

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan pada hakikatnya harus bisa membawa manusia dalam upaya untuk memenuhi segala hal yang menjadi kebutuhan dan menjadi tantangan bagi setiap individu di masa depan. Menginjak abad ke-21 yang ditandai perubahan yang fundamental akibat globalisasi dan teknologi, pendidikan pun mengalami perubahan yang signifikan terutama dari cara mengajar dan belajar. Salah satu fokus utama dalam pendidikan saat ini adalah mengembangkan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Maulidia, Nafaridah, Ahmad, Ratumbusyang, Monry, dan Sari (2023) yang menyatakan bahwa pendidikan pada era revolusi sekarang ini menjadi sebuah tantangan besar. Pendidikan diharapkan dapat mempersiapkan siswa untuk sukses tidak hanya dalam bidang akademik tetapi juga dalam kehidupan bermasyarakat.

James Bank (dalam Muhlis, Sholahuddin, Khairil, Istiningsih, & Suci, 2024) berpendapat bahwa keterampilan yang perlu diperoleh siswa melalui pembelajaran di sekolah adalah pengetahuan, keterampilan, norma, sikap, dan nilai serta praktik kewarganegaraan. Siswa perlu memperoleh pengetahuan yang akan membantu mereka dalam mengambil keputusan dan berinteraksi secara aktif dan efektif di dalam masyarakat. Siswa perlu diajarkan juga untuk mengembangkan kemampuan berinteraksi dan bekerja sama terhadap lingkungan sosialnya. Sehingga keterampilan sosial penting dimiliki dan diperlukan dalam hidup bermasyarakat. Keterampilan sosial mencakup keterampilan verbal dan nonverbal, serta keterampilan berkolaborasi atau bekerja sama dengan orang lain.

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa keterampilan sosial siswa belum berkembang optimal. Berdasarkan hasil wawancara awal dengan pihak sekolah, ditemukan beberapa permasalahan yang perlu diperhatikan. Siswa cenderung pasif saat diskusi kelompok, kurang mampu bekerja sama dengan teman sebaya, sering terlibat konflik kecil saat kegiatan bersama, serta ada yang lebih memilih bermain gadget dibanding berinteraksi secara langsung. Guru

Faiza Zalfa Hafihza, 2025

PENGARUH MODEL STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION BERBANTUAN MEDIA

BAAMBOOZLE TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

menyampaikan bahwa perkembangan teknologi menjadi salah satu faktor penyebabnya. Hal ini selaras dengan temuan Oktaviana, Hopipah, Arifin, & Wahyuningsih (2022) yang menyatakan bahwa kemajuan teknologi, meskipun membawa dampak positif, juga menimbulkan dampak negatif, salah satunya membuat siswa enggan bersosialisasi karena lebih tertarik menghabiskan waktu dengan gadget. Keterampilan sosial yang semakin menurun juga diungkapkan oleh Ginanjar (2016) terlihat dari siswa yang bersikap individualis, egois, berkomunikasi tidak efektif, kurangnya rasa empati dan tanggung jawab, kurang disiplin, dan jarang berinteraksi di masyarakat. Dampak jangka panjangnya, menurut Sugiarti & Pribadi (dalam Siregar, 2018) kegagalan dalam mengembangkan keterampilan sosial dapat menghambat keberhasilan akademik, menimbulkan kesulitan beradaptasi, perasaan rendah diri, hingga keterasingan sosial.

Pada kenyataannya proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah sudah berjalan baik, namun masih berpusat pada guru dan lebih menekankan pencapaian hasil akademik. Pihak sekolah menyebutkan bahwa aspek keterampilan sosial belum menjadi perhatian utama, sehingga siswa masih kesulitan berperilaku sesuai kebutuhan sosial, berinteraksi efektif, dan bekerja sama dengan orang lain. Hal ini sejalan dengan pendapat Perdina, Safrina, & Sumadi (2019) bahwa pembelajaran sering kali berfokus pada capaian nilai tanpa memperhatikan perkembangan keterampilan sosial siswa. Padahal menurut Hank & Huber (2024) Keterampilan sosial penting untuk perkembangan sosial dan psikologis siswa. Ada berbagai pendekatan yang dapat digunakan untuk menumbuhkan keterampilan sosial. Salah satunya adalah penerapan model pembelajaran dengan bantuan teman sebaya.

Upaya dalam meningkatkan keterampilan sosial dalam pembelajaran di sekolah yaitu dengan menerapkan pembelajaran yang mendorong interaksi positif di dalam kelas, karena siswa dapat meningkatkan keterampilan sosial mereka melalui interaksi yang terjadi. Dengan demikian, salah satu solusi yang dapat diberikan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan model *student teams achievement division* yang dinilai efektif dan sesuai untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa dikarenakan model ini tidak hanya

sekedar membantu siswa dalam memahami konsep saja, tetapi berkontribusi pada pengembangan keterampilan kolaboratif, berpikir kritis, berkomunikasi, dan meningkatkan hasil belajar siswa. Pembelajaran *student teams achievement division* merupakan salah satu jenis model pembelajaran yang menggunakan kelompok kecil terdiri dari 4 sampai 5 siswa secara heterogen. Penerapan model *student teams achievement division* dalam proses pembelajaran menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan sosial siswa seperti kerja sama, komunikasi, dan saling mendukung antar teman sebaya. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh (Niman, 2024).

Penggunaan media pembelajaran juga harus diperhatikan untuk mendukung keterampilan sosial siswa. Pendapat tersebut sejalan dengan apa yang disampaikan oleh Harsiwi & Arini (2020) bahwa media merupakan salah satu faktor penunjang keberhasilan kegiatan belajar mengajar di sekolah karena berperan dalam mempermudah penyampaian informasi antara guru dengan siswa ataupun sebaliknya. Salah satu ciri media pembelajaran yang interaktif adalah media tersebut dapat mendorong siswa untuk tidak sekedar memperhatikan materi atau objek yang disajikan, tetapi juga terlibat secara aktif melalui interaksi selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat berpotensi besar untuk meningkatkan keterlibatan siswa selama kegiatan pembelajaran dan menciptakan suasana kelas yang dinamis dan menyenangkan, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan aktif bagi siswa (Raehang & Karim, 2024).

Dalam penelitian ini, media *baamboozle* dipilih untuk mendukung penerapan *student teams achievement division* karena dinilai cocok dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa dikarenakan pada pelaksanaannya dilakukan secara berkelompok, sehingga hal ini berkontribusi dalam mengasah keterampilan berkomunikasi, berinteraksi, dan berkolaborasi siswa. *Baamboozle* adalah salah satu jenis media pembelajaran interaktif berbasis web yg menekankan pada permainan dalam kuisnya. Kemudahan akses dalam penggunaan *baamboozle* tanpa memerlukan login, memungkinkan guru dan siswa untuk lebih mudah memanfaatkannya sebagai media pembelajaran. Menurut Rizal & Rosiyanti (2024)

penggunaan media baamboozle dapat mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis dan analisis, sekaligus memperkuat kemampuan komunikasi dan kolaborasi dalam kerja sama tim.

Pernyataan di atas diperkuat oleh beberapa penelitian terdahulu yang telah dilakukan untuk melihat peningkatan keterampilan sosial dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *student teams achievement division*, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Rando & Ali (2021) yang menyatakan bahwa terdapat peningkatan pada keterampilan sosial siswa setelah proses pembelajaran berlangsung. Temuan penelitian lain mengungkapkan bahwa model *cooperative learning* tipe *student teams achievement division* berpengaruh secara signifikan terhadap keterampilan sosial siswa (Ngailo, Muliadi, Adawiyah, Samsuri, & Armansyah, 2021). Meskipun demikian, penelitian yang dilakukan peneliti memiliki perbedaan dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang hanya memfokuskan pada penerapan model *student teams achievement division* atau hanya pada penggunaan media *baamboozle* secara terpisah. Sementara itu, penelitian ini mengkombinasikan model *student teams achievement division* dengan media *baamboozle* untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa sekolah dasar.

Peneliti akan menerapkan model *student teams achievement division* berbantuan media *baamboozle* karena merupakan salah satu teknik pembelajaran kooperatif yang dalam proses pembelajarannya mengaitkan keterampilan sosial siswa, yaitu dengan saling bertukar informasi, saling bekerja sama, saling mendukung satu sama lain, saling menguatkan, dan menghargai perbedaan. Merujuk pada uraian latar belakang yang telah di jelaskan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Student teams achievement division* Berbantuan Media *Baamboozle* terhadap Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, berikut ini adalah rumusan masalah dalam penelitian ini:

1. Apakah terdapat pengaruh model *student teams achievement division* berbantuan media *baamboozle* terhadap keterampilan sosial siswa sekolah dasar?
2. Apakah peningkatan keterampilan sosial siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan model *student teams achievement division* berbantuan media *baamboozle* lebih baik dibandingkan dengan siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan model *think pair share*?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh model *student teams achievement division* berbantuan media *baamboozle* terhadap keterampilan sosial siswa sekolah dasar.
2. Untuk mengetahui peningkatan keterampilan sosial siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan model *student teams achievement division* berbantuan media *baamboozle* dibandingkan dengan siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan model *think pair share*.

1.4 Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Dengan dilakukannya penelitian ini akan membagi pemahaman mengenai pengaruh model *student teams achievement division* berbantuan media *baamboozle* terhadap keterampilan sosial siswa sekolah dasar.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi peneliti

Meningkatkan wawasan peneliti terhadap model *student teams achievement division* berbantuan media *baamboozle*.

2) Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan keterampilan sosial siswa dan kerja sama siswa dalam proses pembelajaran serta memberikan pembelajaran yang menarik.

3) Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pengajaran dan menjadi acuan yang dapat dijadikan referensi model pembelajaran.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

BAB I pendahuluan mencakup: latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan ruang lingkup penelitian.

BAB II kajian pustaka mencakup: keterampilan sosial, model *student teams achievement division*, media *bamboozle*, penelitian yang relevan, dan hipotesis.

BAB III metode penelitian mencakup: jenis penelitian, desain penelitian, prosedur penelitian, populasi dan sampel, definisi operasional, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, uji instrumen penelitian, teknik analisis data.

BAB IV hasil dan pembahasan mencakup: penyajian temuan atau hasil penelitian dalam bentuk teks, tabel, atau grafik, serta memberikan interpretasi dan pembahasan terhadap hasil tersebut.

BAB V simpulan dan saran mencakup: penyajian ringkasan dari hasil penelitian serta menjawab rumusan masalah. Dan memberikan saran untuk penelitian selanjutnya.