

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan digolongkan kedalam fondasi vital dalam membentuk generasi suatu bangsa. Seperti yang kita ketahui bahwa di Indonesia pendidikan diberikan mulai dari pendidikan awal seperti SD, dan terus berlanjut sampai dengan pendidikan tinggi seperti perguruan tinggi. Pendidikan dasar sangat penting sebagai fondasi dalam pengembangan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Tidak hanya itu, pada jenjang pendidikan dasar siswa juga dibekali keterampilan dan sikap yang mendukung pembelajaran sepanjang hayat. Salah satu mata pembelajaran yang dirancang untuk memenuhi tujuan tersebut adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, Ramadhani (dalam Selfiyanti dkk, 2024).

IPA dalam bahasa Inggris sering disebut dengan *natural science* atau *sains*. Hal itu bisa diartikan bahwa IPA adalah bidang ilmu yang mendalami apa-apa saja yang akan dan sudah terjadi di alam semesta. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dikategorikan menjadi salah satu materi pelajaran inti didalam kurikulum merdeka yang menjadikannya sangat penting supaya diberikan kepada siswa, baik itu dari SD sampai perguruan tinggi. Pada pelaksanaannya, pembelajaran IPA disekolah dasar harus memperhatikan bagaimana siswa dalam proses menemukan suatu konsep, bukan hanya berfokus pada pemahaman konsep tersebut (Paramita & Zulherman, 2022). Pembelajaran IPA disekolah dasar sangat penting karena penerapannya memiliki banyak manfaat bagi untuk kehidupan. Tidak hanya itu, pembelajaran IPA di SD juga dimaksudkan untuk melatih siswa agar memiliki kemampuan mengenai pengetahuan dasar dan pemahaman terhadap konsep-konsep dalam IPA. Keberhasilan dalam memperoleh hasil belajar yang baik sangat dipengaruhi oleh sejauh mana siswa mampu menguasai dan memahami konsep secara mendalam (Savitri & Meiliana, 2022).

Hasil belajar dilakukan melalui proses evaluasi pencapaian pembelajaran siswa dengan melakukan penilaian ataupun pengukuran hasil belajar yang tujuannya agar dapat diketahui bagaimana keberhasilan siswa sesudah mengikuti proses pembelajaran (Dimiyati dan Mudjono, 2015). Hasil belajar dapat diamati melalui

tiga ranah yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Berdasar pada teori Taksonomi Bloom revisi Kartwhol & Anderson domain kognitif meliputi (C1)Mengingat, (C2)Memahami, (C3)Mengaplikasikan, (C4)Menganalisis, (C5)Mengevaluasi, (C6)Mencipta.

Hasil belajar siswa terutama dimata pelajaran IPA pada realitanya masih tergolong rendah. Sehingga perlu dilakukannya prosedur untuk menemukan solusi yang tepat agar masalah tersebut dapat diatasi. Adapaun masalah yang timbul dapat dilihat berdasarkan hasil *Programme for International Student Assessment (PISA)* ditahun 2022 yang dikeluarkan oleh *Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD)*, kemampuan *sains* pelajar Indonesia masih tergolong rendah (Alfaruqi dan Nurwahidah, 2025). Indonesia memperoleh skor *sains* sebesar 383 poin dan mendapatkan urutan keenam dari delapan negara ASEAN yang berpartisipasi dalam PISA (Liminasih, dkk, 2024). Secara global, skor PISA 2022 mengalami penurunan dibandingkan dengan tahun 2018. Di Indonesia, skor *sains* menurun dari 389 pada tahun 2018 menjadi 383 pada tahun 2022 Skor PISA menempatkan kemampuan *sains* pelajar Indonesia masih berada dilevel 1a. Menurut (Liminasih, dkk, 2024) menyatakan bahwa pada level 1a secara garis besar siswa hanya dapat memakai pengetahuan dasar untuk mengidentifikasi peristiwa ilmiah sederhana dan menafsirkan data yang disajikan secara grafis maupun visual sederhana. Pada level tersebut, siswa masih kesulitan menggunakan konsep abstrak untuk memberikan penjelasan mengenai peristiwa yang lebih kompleks, siswa juga belum mampu untuk membuat suatu hipotesis dan prediksi.

Faktor penyebab terjadinya hasil belajar IPA siswa yang rendah adalah minat belajar (Andira, dkk, 2022). Minat belajar yang rendah akan memberikan dampak cukup besar bagi siswa, sehingga siswa kurang memiliki pemahaman pada materi yang diberikan dan menyebabkan hasil belajar yang tidak maksimal. Kerap kali siswa menganggap bahwasanya IPA adalah suatu mata pelajaran yang tidak mudah untuk dipelajari (Gumilar, 2023). Hal tersebut menyebabkan siswa tidak memiliki minat yang baik pada pembelajaran. Sudah banyak peneliti yang menemukan permasalahan yang memicu rendahnya hasil belajar IPA siswa sekolah dasar dikarenakan minat belajar yang rendah. Minat belajar serta motivasi dari

dalam diri siswa sangat mempengaruhi hasil belajarnya (Hamdu & Lisa, 2011). Temuan dari Shendy Alfiana Putri (2024) di SDN Margorejo 1/403 Surabaya menyatakan bahwa rendahnya hasil belajar IPA pada materi perubahan energi disebabkan oleh tingkat minat belajar yang begitu rendah, kurangnya pemahaman materi, dan kurangnya rasa percaya diri siswa sehingga membuat siswa pasif dalam pembelajaran. Permasalahan serupa juga ditemui oleh peneliti lain yaitu oleh Talitha dan Mu'jizatin (2024) di SDN Dolokgede Bojonegoro menemukan banyak siswa kelas 4 yang menunjukkan kurangnya minat pada mata pelajaran IPA karena dianggap menantang, dan sebagian besar fokus pada hafalan. Naila Nadiya Nafaituzahra (2023) di SDN 3 Mulyamekar juga menemukan bahwasanya dalam pembelajaran IPA di kelas, masih ditemukan lebih dari satu siswa bermain sendiri saat prose pembelajaran berlangsung yang berimbas hasil belajar siswa tidak maksimal.

Dari permasalahan yang sudah dipaparkan, maka diperlukan *treatment* kepada siswa agar memiliki minat belajar yang baik sehingga hasil belajarnya baik. Salah satu langkah yaang dapat ditempuh yaitu dengan diterapkannya model pembelajaran harus dirancang dan dibuat menyesuaikan dengan kebutuhan siswa. Salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan kriteria tersebut adalah *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan dengan *educaplay*.

Model pembelajaran TGT memberikan peluang bagi siswa agar bisa berkontribusi aktif pada saat proses pembelajaran sedang berjalan, siswa juga akan diberikan soal ataupun kuis untuk merangsang siswa agar lebih banyak berpikir dalam menjawab beberapa latihan soal. Model pembelajaran TGT juga merupakan model pembelajaran yang disusun dengan bentuk kerja kelompok sehingga mampu membuat peningkatan dalam hasil belajar siswa (Nasution & Kalsum, 2018). Melalui kegiatan *tournament*, siswa dilatih menjawab soal secara lisan maupun tulisan sehingga dapat membantu peningkatan pemahaman materi. Selain itu, TGT mampu membangun semangat dan kemampuan bekerja sama antar siswa, karena pada prosesnya disertai dengan permainan menarik yang mendorong kolaborasi dalam kelompok (Lili & Resti, 2017).

Selain itu, *educaplay* juga dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran agar

semakin menarik, efektif, dan efisien. Pemanfaatan media permainan berbasis teknologi seperti *educaplay* menjadi salah satu alternatif untuk mengupayakan peningkatan minat belajar siswa terhadap pembelajaran (Prayoga, dkk, 2024).

Dalam pelaksanaan kegiatan belajar, penting dalam memilih model beserta media pembelajaran yang tepat supaya dapat meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa yang maksimal. Oleh karenanya, untuk mendorong keaktifan serta untuk menghasilkan hasil belajar maksimal dalam proses pembelajaran IPA, tentu sangat diperlukan keterampilan guru pada saat melaksanakan pembelajaran dikelas sehingga siswa bisa memenuhi target hasil belajar yang maksimal.

Berdasarkan pada penjelasan yang sudah diuraikan sebelumnya, penulis merasa terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul: “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Educaplay* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Sekolah Dasar”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada penjelasan dalam bagian latar belakang, fokus permasalahan yang hendak dikaji dalam penelitian akan dirumuskan melalui sejumlah pertanyaan utama yang akan menjadi dasar analisis dan pembahasan lebih lanjut sebagai berikut:

1. Apakah peningkatan hasil belajar kognitif siswa kelas IV Sekolah Dasar melalui model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Educaplay* lebih baik dibandingkan dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif *Student Team Achievement Division* (STAD)?
2. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Educaplay* terhadap hasil belajar siswa pada IPA kelas IV di Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan kepada rumusan masalah yang sudah dijabarkan, penelitian yang dilakukan ini bertujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui dan menganalisis peningkatan hasil belajar kognitif siswa kelas IV Sekolah Dasar pada kelas yang menggunakan model pembelajaran

kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Educaplay* dibandingkan dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif *Student Team Achievement Division* (STAD).

2. Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Educaplay* terhadap hasil belajar siswa pada IPA kelas IV di Sekolah Dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat secara teoritis

Penelitian berjudul: “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Educaplay* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Sekolah Dasar” besar harapannya bisa membawa dampak positif, terutama dalam aspek pendidikan.

2. Manfaat secara Praktis

- a. Bagi Siswa

Pengalaman yang diperoleh dari kegiatan belajar baru yang bermakna dan menyenangkan. Dengan beberapa tahap model kooperatif TGT berbantuan dengan media pembelajaran *educaplay*, siswa secara tidak langsung memperoleh kepercayaan diri dalam proses memecahkan masalah secara inovatif dan kreatif.

- b. Bagi Guru

Dapat menerapkan model kooperatif TGT berbantuan *Educaplay* sebagai solusi dalam mengoptimalkan proses pembelajaran supaya berlangsung lebih efektif.

- c. Bagi Peneliti

Model kooperatif TGT berbantuan *Educaplay* bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari untuk mendukung proses pembelajaran, serta memberikan pengalaman berharga bagi peneliti.

- d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk penelitian-penelitian selanjutnya khususnya yang berkaitan dengan pengembangan Model kooperatif *TeamsGamesTournament* (TGT) berbantuan *Educaplay*.

e. Bagi Universitas Pendidikan Indonesia

Diharapkan penelitian ini memberikan motivasi kepada mahasiswa UPI khususnya jurusan PGSD untuk menentukan model pembelajaran pada mata pelajaran IPA yang tepat, serta diharapkan penelitian ini dapat menjadi sumber kajian bagi peneliti lain untuk mendapatkan hasil yang lebih akurat.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Berdasarkan uraian di atas, tujuan dari dilakukannya penelitian ini guna mengkaji dan mengeksplorasi efektivitas penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang dibantu dengan media *Educaplay* terhadap hasil belajar ranah kognitif siswa SD. Penelitian ini akan dilaksanakan pada siswa kelas IV SDN 2 Sindangkasih, Purwakarta pada tahun ajaran 2024/2025. Selanjutnya, dalam penelitian ini variabel yang akan digunakan meliputi variabel bebas model *TeamsGamesTournament* (TGT) dan media *Educaplay*, sedangkan variabel terikatnya adalah peningkatan hasil belajar kognitif siswa.