

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam konteks pembelajaran di era modern ini, Kurikulum Merdeka memberikan fleksibilitas kepada guru untuk merancang kegiatan pembelajaran yang relevan, aktif, kolaboratif, dan menyenangkan (Kemendikbud, 2024). Kurikulum ini menitikberatkan pada kemampuan siswa untuk memahami materi secara mandiri dengan bantuan bimbingan guru serta mendorong pembelajaran berbasis aktivitas. Namun, pada kenyataannya keterlaksanaan kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran IPAS di UPTD SD Negeri Lantek Timur 1 belum sepenuhnya mencerminkan karakteristik pembelajaran kurikulum merdeka.

Salah satu mata pelajaran yang mencerminkan pendekatan Kurikulum Merdeka adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (2022:4) menyebutkan bahwa pembelajaran IPAS merupakan suatu bidang yang mempelajari berbagai aspek kehidupan, baik makhluk hidup maupun benda mati, termasuk hubungan dan interaksi di antara keduanya. Selain itu, pembelajaran juga mencakup kajian tentang kehidupan manusia, baik secara individu maupun dalam kelompok, juga dalam kaitannya dengan lingkungan sekitar. Salah satu topik atau materi yang diajarkan di kelas IV adalah Transformasi Energi di Sekitar Kita. Materi ini membutuhkan pemahaman tentang konsep interaksi energi, oleh karena itu dibutuhkan strategi pembelajaran yang mampu menumbuhkan semangat dan

motivasi siswa agar mereka lebih aktif terlibat dalam proses belajar, yang kemudian tercermin dalam peningkatan hasil belajar mereka.

Proses pembelajaran yang berlangsung masih cenderung berorientasi pada guru, di mana guru memegang kendali utama dalam kegiatan belajar mengajar, sementara keterlibatan siswa relatif terbatas. Akibatnya, interaksi yang tercipta bersifat searah, yaitu hanya dari guru kepada siswa. Kondisi tersebut sejalan dengan temuan Sya'adah (2023) yang menyatakan bahwa kurangnya interaksi antara siswa dengan guru dapat membuat siswa jenuh, merasa bosan dan tidak semangat. Keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh pemilihan penerapan model pembelajaran. Ketika seorang guru mampu menyesuaikan model pembelajaran dengan karakteristik siswa, maka suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan efektif dapat terwujud.

Informasi tersebut didapatkan berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 19 Agustus 2024 bersama wali kelas IV, yaitu Bapak Romli, S.Pd., menjelaskan bahwa penerapan model pembelajaran selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung adalah pembelajaran langsung (*direct instruction*). Metode yang digunakan meliputi ceramah, pemberian tugas, dan tanya jawab, kegiatan ini dilakukan secara berkala untuk memastikan bahwa siswa benar-benar fokus dan memahami materi yang dijelaskan oleh guru. Menurut Suprijono dalam Farhan dan Kustini (2019) model pembelajaran langsung merupakan pendekatan di mana guru berperan aktif dalam menentukan materi pelajaran dan menyampaikannya secara langsung kepada seluruh siswa di kelas. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa perlu

diberi arahan serta pendampingan secara bertahap dan konsisten, karena tidak semua siswa memiliki kemampuan yang baik dalam menyimak dan memahami informasi yang disampaikan oleh guru. Pemilihan model pembelajaran yang tepat dan sesuai oleh seorang guru dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa serta mempermudah mereka dalam memahami materi pelajaran..

Berdasarkan hasil wawancara, guru mengungkapkan bahwa mengalami beberapa hambatan selama proses pembelajaran berlangsung. Hambatan tersebut meliputi kesulitan siswa dalam memahami materi, kurangnya konsentrasi saat guru menyampaikan penjelasan, serta rendahnya partisipasi dan minat siswa dalam kegiatan belajar. Kesulitan siswa dalam memahami materi tertentu dapat berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pernyataan yang diungkapkan oleh Buyung, dkk. (2022:51) bahwa rendahnya tingkat pemahaman siswa merupakan salah satu faktor utama penyebab turunnya hasil belajar.

Dalam penelitian ini, hasil belajar dijadikan sebagai fokus utama karena dianggap sebagai indikator penting dalam menilai keberhasilan proses pembelajaran. Hasil belajar sering digunakan untuk mengukur seberapa dalam siswa untuk memahami materi yang telah diajarkan. Menurut Wahab dalam Milawati (2019:3) hasil belajar diklasifikasikan ke dalam tiga domain utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Penelitian ini secara khusus memfokuskan pada aspek kognitif sebagai bagian dari hasil belajar yang diteliti. Guru juga menyampaikan bahwa pencapaian hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS, khususnya pada materi *Transformasi Energi di Sekitar Kita*, masih tergolong rendah. Kondisi ini menunjukkan bahwa dibutuhkan

pembaruan dalam strategi pembelajaran. Diperlukan suatu pendekatan pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada peningkatan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga mampu membangun lingkungan kelas yang lebih hidup, interaktif, dan menyenangkan bagi peserta didik.

Hasil wawancara tersebut juga diperkuat oleh angket kebutuhan siswa yang dibagikan kepada 25 siswa kelas IV pada tanggal 28 Agustus 2024. Berdasarkan hasil angket, diperoleh bahwa 40% siswa menyukai pembelajaran IPAS, sebanyak 88% siswa merasa bosan ketika guru mengajar, 72% enggan bertanya kepada guru jika tidak memahami materi, 76% mengalami kesulitan saat mengerjakan tugas di kelas serta 80% mengalami kesulitan memahami materi saat guru menjelaskan. Sebaliknya, mayoritas siswa menunjukkan ketertarikan terhadap pembelajaran berbasis kelompok dengan angka persentase 80% dan 88% siswa menyukai aktivitas belajar sambil bermain, serta 68% mudah berkomunikasi dengan teman saat proses pembelajaran. Data angket mengungkap bahwa rendahnya minat belajar siswa pada materi IPAS disebabkan oleh minimnya efektivitas metode pengajaran, yang berakibat pada kebosanan dan kesulitan dalam memahami materi. Sehingga perlu diterapkannya pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan agar siswa tidak hanya termotivasi, tetapi juga aktif berpartisipasi, sehingga dapat mencegah penurunan kualitas hasil belajar dan meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

Selain itu untuk memperkuat angket kebutuhan siswa, dilakukan observasi terhadap proses pembelajaran di kelas IV UPTD SD Negeri Lantek Timur 1 pada tanggal 09 dan 10 September 2024 yang menunjukkan bahwa

kegiatan pembelajaran didominasi oleh guru yang aktif menjelaskan materi sementara siswa cenderung pasif dalam terlaksananya pembelajaran. Guru juga menggunakan metode penugasan sebagai bentuk latihan serta tanya jawab untuk mengetahui apakah siswa memahami penjelasan guru atau tidak. Kurangnya keaktifan siswa dan pengelolaan kelas yang dilaksanakan oleh guru dalam proses pembelajaran berlangsung terlihat saat siswa tidak memperhatikan guru dan cenderung berbicara sendiri dengan temannya. Partisipasi siswa dalam pembelajaran juga tergolong rendah, terlihat dari minimnya siswa yang berani bertanya atau menjawab pertanyaan.

Masalah tersebut menjadi salah satu faktor penyebab menurun dan kurangnya hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat pada nilai ulangan harian IPAS materi “Gaya di Sekitar Kita” di tahun ajaran 2024/2025, di mana ada sebanyak 16 dari 25 siswa atau 64% yang memperoleh nilai kurang dari KKTP. Hasil serupa juga ditemukan pada tahun ajaran sebelumnya (2023/2024), di mana pada materi Transformasi Energi di Sekitar Kita sebanyak 13 dari 20 siswa (65%) memperoleh nilai di bawah KKTP. Persentase yang diperoleh masih belum memenuhi kriteria ketuntasan. Menurut Trianto dalam Panjaitan, dkk. (2020:1353), pembelajaran dikatakan tuntas secara klasikal apabila setidaknya 75% siswa di kelas mencapai standar minimal yang ditetapkan sekolah. Hal ini menunjukkan bahwa dibutuhkan penerapan model pembelajaran yang kreatif dan relevan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa harus diterapkan.

Pada kelas IV UPTD SD Negeri Lantek Timur 1 didapatkan beberapa masalah yang muncul, dapat dilihat dari hasil wawancara, angket kebutuhan

siswa dan observasi. Salah satu masalah tersebut adalah guru tidak menggunakan model pembelajaran yang inovatif dengan baik, siswa tidak memahami materi dengan baik, dan hasil belajar siswa rendah. Oleh karena itu, ada perlunya langkah strategis untuk mengubah proses pembelajaran sehingga baik guru maupun siswa dapat terlibat secara aktif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Solusi alternatif yang diharapkan mampu mengatasi permasalahan pembelajaran di kelas IV UPTD SD Negeri Lantek Timur 1 adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT).

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dipilih berdasarkan beberapa pertimbangan, salah satunya karena model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) merupakan model pembelajaran yang berpusat kepada siswa (Listiana & Septiyan. 2021:410). Sehingga proses pembelajaran yang berfokus pada siswa akan memberikan peluang untuk para siswa dapat membangun pengetahuannya dan membuat siswa dapat memperoleh pemahaman yang mendalam. Slavin dalam Ahyar, dkk. (2021) menyatakan bahwa mampu mendorong motivasi siswa untuk bekerja sama dengan teman sekelas untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam adalah salah satu keuntungan dari model pembelajaran ini. Melalui kerja sama tersebut, siswa memiliki kesempatan untuk saling berbagi informasi, yang pada akhirnya dapat memperkaya pengetahuan mereka.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) merupakan model pembelajaran yang mencakup kegiatan seluruh siswa melalui sebuah permainan kelompok. Menurut Koerniawati (2023:18)

terbentuknya kelompok ideal kooperatif berisikan 3-5 siswa yang heterogen. Hal itu membuat siswa memiliki rasa tanggung jawab pada setiap kelompoknya, karena siswa yang memiliki kemampuan akademik tinggi maupun rendah mempunyai peranan penting di setiap kelompoknya dan di mana setiap siswa akan berlomba untuk dapat menyumbangkan poin bagi kelompok masing-masing.

Pemilihan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) adalah sebagai solusi untuk memperbaiki/meningkatkan hasil belajar siswa, seperti penelitian yang dilakukan oleh Mutmainna, dkk. (2023) yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) yang terbukti mampu memberikan peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Pemilihan materi Transformasi Energi di Sekitar Kita dilakukan karena materi sebelumnya yaitu, Gaya di Sekitar Kita masih memiliki keterkaitan dengan materi yang ada pada Transformasi Energi di Sekitar Kita, yaitu gaya sebagai pemicu perubahan energi dalam berbagai aktivitas. Tanpa gaya, transformasi energi tidak bisa terjadi.

Model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) cocok digunakan untuk mempelajari materi Transformasi Energi di kelas IV. Dengan menggabungkan permainan yang edukatif, diskusi kelompok, dan kerja sama tim dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar. Materi Transformasi Energi, yang mencakup konsep perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari, seringkali bersifat abstrak bagi siswa. Dengan pendekatan *Teams Games Tournaments* (TGT), konsep-konsep ini dapat disampaikan melalui aktivitas yang menyenangkan, sehingga memudahkan

pemahaman siswa sebagaimana dibuktikan dalam penelitian oleh Listiani, dkk. (2025) yang menunjukkan bahwasanya penggunaan model *Teams Games Tournaments* (TGT) memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar, terutama melalui peningkatan motivasi belajar dan pemahaman konsep yang diperoleh dari aktivitas permainan kelompok. Dengan demikian, model *Teams Games Tournaments* tidak hanya berdampak pada peningkatan prestasi belajar siswa, tetapi juga menjadikan proses pembelajaran materi Transformasi Energi lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa kelas IV SD.

Pendekatan pembelajaran kooperatif dengan model *Teams Games Tournaments* (TGT) tidak hanya memberi ruang bagi siswa dengan kemampuan tinggi untuk menonjol, tetapi juga mendorong siswa dengan kemampuan rendah agar lebih aktif berpartisipasi serta memiliki peran yang signifikan dalam kelompok (Samosir, dkk. 2022:5316). Model *Teams Games Tournaments* (TGT) ini dapat dijadikan alternatif dalam proses pembelajaran yang mampu membangkitkan semangat belajar siswa, menumbuhkan rasa kebersamaan, serta membentuk sikap saling menghargai antar anggota kelompok. Dengan terciptanya suasana belajar yang menyenangkan dan melibatkan seluruh siswa secara aktif, diharapkan hasil belajar mereka pun mengalami peningkatan..

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model *Teams Games Tournaments* (TGT) efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Fauzi & Masrupah (2024) dengan hasil penelitian yang didapat menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model

pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap hasil belajar siswa. Namun, penerapan model pada pembelajaran IPAS, khususnya pada materi Transformasi Energi masih jarang masih terbatas dan jarang dijadikan fokus utama dalam penelitian sebelumnya.

Oleh karena itu, penelitian ini berupaya untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan mengeksplorasi pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) untuk dapat mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan penemuan masalah yang ada di UPTD SD Negeri Lantek Timur 1, penulis menarik sebuah judul yaitu “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPAS Transformasi Energi di Sekitar Kita Kelas IV UPTD SD Negeri Lantek Timur 1”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang tertera di atas dapat diambil rumusan masalah, yaitu adakah pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas IV UPTD SD Negeri Lantek Timur 1 pelajaran IPAS Transformasi Energi di Sekitar Kita?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang tercantum, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk dapat mengetahui pengaruh pada hasil belajar siswa kelas IV UPTD SD Negeri Lantek Timur 1 pelajaran IPAS Transformasi Energi di Sekitar Kita melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT).

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, temuan dalam penelitian ini diharapkan dapat mendukung teori pembelajaran kooperatif yang dikemukakan oleh Slavin, yaitu bahwa kerja sama dalam kelompok kecil, di mana setiap siswa saling membantu untuk mencapai tujuan bersama, berpotensi meningkatkan hasil belajar. Penerapan model *Teams Games Tournaments* (TGT) dalam penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan kooperatif yang dipadukan dengan unsur permainan dan kompetisi dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa. Oleh karena itu, penelitian ini memberikan kontribusi secara teoritis dalam memperluas penerapan konsep pembelajaran kooperatif, khususnya pada mata pelajaran IPAS di kelas IV sekolah dasar..

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru, sebagai bahan acuan untuk membimbing dan memusatkan perhatian pada peningkatan kinerja guru dan mengembangkan model pembelajaran untuk meningkatkan pembelajaran.
- b. Bagi Siswa, dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan memudahkan dalam memperoleh materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT).

- c. Bagi Sekolah, hasil penelitian ini akan menjadi bahan kajian dan pedoman peningkatan mutu pendidikan, serta pengenalan sekolah terhadap model pembelajaran yang dibutuhkan siswa.
- d. Bagi Peneliti, hasil penelitian ini akan menjadi acuan untuk mempersiapkan peneliti menjadi calon guru yang profesional.

E. Rumusan Penelitian

Mengingat luasnya ruang lingkup penelitian ini, maka penulis akan membatasi ruang lingkup pembahasannya sebagai berikut:

1. Informasi yang disampaikan terkait model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dan hasil belajar siswa pada pelajaran IPAS materi Transformasi Energi di Sekitar Kita.
2. Subjek penelitian hanya untuk siswa kelas IV UPTD SD Negeri Lantek Timur 1.
3. Hasil belajar diukur dalam penelitian, yaitu hasil belajar kognitif.

F. Definisi Istilah

Berikut merupakan penjelasan mengenai istilah yang digunakan dalam penelitian ini untuk menghindari perbedaan pengertian:

1. Menurut Octavia (2020:12) model pembelajaran merupakan suatu rancangan atau prosedur yang digunakan sebagai acuan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Di dalamnya mencakup berbagai komponen seperti strategi, teknik, metode, materi, media, dan alat yang saling mendukung. Secara umum, model pembelajaran dirancang untuk membantu proses belajar mengajar agar berlangsung secara sistematis, menarik, mudah dipahami, serta mengikuti tahapan atau urutan yang terstruktur dengan baik.

2. Menurut Ahyar, dkk (2021:39) menyebutkan bahwa *Teams Games Tournaments* (TGT) merupakan model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan permainan akademik. Artinya siswa mengikuti kompetisi yang diadakan, meliputi permainan yang berbentuk turnamen dan tentunya dilakukan dalam hal kebaikan dengan kata lain merupakan suatu materi pendidikan dan pembelajaran yang berguna dalam kehidupan. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) memiliki 5 sintaks, diantaranya penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan, turnamen dan penghargaan kelompok. Dalam model pembelajaran ini, siswa diajak untuk lebih aktif dan dapat bekerja sama dengan baik dalam kelompok.
3. Hasil belajar memiliki makna sebagai tolak ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan seorang siswa dalam memahami materi maupun konsep saat proses pembelajaran sedang berlangsung (Sitepu dan Napitulu, 2022:6601). Ketercapaian pembelajaran atau hasil belajar dapat dilihat dari hasil penilaian tertulis maupun tidak tertulis yang telah dilaksanakan dan memiliki peran penting dalam keterlaksanaan proses pembelajaran siswa selama berada di sekolah. Perolehan nilai hasil belajar siswa dapat membantu guru dalam memperoleh informasi mengenai kemajuan siswa dalam mencapai tujuan belajarnya. Dengan ranah kognitif yang diambil untuk mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) pada materi Transformasi Energi di Sekitar Kita.

4. Pembelajaran IPAS materi Transformasi Energi di Sekitar Kita dipilih karena pada materi sebelumnya, yaitu Gaya di Sekitar Kita memiliki keterkaitan dengan materi yang ada pada Transformasi Energi di Sekitar Kita dan dalam materi tersebut beberapa siswa masih belum tuntas dalam pembelajaran tersebut.