

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Proses pembelajaran yang memiliki tujuan untuk mengembangkan kemampuan individu secara intelektual, moral, maupun sosial merupakan definisi dari pendidikan. Merujuk pada konsep yang dirumuskan oleh Ki Hajar Dewantara melalui Pancadarma Perguruan Taman Siswa (1947, dalam Sholihah, 2021:118) “Pendidikan merupakan serangkaian usaha yang bertujuan untuk mengembangkan karakter, kemampuan intelektual, dan kondisi fisik anak, dengan tujuan akhir menciptakan kehidupan yang seimbang dan selaras dengan lingkungan alam maupun masyarakat di sekitarnya”. Sedangkan menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”.

Sebuah proses pendidikan dapat berjalan efektif ketika seorang siswa memiliki rasa yakin terhadap dirinya sendiri. Hal ini berkaitan dengan Teori Efikasi Diri (*self-efficacy*) yang dicetus oleh Bandura (dalam Zagoto, 2019:388). Efikasi merupakan rasa yakin seseorang terhadap kemampuan dirinya dalam menyelesaikan suatu tugas sangat memengaruhi dorongan dan hasil. Siswa dengan efikasi diri rendah akan merasa kesulitan saat mengikuti proses pembelajaran yang akan menghambat kemampuan mereka dalam meraih prestasi, sementara siswa dengan efikasi diri yang tinggi akan lebih berani, percaya diri, dan mampu menjalankan tantangan tanpa rasa malu karena mereka mensyukuri kemampuan yang dimilikinya serta akan mampu mengaktualisasikan potensi mereka untuk meraih banyak prestasi.

Melalui pengamatan yang dilaksanakan oleh peneliti di kelas V SDN Cipondoh 2 pada saat mengikuti Program Kampus Mengajar, beberapa siswa menunjukkan kurangnya efikasi diri saat mengikuti pembelajaran IPAS. Banyak siswa yang sebenarnya mampu untuk mengikuti proses pembelajaran IPAS dengan aktif, namun menjadi pasif karena merasa tidak percaya akan dirinya. Siswa cenderung memperlihatkan rasa ragunya saat menyelesaikan tugas sekolah. Siswa merasa kurang percaya akan dirinya saat berinteraksi dengan teman-temannya. Siswa juga merasa kesulitan saat berbicara di depan kelas, sehingga timbul kecemasan terhadap penilaian orang lain. Hasil belajar siswa yang diperoleh siswa juga masih dibawah KKM yaitu 70.

Rendahnya efikasi diri siswa dalam pembelajaran IPAS tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, seperti yang dijelaskan oleh Bandura (1997 dalam Suciono 2021:23). Efikasi diri bergantung pada empat pengalaman yang saling terkait: pertama, pengalaman penguasaan tugas sebelumnya, di mana kegagalan seorang siswa dapat mengurangi rasa percaya diri siswa; kedua, melihat orang lain berhasil (pemodelan sosial), yang bisa meningkatkan keyakinan siswa terhadap kemampuan mereka; ketiga, dorongan dari orang lain, seperti guru atau teman, yang memberi semangat dan keyakinan; dan keempat, kondisi emosional, seperti kecemasan atau stres, yang dapat menghambat keyakinan siswa dalam menghadapi tantangan. Semua faktor ini saling berhubungan dan memengaruhi efikasi diri siswa.

Dalam materi Magnet, Listrik, dan Teknologi untuk Kehidupan, diperlukan penerapan manajemen kelas yang interaktif dengan kreativitas dan inovasi dapat mengembangkan efikasi diri siswa. Mengingat siswa sekolah dasar sedang berada dalam usia di mana mereka cenderung lebih senang bermain daripada belajar. Model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model interaktif yang pernah digunakan di SDN Cipondoh 2. Model ini menekankan pentingnya kolaborasi, interaksi positif, dan saling membantu antar siswa dalam proses belajar. Ali (2021:253) menyatakan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) memiliki tujuan untuk berkomunikasi dengan

siswa dalam belajar, menghindari sikap bersaing dan rasa individualisme siswa, terkhusus untuk siswa yang memiliki prestasi rendah dan tinggi. Menurut pendapat dari Siti & Andriani (2023:3), model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) merupakan suatu pembelajaran dengan melibatkan keaktifan siswa di dalam kelas untuk menumbuhkan efikasi diri siswa, mewujudkan pembelajaran menggembirakan, serta meminimalisir siswa tidak fokus saat berlangsungnya pembelajaran. Melalui kerja sama dalam kelompok siswa akan lebih memahami materi pelajaran dan juga membangun efikasi diri yang lebih kuat.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang dilaksanakan oleh Lestari dkk., (2024:8-9) di kelas V SDN Sukaharja 1 Telukjambe Timur menunjukkan peningkatan percaya diri yang optimal antara siklus I & II setelah menerapkan *Team Games Tournament*. Pada siklus I, siswa kesulitan fokus karena metode ceramah yang dominan dan rendahnya antusiasme dalam mengerjakan LKPD, sehingga pembelajaran kurang efektif. Setelah implementasi model *Team Games Tournament* (TGT) untuk penguatan materi, antusiasme siswa meningkat. Di siklus II, materi disederhanakan menjadi poin-poin penting yang meningkatkan konsentrasi dan rasa percaya diri siswa. Rata-rata skor turnamen naik dari 69% di siklus I menjadi 81,5% di siklus II, meski masih ada yang belum mencapai KKM. Secara keseluruhan penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) berdampak positif pada pembelajaran, konsentrasi, dan kepercayaan diri siswa.

Dengan demikian, peneliti memutuskan untuk menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam menumbuhkan efikasi diri siswa kelas V pada pembelajaran IPAS. Materi yang akan disampaikan adalah Bab 3 dengan judul Magnet, Listrik, dan Teknologi untuk Kehidupan. Penelitian ini diberi judul “Implementasi *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam Menumbuhkan Efikasi Diri Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas V SDN Cipondoh 2”.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berikut adalah permasalahan yang dapat diidentifikasi berdasarkan pemaparan latar belakang masalah diatas:

- a. Siswa kerap menunjukkan rendahnya efikasi diri yang berdampak pada partisipasi mereka dalam diskusi kelas, menjawab pertanyaan, dan mengerjakan tugas.
- b. Penambahan beban akademik siswa yang berpotensi menurunkan efikasi diri mereka dengan adanya pengintegrasian mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dalam kurikulum merdeka.
- c. Model pembelajaran konvensional yang diterapkan saat pembelajaran IPAS materi Magnet, Listrik, dan Teknologi untuk Kehidupan tidak efektif dalam menumbuhkan partisipasi siswa.
- d. Siswa cenderung menunjukkan bahwa dirinya kurang semangat dan enggan terlibat dalam proses pembelajaran.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berikut masalah yang dapat dirumuskan berdasarkan latar belakang yang telah diberikan:

- a. Bagaimana Implementasi *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam Menumbuhkan Efikasi Diri Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas V SDN Cipondoh 2?
- b. Bagaimana setelah penggunaan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat menumbuhkan Efikasi Diri Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas V SDN Cipondoh 2?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengeksplorasi serta menganalisis bagaimana penumbuhan efikasi diri siswa dengan implementasi model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran IPAS di kelas V SDN Cipondoh 2. Penelitian ini diharapkan dapat menyajikan pemahaman dan tinjauan yang mendalam mengenai model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam menumbuhkan Efikasi Diri siswa serta memberikan kontribusi positif terhadap pendekatan pembelajaran di sekolah dasar.

1.3.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

- a. Implementasi *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam Menumbuhkan Efikasi Diri Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas V SDN Cipondoh 2.
- b. Tumbuhnya Efikasi Diri Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas V SDN Cipondoh 2 setelah implementasi model *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* (TGT).

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini akan berkontribusi pada pengembangan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan menganalisis implementasi model ini dalam konteks pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Penelitian ini dapat memberikan wawasan tambahan mengenai implementasi model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam menumbuhkan aspek-aspek non-kognitif siswa seperti efikasi diri. Hasil penelitian dapat memperkaya literatur tentang bagaimana model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat diadaptasi untuk berbagai mata pelajaran dan level pendidikan.

1.4.2 Manfaat Praktis

Berikut adalah manfaat praktis dalam penelitian ini:

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan kesempatan kepada peneliti untuk memperdalam pemahaman mengenai penumbuhan rasa percaya diri siswa dengan implementasi model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam konteks pembelajaran IPAS pada jenjang sekolah dasar.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan panduan praktis untuk guru dalam menerapkan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) di kelas, khususnya dalam mata pelajaran IPAS. Guru dapat memperoleh wawasan tentang strategi efektif untuk menumbuhkan efikasi diri siswa, serta cara-cara untuk mengelola kelas yang lebih interaktif dan kolaboratif.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat pihak sekolah jadikan dasar untuk merancang dan mengimplementasikan model pembelajaran yang inovatif dan efektif. Seperti model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) yang berguna untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Sekolah juga dapat menggunakan temuan penelitian ini untuk mengevaluasi dan mengembangkan program-program pelatihan guru yang lebih sesuai dengan kebutuhan siswa.

d. Bagi Siswa

Dengan diterapkannya model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) di kelas V, siswa diharapkan dapat merasakan penumbuhan rasa percaya diri dalam mata pelajaran IPAS. Siswa juga dapat lebih aktif dan termotivasi dalam belajar yang akhirnya hasil belajar mereka secara utuh dapat membaik. Penelitian ini juga akan menunjang siswa untuk meningkatkan keterampilan kolaboratif & sosial yang berguna untuk kehidupan siswa di luar sekolah.

1.5 Definisi Operasional

1.5.1 Cooperative Learning

Cooperative Learning yang diungkapkan oleh Slavin (dalam Inayahwati, 2021:164) berasal dari kata “*cooperative*” yang berarti menjalankan sesuatu dengan cara bersama dan saling mendukung dalam sebuah kelompok atau tim. *Cooperative Learning* adalah pembelajaran yang mementingkan kerja sama dalam kelompok kecil, di mana siswa bertanggung jawab untuk saling mendukung dan membantu demi mencapai tujuan bersama. Sedangkan menurut Isjoni (2007:15 dalam Inayahwati, 2021: 164) menyatakan bahwa *Cooperative Learning* merupakan sebuah model pembelajaran dengan mekanisme belajar dan bekerja pada kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 siswa secara kolaboratif. Penelitian ini membatasi definisi dari *Cooperative Learning* sebagai model pembelajaran yang tepat untuk menumbuhkan efikasi diri siswa melalui interaksi sosial, di mana setiap individu bertanggung jawab atas proses belajar dirinya dan keberhasilan kelompoknya. Model *Cooperative Learning* memiliki berbagai jenis yang masing-masing memiliki keunikan dalam pelaksanaan, salah satunya adalah jenis *Team Games Tournament* (TGT).

1.5.2 Team Games Tournament (TGT)

Model Team Games Tournament (TGT) dapat diterapkan untuk mengarahkan konsep-konsep ilmiah atau sosial dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Menurut Slavin (dalam (Nur Wahidah & Kristin, 2023:380), *Team Games Tournament* (TGT) merupakan sebuah model pembelajaran yang memungkinkan setiap kelompok bersaing dengan kelompok lainnya, dengan tujuan untuk menumbuhkan keaktifan dan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Penelitian ini membatasi definisi dari *Team Games Tournament* (TGT) sebagai model pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan partisipasi siswa melalui turnamen yang kompetitif. *Team Games Tournament* (TGT) dianggap sebagai salah satu pembelajaran yang inovatif & efektif untuk menumbuhkan Efikasi Diri siswa.

1.5.3 Efikasi Diri Siswa

Efikasi diri siswa merupakan suatu keyakinan individu siswa mengenai kemampuannya untuk menyelesaikan tugas-tugas tertentu dan mencapai tujuan pembelajaran. Konsep ini berasal dari teori Bandura (dalam Zagoto, 2019:388) menjelaskan bahwa *self-efficacy* atau efikasi diri merujuk pada keyakinan seseorang terhadap kemampuannya untuk mengelola dan melakukan tindakan yang dibutuhkan dalam menghadapi keadaan tertentu. Efikasi diri adalah salah satu aspek dari pengetahuan diri yang memberikan dampak dalam kehidupan sehari-hari. Siswa yang memiliki efikasi diri tinggi akan lebih percaya diri dalam menghadapi tantangan, lebih gigih dalam menyelesaikan tugas, dan lebih optimis terhadap kemampuan mereka untuk berhasil. Hal ini disebabkan oleh tingkat efikasi diri individu yang dapat memengaruhi keputusan dan tindakan untuk menggapai tujuan tertentu, termasuk memperkirakan bermacam-macam situasi yang mungkin dihadapi. Efikasi diri dalam penelitian ini dibatasi pada keyakinan individu terhadap kemampuannya dalam menghadapi dan menyelesaikan berbagai tantangan dalam pembelajaran IPAS yang mencakup aspek sosial, akademik, dan emosional. Efikasi diri sosial dibatasi melalui sejauh mana individu percaya diri dalam berinteraksi, membangun hubungan, dan berkomunikasi dengan orang lain secara efektif. Efikasi diri akademik dibatasi berdasarkan tingkat keyakinan siswa dalam menyelesaikan tugas belajar, memahami materi, dan mencapai prestasi akademik. Efikasi diri emosional dibatasi melalui kemampuan individu dalam mengenali, mengelola, dan mengontrol emosinya dalam berbagai situasi.

1.5.4 Pembelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS atau Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial adalah pendekatan terpadu yang menggabungkan konsep-konsep dari bidang ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial. Dalam kurikulum pendidikan dasar di Indonesia, IPAS bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan kontekstual siswa dengan cara eksplorasi masalah yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Menurut Rahmayati & Prastowo

(2023:18), mata pelajaran IPAS mempelajari tentang makhluk hidup, benda mati di alam semesta beserta interaksinya, serta kehidupan manusia sebagai individu & makhluk sosial yang berhubungan dengan lingkungannya. IPAS dirancang sebagai upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan memadukan ilmu alam dan sosial dalam satu mata pelajaran. Dalam penelitian ini pembelajaran IPAS dibatasi pada proses belajar mengajar di kelas V SDN Cipondoh 2 yang mengintegrasikan konsep Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sesuai dengan Kurikulum Merdeka. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah Bab 3: Magnet, Listrik, dan Teknologi untuk Kehidupan, yang diajarkan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT).

1.6 Susunan Organisasi Penelitian

Dalam sebuah penelitian skripsi, susunan organisasi memiliki peran penting untuk memudahkan pembaca memahami keseluruhan proses dan hasil penelitian secara terstruktur. Penelitian ini dirancang dengan lima bab utama yang terbagi lagi ke dalam sub-bab yang lebih spesifik, masing-masing dirancang untuk memberikan gambaran yang jelas dan terfokus terhadap setiap aspek penelitian. Berikut adalah uraian rinci dari struktur tersebut.

Bab I: Pendahuluan. Bab ini merupakan pengantar utama yang mencakup beberapa komponen penting, yaitu latar belakang masalah, identifikasi masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian (baik secara teoretis maupun praktis), definisi operasional, dan struktur organisasi penelitian. Pendahuluan berfungsi sebagai orientasi awal yang memberikan gambaran umum mengenai alasan dan urgensi penelitian dilakukan. Bagian ini menjelaskan konteks masalah yang menjadi dasar penelitian, merumuskan pertanyaan-pertanyaan penelitian, dan menyoroti tujuan yang ingin dicapai. Selain itu, bab ini juga menguraikan kontribusi penelitian baik dalam pengembangan teori maupun aplikasi praktis.

Bab II: Tinjauan Pustaka. Bab ini mencakup landasan teori yang relevan dan mendukung penelitian. Landasan teori meliputi konsep-konsep

penting seperti model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT), efikasi diri, dan pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Selain itu, disajikan pula kajian penelitian terdahulu yang menjadi rujukan utama untuk memperkuat argumen dan mendukung penyusunan metodologi penelitian. Bab ini dirancang untuk memberikan fondasi teoretis yang kokoh dan membantu menjelaskan keterkaitan antara konsep-konsep yang digunakan dalam penelitian. Dengan demikian, pembaca dapat memahami konteks ilmiah yang melatarbelakangi penelitian ini.

Bab III: Metode Penelitian. Bab ini menjabarkan metode yang digunakan untuk melaksanakan penelitian. Penjelasan dalam bab ini meliputi pendekatan penelitian yang dipilih, lokasi dan waktu pelaksanaan penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, serta teknik analisis data. Penjabaran yang sistematis dalam bab ini membantu pembaca memahami proses penelitian secara terperinci. Metode yang digunakan dijelaskan secara logis untuk memastikan bahwa proses pengumpulan data dan analisis yang dilakukan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Bab ini menjadi panduan alur kerja penelitian yang dirancang untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Bab IV: Hasil Penelitian dan Pembahasan. Bab ini berfokus pada penyajian hasil penelitian serta pembahasan temuan. Data yang telah dikumpulkan melalui proses penelitian dianalisis secara mendalam dan disajikan dalam bentuk yang jelas. Selanjutnya, pembahasan dilakukan untuk menghubungkan temuan-temuan tersebut dengan tujuan penelitian serta kerangka teori yang telah dibahas sebelumnya. Bagian ini juga menyoroti relevansi hasil penelitian terhadap konteks permasalahan yang dikaji, serta memberikan penjelasan terhadap temuan-temuan penting. Bab ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan penelitian dan menunjukkan sejauh mana hasil penelitian mendukung hipotesis atau teori yang digunakan.

Bab V: Penutup. Bab terakhir ini menyajikan simpulan dari penelitian yang telah dilakukan. Simpulan dirumuskan berdasarkan temuan utama dan pembahasan yang telah dipaparkan dalam bab sebelumnya. Bab ini juga

memberikan saran-saran yang ditujukan kepada berbagai pihak terkait, baik untuk aplikasi praktis maupun untuk penelitian lanjutan. Dengan demikian, bagian ini menjadi refleksi akhir dari penelitian, menegaskan kontribusi penelitian, dan memberikan arahan untuk pengembangan lebih lanjut.

Susunan organisasi penelitian yang sistematis ini dirancang untuk mempermudah pembaca dalam memahami proses dan hasil penelitian secara keseluruhan. Dengan pembagian yang terstruktur, setiap bab memiliki peran spesifik dalam memberikan gambaran yang komprehensif terhadap penelitian. Hal ini tidak hanya membantu pembaca dalam mengikuti alur penelitian tetapi juga mendukung pencapaian tujuan penelitian secara efektif.