

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pertumbuhan pendidikan di Indonesia terhambat oleh sejumlah masalah, Hambatan utama bagi pertumbuhan pendidikan di Indonesia adalah meningkatkan dan menyamakan standar pendidikan. Untuk menjawab tantangan ini, Pemerintah telah meningkatkan anggaran pendidikan dari Rp 541 T di tahun 2021 menjadi Rp 608,3 T di tahun 2023 (kemenkeu.go.id, 2022). Sejak tahun 2009, Pemerintah telah memenuhi kewajibannya untuk mengalokasikan 20% dari APBN untuk pendidikan. Penurunan ukuran kelas (rasio guru-murid) dan peningkatan sarana dan prasarana di lembaga pendidikan juga diuntungkan oleh peningkatan anggaran tersebut, menurut Beatty et al (Beatty et al, 2021; Muttaqin, 2018)

Beberapa evaluasi terhadap hasil belajar siswa menunjukkan bahwa hasil belajar bahasa Indonesia sering kali berkualitas rendah. Namun, kualitas pembelajaran belum meningkat secara signifikan dalam beberapa tahun terakhir. Dalam kondisi seperti ini, sekolah di Indonesia sedang mengalami krisis pembelajaran yang, jika tidak segera ditangani, akan memperkuat gagasan bahwa *schooling ain't learning*, bersekolah namun tidak belajar, seperti yang dijelaskan oleh Pritchett (2012).

Riset mengaitkan mutu dan hasil pembelajaran yang rendah di Indonesia dengan beberapa faktor: keterampilan mengajar yang lemah, angka ketidakhadiran guru yang tinggi, kapasitas pengelolaan satuan pendidikan yang tidak layak, pengawasan terbatas oleh kepala sekolah dan administrator, dan kurikulum dan bahan bacaan yang tidak relevan dengan konteks Indonesia. (Unicef, 2020).

Simpulan serupa juga diperoleh dari penelitian yang dilakukan oleh Puslitjak dan INOVASI, yang mengungkapkan bahwa di kelas awal, penurunan kemampuan membaca dan berhitung sebelum dan sesudah pandemi serupa dengan kehilangan 5-6 bulan setelah satu tahun belajar di rumah (Puslitjak dan INOVASI, 2020). Menurut studi yang sama (Puslitjak dan INOVASI, 2020), kegagalan dalam menguasai materi yang seharusnya dipelajari siswa selama satu tahun akan berdampak pada kemampuan mereka di tingkat berikutnya.

Pemerintah telah menerapkan sejumlah kebijakan, antara lain penyederhanaan kurikulum, penyempurnaan kurikulum baru, serta pemberian kebebasan dan keleluasaan kepada jenjang satuan pendidikan untuk menggunakan kurikulum yang dianggap sesuai dengan masing-masing jenjang satuan pendidikan (Akademik Badan Standar, 2022). Selain itu, pemerintah memiliki aturan yang mencakup distribusi buku teks, buku teks digital, dan alat pengajaran digital, serta pelatihan dan bimbingan untuk guru dan administrator, pemerintah memberikan pilihan kepada entitas pendidikan untuk menggunakan alternatif kurikulum yang ditawarkannya (pemaparan kemendikbud ristek, 2021)

Kurikulum Merdeka merupakan program yang diharapkan mampu melaksanakan dalam pembelajaran, yang menawarkan 3 karakteristik diantaranya pembelajaran berbasis proyek, *soft skill* dan pengembangan karakter sesuai dengan profil pelajar Pancasila, pembelajaran materi esensial dan struktur kurikulum yang lebih fleksibel. Selain itu, kurikulum merdeka ingin membuat terobosan yang menjadi pembatas antar bidang keilmuan. (Aisyah, 2019) menjelaskan bahwa implementasi kurikulum merdeka di beberapa sekolah mengemudi dilaksanakan pada tahun pertama dengan cukup baik, kemudian dikembangkan di banyak sekolah pada tahun ini sehingga dalam implementasinya kurikulum merdeka setelah dianalisis lebih baik dan sesuai dengan budaya Indonesia dibandingkan kurikulum 2013. Mengingat bahwa kehidupan yang semakin kompleks saat ini menekankan aspek pengetahuan yang lebih luas dan lebih komprehensif dari sebelumnya, penyempurnaannya beragam baik dalam ilmu interdisiplin maupun multidisiplin.

Ilmu pengetahuan sosial adalah topik yang dikaitkan dengan ilmu alam dalam kurikulum merdeka di tingkat dasar menjadi Ilmu pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), anak-anak terus memandang segala sesuatu secara keseluruhan. Akibatnya, pembelajaran IPA dan IPS diringkas menjadi satu mata Pelajaran (Kemendikbud Ristek, 2021). Selain itu, ilmu pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) menekankan pada kemampuan siswa dalam menerapkan informasi mereka. Siswa harus memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi, meneliti, dan memperoleh kesadaran tentang lingkungannya dengan memperhatikan peristiwa alam dan hubungan antara makhluk hidup di sekitarnya sebagai bagian dari proses pembelajaran. (Syafitri, et

al, 2022) Mata Pelajaran IPAS bertujuan untuk menguatkan kesadaran peserta didik terhadap lingkungan sekitarnya, baik dari aspek alam maupun sosial. Penggabungan dua hal tersebut dinilai karena peserta didik dalam tingkat dasar masih pada tahap berpikir konkret/ sederhana, holistic, komprehensif, namun di tahap yang tidak detail. Penggabungan ini juga diharapkan dapat memicu peserta didik agar dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada kelas IV SDN 3 Karangpaku, Kab. Trucuk, Kab. Klaten, ditemukan bahwa pemahaman siswa terhadap konsep IPAS masih sangat rendah, dengan perolehan rata-rata sebesar 83,34% (di bawah KKM yang telah ditentukan yaitu 75). Hal ini karena proses pembelajaran yang sedang berlangsung tidak secara aktif melibatkan siswa, sebagaimana dibuktikan oleh fakta bahwa tingkat perolehan rata-rata di bawah KKM yang telah ditentukan yaitu 75. Selain model pembelajaran yang tepat, tidak ada solusi untuk masalah yang telah diidentifikasi ini.

Pembelajaran hanya dieksplorasi oleh guru, dan satu-satunya materi yang digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran adalah buku. Akibatnya, siswa kurang memiliki motivasi untuk belajar dan mengalami kebosanan selama proses pembelajaran. Pemahaman yang dimiliki siswa dalam hal mempelajari konten tidak optimal karena pada akhirnya proses pembelajaran tidak memberikan signifikansi yang signifikan kepada siswa. Jika murid tidak berpartisipasi, pembelajaran tidak akan berjalan seefektif mungkin (Nurmala, 2014). Tidak ada cukup guru yang mempraktikkan konsep baru. Ide-ide inovatif yang menarik minat siswa dapat meningkatkan hasil belajar. (Lidiana, et al. 2018). Setiap proses pembelajaran memiliki tantangan unik dalam hal memberikan pengetahuan kepada siswa melalui materi. menghadirkan hambatan unik untuk setiap proses pembelajaran. Oleh karena itu, proses pembelajaran harus diperbaiki.

Menggunakan model yang berbeda, saran yang dibuat untuk membuat pembelajaran yang membosankan lebih menyenangkan dapat melampaui kesulitan dalam memahami konsep IPAS. Strategi atau model yang digunakan harus meningkatkan pembelajaran dan memotivasi siswa untuk secara aktif terlibat dalam kegiatan pendidikan. Aktivitas maksimum dan pemahaman intelektual tercapai. Model pembelajaran *Cooperative Learning* dari jenis *Teams Games Turnament*

(TGT) adalah paradigma yang dapat digunakan. Menurut Hagan (dalam Hosman, 2014, hlm. 235), pembelajaran *Cooperative Learning* adalah strategi pembelajaran yang sukses di mana kelompok-kelompok Kecil siswa, masing-masing dengan tingkat kemampuan yang berbeda, menggunakan kegiatan belajar untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang suatu subjek. Beberapa sudut pandang tentang strategi pembelajaran *Cooperative Learning*. Menurut Slavin (dalam Isjoni, 2012, hlm. 13) menegaskan bahwa pembelajaran *cooperative learning* merupakan paradigma belajar dimana peserta didik berkolaborasi dan belajar dalam kelompok Kecil dengan menggunakan berbagai struktur kelompok. Ada banyak jenis pembelajaran *cooperative learning* lain yang dapat diterapkan, termasuk *Teams Games Tournament* (TGT). Menurut Slavin (dalam Isjoni, 2012, hlm. 13), adalah pendekatan pembelajaran dimana siswa berpartisipasi dalam proses pembelajaran dengan memainkan permainan akademik bersama rekan satu timnya.

Sejumlah penelitian mendukung paradigma Pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Turnament* (TGT) sebagai pengganti yang bisa diterapkan untuk meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar tentang ide-ide matematika (Aulia & Handayani, 2018). Adalah layak untuk belajar menggunakan metodologi pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Turnament* (TGT), menurut hasil beberapa penelitian. Hanya saja belum ada penelitian yang secara khusus membahas bagaimana model pembelajaran digunakan dalam penyelidikan sebelumnya. Untuk membantu siswa sekolah dasar kelas IV lebih memahami topik sosial dalam kurikulum merdeka, dikembangkan tipe pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan tradisional engklek. Dengan penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan tradisional engklek pada siswa kelas IV SD, penelitian ini berfokus pada peningkatan pengetahuan siswa tentang pemahaman konsep IPAS dalam kurikulum merdeka.

Berdasarkan dari latar belakang masalah di atas, dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa, peneliti ingin mengubah proses pembelajaran dimana pembelajaran IPAS diterapkan. Peneliti juga ingin menyelidiki pengaruh pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

terhadap pelaksanaan pembelajaran IPAS pada siswa kelas IV SDN 3 Karangpakel Kec. Trucuk, Kabupaten Klaten, dengan berbantuan media permainan tradisional engklek. yang disusun dalam bentuk skripsi dengan judul “Penerapan Model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Berbantuan Media Permainan Tradisional Engklek dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Sekolah Dasar”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ada, dapat dirumuskan dengan mempertimbangkan latar belakang, sebagai berikut:

1. Bagaimana aktivitas belajar ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) siswa kelas IV di SDN 3 Karangpakel melalui Model Pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media permainan tradisional engklek?
2. Bagaimana pemahaman konsep pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) kelas IV SDN 3 Karangpakel dapat ditingkatkan melalui penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media permainan tradisional engklek?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan judul yang telah peneliti utarakan diatas, penelitian ini mempunyai tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui aktivitas belajar siswa kelas IV SDN 3 Karangpakel pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS). dengan menggunakan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media permainan tradisional engklek.
2. Untuk mengetahui apakah model Pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)* digabungkan dengan media Permainan tradisional engklek dapat meningkatkan pemahaman konsep ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) siswa kelas IV SDN 3 Karangpakel.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan masalah penelitian dan tujuan penelitian yang hendak dicapai maka hasil penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil yang didapat dalam penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan kajian pemikiran terhadap pelaksanaan *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT), berbantuan media permainan tradisional engklek.

a. Bagi Guru

Memberikan alternatif pilihan dan dapat dimanfaatkan oleh guru SDN 3 Karangpakel, tentang penggunaan Model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Permainan Tradisional engklek, dan metode tersebut dapat meningkatkan pemahaman konsep pada setiap peserta didik.

b. Bagi Siswa

Dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep mengenai hal-hal yang sudah dipelajari dalam proses pembelajaran dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi Peneliti

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menambah pengalaman langsung dalam proses pembelajaran dan pengetahuan dalam menambah informasi pelaksanaan peneliti yang sejenis tentang Model *Cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Permainan Tradisional Engklek.

d. Bagi Sekolah

Manfaat penelitian ini bagi sekolah yaitu dapat menjadi bahan masukan dalam penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di sekolah terkait dengan usaha peningkatan pemahaman konsep.

1.5 Struktur Organisasi Penelitian

Penyusunan skripsi ini, dilakukan berdasarkan pedoman Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) Nomor 7867/UN40/HK/2019 tentang Pedoman Penulisan Karya Ilmiah UPI Tahun 2019, sebagai berikut:

Bab pendahuluan, Bab I, berisi bagian-bagian berikut: Latar Belakang; Perumusan Masalah; Tujuan penulisan; Manfaat Menulis; dan Organisasi Skripsi.

Bab II merupakan bab kajian teori yang membahas topik-topik sebagai berikut: a) model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games*

Tournament (TGT); b) pemahaman konsep; c) pembelajaran IPAS di sekolah dasar; d) aktivitas belajar siswa; e) hubungan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan pemahaman konsep; dan f) penelitian yang relevan.

Metode penelitian dibahas pada Bab III yang meliputi topik-topik berikut:

a) jenis dan desain penelitian; b) lokasi penelitian; c) subyek penelitian; d) prosedur penelitian; e) teknik pengumpulan data; f) instrumen penelitian; dan g) teknik analisis data.

Hasil dan pembahasan pada Bab IV meliputi: a) temuan; dan b) diskusi. Hasil dan kesimpulan di bawah pembahasan merupakan penjelasan atas data yang diperoleh dari hasil pengolahan data dan analisis data, yang kemudian dianalisis secara cermat dalam pembahasan temuan penelitian. Untuk mengatasi masalah penelitian yang diajukan sebelumnya, temuan penelitian juga disertakan dalam percakapan.

Pada Bab V, dipaparkan Simpulan peneliti dan implikasi, disertai dengan rekomendasi tindakan signifikan yang dapat diambil sebagai hasil temuan penelitian.