan tetapi 10 siswa masih mendapatkan nilai ≤ 65 sedangkan 6 siswa lainnya mendapatkan nilai ≥ 80 . Permasalahan yang muncul di atas sudah seharusnya diselesaikan dan dicarikan solusinya agar tidak menjadi sebuah permasalahan yang semakin besar.

Hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Adelia Ristyanti, Aan Widiyono (2024) dengan judul “Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis *Kahoot* terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar”. Hasil penelitian diperoleh adanya signikansi perbedaan antara hasil skor *pre-test* dan *post-test* motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah diberi

perlakuan. Melalui nilai rata-rata *pre-test* diperoleh nilai sejumlah 47,8 sedangkan *post-test* memperoleh nilai rata-rata sejumlah 83,3. Hasil uji-t diperoleh nilai signifikan (2-tailed) $< 0,05$ atau $0,000 < 0,005$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil penelitian ini memberikan kesimpulan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) yang disertai dengan aplikasi *kahoot* mampu meningkatkan hasil motivasi belajar yang cukup besar sejumlah 35,5%.

Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Almira Rachma Thalita, Andin Dyas Fitriyani, Pupun Nuryani (2019) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV“. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan pada setiap indikator penelitian keaktifan siswa baik di siklus I dan II. Keberhasilan penelitian ini juga dapat dilihat dari pencapaian akhir kriteria keaktifan siswa yaitu pada siklus II. Pada siklus ini mayoritas siswa mendapat predikat kriteria sangat aktif. Hanya sebagian kecil siswa yang mendapat predikat kriteria aktif ataupun predikat cukup aktif pada siklus ini. Maka dari itu, hal ini menunjukkan bahwa keaktifan siswa di kelas IV sekolah dasar ini dapat ditingkatkan dengan pembelajaran dengan menggunakan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Penelitian selanjutnya lagi yang dilakukan Maria Siltin Yulinri Nahak, Cornelia Amanda Naitili, Heryon Bernard Mbuik (2024) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games*

Tournament Terhadap Hasil Belajar Ips Pada Siswa Kelas IV Sdk Muder Teresa Kupang”. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa yang dapat dilihat dari rata-rata hasil belajar pada postes. Kelas kontrol yaitu 62,20 dan kelas eksperiment 87.50 Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar kontrol lebih rendah dibandingkan pada kelas eksperimen. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments Terhadap Hasil Belajar IPAS pada siswa Kelas IV SDK Muder Teresa Kupang*.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang sudah dipaparkan di atas, maka peneliti menggunakan Model Pembelajaran *Kooperatif tipe Team Games Tournament* berbantuan *Educaplay* dalam penelitiannya. Pengajaran dengan pemilihan model dan media pembelajaran yang konstruktif, inovatif, beragam dan menyenangkan juga bermakna dalam hal mengaktifkan aktivitas belajar siswa. kelompok belajar, serta memfasilitasi persaingan yang sehat. Oleh karena itu peneliti mengadakan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul **“Penerapan Model Kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) berbantuan Educaplay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN Ngasemlemahbang.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ditulis di atas, maka dapat dirumuskan dalam masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana aktivitas guru dalam pembelajaran IPAS dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Educaplay*?
2. Bagaimana aktivitas siswa dalam proses pembelajaran IPAS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Educaplay*?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas IV dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Educaplay*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumuan masalah yang ditulis diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan aktivitas guru dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Educaplay*
2. Mendeskripsikan aktivitas siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Educaplay*

3. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas IV dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Educaplay*.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

- a) Dapat meningkatkan partisipasi siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.
- b) Dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.

2. Bagi Guru

- a) Mengetahui hambatan belajar siswa pada IPAS kelas IV.
- b) Dapat meningkatkan kinerja guru dan meningkatkan mutu pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

- a) Meningkatkan prestasi dan bahan evaluasi sekolah dalam meningkatkan mutu pendidikan, khususnya di SDN Ngasemlemahbang.
- b) Menambah inovasi dalam penggunaan media pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kualitas proses, keterampilan siswa dan mutu Pendidikan.

4. Bagi Peneliti

- a) Mengaplikasikan teori yang sudah didapatkan pada permasalahan di sekolah.
- b) Memberikan kontribusi dalam proses pembelajaran sehingga mampu memperbaiki proses pembelajaran.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian tindakan kelas ini diringkas sebagai berikut:

1. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan metode kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).
2. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SDN Ngasemlemahbang Tahun Ajaran 2024-2025.
3. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan pada kelas IV dengan jumlah total 16 siswa yang terdiri dari 4 siswa perempuan dan 12 siswa laki-laki.
4. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan menggunakan materi pada mata pelajaran IPAS yang termuat pada bab Keragaman Sosial dan Budaya di Indonesia.