

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan tuntutan Kurikulum Merdeka saat ini menekankan pentingnya pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan bagi siswa. Paradigma pembelajaran kini tidak lagi berpusat pada guru, melainkan menempatkan siswa sebagai subjek utama dalam proses belajar. Perencanaan pembelajaran berperan sebagai proses penerjemahan kurikulum ke dalam bentuk kegiatan pembelajaran yang terstruktur, sedangkan desain pembelajaran berorientasi pada pengembangan rancangan program yang dapat membantu siswa mencapai tujuan belajar secara optimal (Puspitasari, 2015). Oleh karena itu, guru dituntut untuk berinovasi dalam merancang strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi, interaksi, serta pemahaman konsep siswa melalui pengalaman belajar yang bermakna.

Sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan yang memegang peranan sangat penting dalam membentuk pondasi belajar anak. Pada jenjang ini, anak-anak mulai mengenal berbagai bidang ilmu dan mengembangkan cara berpikir mereka. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis di sekolah dasar adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yang dalam Kurikulum Merdeka diintegrasikan sebagai satu kesatuan pembelajaran. IPAS dirancang untuk membantu peserta didik memahami diri sendiri, alam sekitar, serta lingkungan sosial dan budaya mereka secara holistik dan kontekstual.

Dalam mata pelajaran IPAS di sekolah dasar memiliki peran penting dalam

membantu peserta didik memahami fenomena alam sekaligus realitas kehidupan bermasyarakat (Erari & Amsad, 2025). Melalui pembelajaran IPA, siswa diajak untuk mengamati dan memahami lingkungan alam serta melatih kemampuan berpikir ilmiah secara sederhana, sedangkan melalui pembelajaran IPS, siswa dikenalkan pada berbagai fenomena sosial, ekonomi, budaya, dan lingkungan di sekitarnya. Materi dari mata pelajaran IPAS ini sangat dekat dengan pengalaman nyata siswa, sehingga idealnya dapat dipelajari secara menarik, kontekstual, dan menyenangkan.

Namun demikian, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS kerap menghadapi berbagai permasalahan mendasar. Pembelajaran sering kali berlangsung secara satu arah, di mana aktivitas kelas lebih banyak berpusat pada guru melalui metode ceramah dan penjelasan verbal, sehingga keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran masih belum optimal (Rozali et al., 2022). Kondisi ini mengakibatkan siswa cenderung kurang antusias dan belum sepenuhnya termotivasi untuk belajar secara aktif.

Peneliti juga telah melakukan observasi pada tanggal 20 Oktober 2025 di SDN Kamal 2, berdasarkan dengan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti antara lain: (1) sekolah terdapat fasilitas berupa LCD dan proyektor, (2) terdapat wifi sebagai bantuan untuk koneksi jaringan, (3) media pembelajaran yang ada di dalam kelas berupa media cetak seperti, buku teks, peta dan gambar lingkungan, (4) gambaran proses pembelajaran di kelas menunjukkan bahwa kegiatan belajar berpusat pada guru sebagai sumber informasi utama, sementara siswa lebih banyak berperan sebagai penerima informasi secara pasif. Dalam kondisi seperti ini, siswa tampak bosan, kurang bersemangat, mudah kehilangan fokus, dan belum

sepenuhnya terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar.

Berdasarkan hasil dokumentasi yang peneliti dapatkan dari kelas 5 SDN Kamal 2 pada tanggal 20 Oktober 2025 sebagai berikut, (1) modul ajar yang digunakan oleh guru dalam sehari-hari sudah menggunakan model pembelajaran PBL, PJBL dan Cooperative Learning. (2) metode dalam penyampaian pelajaran menggunakan metode diantaranya ceramah, tanya jawab, penugasan, dan diskusi. (3) bahan ajar yang digunakan berupa buku teks (buku guru dan buku siswa) dan bupena yang berasal dari pemerintah. (4) hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS muatan IPS materi letak geografis mendapatkan nilai rata-rata sebesar 68,19 yang menunjukkan nilai di bawah KKTP dengan 10 dari 21 siswa belum mencapai KKTP yang ditetapkan sebesar 71.

Kondisi tersebut diperkuat oleh hasil wawancara yang dilakukan peneliti bersama wali kelas 5 pada tanggal 21 Oktober 2025 di SDN Kamal 2. Dari wawancara tersebut diperoleh beberapa informasi penting. Guru menyampaikan bahwa kurikulum yang digunakan saat ini adalah kurikulum merdeka, dan beliau telah mengenal berbagai model pembelajaran yang dapat diterapkan di kelas. Tidak hanya itu, guru juga menyampaikan karakteristik siswanya bahwa, siswa ketika diberikan bentuk pembelajaran dengan menggunakan media digital akan menunjukkan perhatian dan antusias yang baik, terlebih guru lebih setuju jika menggunakan media digital dalam proses pembelajaran sebagai bentuk inovasi belajar agar siswa tidak mudah bosan, namun dalam pelaksanaan pembelajaran sehari-hari, penggunaan media digital belum selalu dapat diintegrasikan secara rutin, mengingat berbagai pertimbangan dan kondisi yang ada di lapangan.

Selain itu, guru juga menyampaikan bahwa materi kegiatan ekonomi

tergolong sebagai materi yang memiliki tingkat kesulitan tersendiri, baik dari sisi pengajaran maupun pemahaman siswa. Kesulitan tersebut antara lain disebabkan oleh cakupan bahasan yang cukup luas, serta karakteristik siswa kelas 5 SD yang pada umumnya belum memiliki pengalaman langsung dengan dunia ekonomi, sehingga materi ini masih sulit untuk dibayangkan secara konkret oleh siswa. Di samping itu, contoh-contoh yang digunakan dalam pembelajaran perlu bersifat kontekstual dan mampu menyesuaikan kondisi ekonomi yang beragam di lingkungan siswa. Materi ini juga memperkenalkan banyak istilah baru bagi siswa, seperti produksi, distribusi, dan konsumsi, serta mengandung keterkaitan antarkonsep untuk dipahami oleh siswa di jenjang sekolah dasar.

Lebih lanjut, dalam pengamatan Ibu Muslimah, beliau menyampaikan terdapat perbedaan karakteristik pada kondisi akademik yang cukup terlihat antara kelas 5A dan kelas 5B pada mata pelajaran IPAS muatan IPS. Hal ini sejalan dengan data dokumentasi nilai siswa yang turut diperoleh peneliti, di mana pada materi dan soal yang sama yakni materi letak geografis tahun ajaran 2025/2026, kelas 5A secara umum menunjukkan capaian hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelas 5B. Kondisi ini perlu adanya pembelajaran di kelas 5B lebih variatif, khususnya melalui penerapan model pembelajaran dan mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam memahami materi.

Selain wawancara dengan guru, peneliti juga menyebarkan angket kebutuhan kepada siswa kelas 5B SDN Kamal 2 pada tanggal 24 Oktober 2025 untuk menggali informasi lebih dalam tentang kondisi dan harapan mereka terhadap proses pembelajaran. Hasil angket menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki kecenderungan belajar yang bersifat sosial dan interaktif. Sebanyak 16

siswa menyatakan lebih nyaman bertanya kepada teman ketika belum memahami materi, dan 18 siswa mengaku menyukai kegiatan belajar bersama dalam kelompok. Temuan ini mengindikasikan bahwa siswa sebenarnya memiliki keinginan untuk saling berinteraksi dan bekerja sama dalam proses belajar.

Selain itu, 17 siswa menyatakan lebih senang belajar sambil bermain, dan 15 siswa mengaku terkadang merasa bosan selama pembelajaran berlangsung. Kondisi ini menunjukkan bahwa siswa sesungguhnya membutuhkan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton agar mereka dapat terlibat secara lebih aktif dan antusias. Sebanyak 18 siswa juga menyatakan menyukai proses pembelajaran yang berbasis digital, yang mencerminkan bahwa siswa terbuka terhadap pemanfaatan teknologi sebagai bagian dari kegiatan belajar. Sementara itu, 12 siswa menyatakan senang mengerjakan soal dan tantangan seperti kuis, yang menunjukkan adanya minat siswa terhadap kegiatan yang bersifat menantang dan mengukur kemampuan mereka secara langsung.

Secara keseluruhan, temuan angket ini mengindikasikan adanya kesenjangan antara harapan siswa terhadap proses pembelajaran dengan praktik pembelajaran yang selama ini berlangsung di kelas. Siswa menginginkan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan melibatkan mereka secara aktif, sehingga diperlukan suatu pembelajaran yang lebih bervariasi dan mampu mengakomodasi kebutuhan serta karakteristik belajar siswa kelas 5B SDN Kamal 2.

Berdasarkan berbagai permasalahan yang telah diuraikan, diperlukan suatu pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan aktif siswa tanpa mengabaikan kondisi dan karakteristik kelas yang ada. Salah satu pembelajaran yang relevan

adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif menekankan pada kerja sama antar siswa dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan belajar bersama, sehingga dapat meningkatkan interaksi sosial, tanggung jawab, serta pemahaman konsep secara lebih mendalam (Aryati Sakinah et al., 2025). Dalam konteks temuan di lapangan, di mana siswa cenderung menyukai belajar bersama, berdiskusi, dan bertanya kepada teman, pendekatan kooperatif menjadi alternatif yang selaras dengan kebutuhan dan karakteristik belajar siswa.

Salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang dapat dipertimbangkan adalah *Teams Games Tournament* (TGT). Model TGT merupakan model pembelajaran yang mengintegrasikan kerja kelompok dengan unsur permainan dan turnamen akademik, sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan kompetitif secara sehat (Nurhikmawati et al., 2024). Melalui TGT, siswa tidak hanya belajar memahami materi, tetapi juga berpartisipasi dalam permainan edukatif yang dirancang untuk menguji pemahaman mereka. Hal ini sejalan dengan hasil angket yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menyukai kegiatan belajar sambil bermain serta tertarik pada aktivitas kuis dan tantangan.

Meskipun demikian, model TGT juga memiliki beberapa keterbatasan. Menurut Slavin (2020), penerapan TGT memerlukan pengelolaan kelas yang baik serta alokasi waktu yang cukup, karena terdapat beberapa tahapan yang harus dilalui, seperti penyajian materi, kerja tim, permainan, hingga turnamen. Selain itu, tidak semua siswa memiliki tingkat kesiapan yang sama dalam mengikuti kompetisi, sehingga diperlukan perhatian khusus agar seluruh siswa tetap dapat berpartisipasi secara optimal. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa tanpa

perencanaan yang matang, aktivitas permainan dalam TGT berpotensi mengalihkan fokus siswa dari tujuan pembelajaran utama (Wulandari, 2020).

Untuk membantu mengoptimalkan pelaksanaan model TGT sekaligus meminimalkan beberapa keterbatasannya, pemanfaatan media pembelajaran digital dapat menjadi salah satu alternatif pendukung. Penggunaan media kuis digital dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Handina et al., 2025). Dengan integrasi media digital, proses permainan dan turnamen dalam TGT dapat dikelola dengan lebih sistematis, menarik, dan efisien, meskipun tetap memerlukan pengelolaan yang bijak agar tidak mengurangi esensi pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran digital dalam penelitian ini dipilih sebagai sarana pendukung untuk membantu mengoptimalkan pelaksanaan model pembelajaran, khususnya pada tahap permainan dan evaluasi.

Salah satu media yang digunakan adalah *Bamboozle*, yaitu platform berbasis permainan kuis yang memungkinkan penyajian soal secara interaktif dan menarik. Pemilihan media ini didasarkan pada beberapa pertimbangan, antara lain minat siswa terhadap pembelajaran berbasis digital, ketersediaan fasilitas sekolah seperti proyektor dan jaringan internet, serta kemudahan penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Selain itu, *Bamboozle* mendukung mode bermain dan turnamen berbasis kelompok sehingga selaras dengan karakteristik model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang menekankan kerja sama tim.

Meskipun demikian, terdapat berbagai media pembelajaran digital lain yang juga memiliki keunggulan masing-masing dalam mendukung proses pembelajaran. Namun, pemilihan media dalam penelitian ini disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan kelas, seperti keterbatasan perangkat yang ada, kemudahan akses tanpa

memerlukan akun individu, serta kesesuaian dengan sintaks pembelajaran TGT yang berbasis kelompok. Oleh karena itu, penggunaan *Bamboozle* dalam penelitian ini tidak dimaksudkan sebagai media yang paling unggul, melainkan sebagai salah satu alternatif yang dinilai dapat membantu memfasilitasi pembelajaran secara lebih interaktif, efisien, dan sesuai dengan karakteristik siswa di kelas 5B SDN Kamal 2.

Pembelajaran menggunakan model TGT dan media berbasis digital dalam meningkatkan hasil belajar siswa juga didukung oleh penelitian sebelumnya yang telah dilakukan. Seperti Penelitian yang dilakukan oleh (Pangestu & Citrawati, 2024) dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN Kadur 1. Dalam penelitian ini dikatakan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar. Kemudian penelitian selanjutnya dilakukan oleh (Prasetyo et al., 2025) yang berjudul “Tipe TGT Berbantuan Media Baamboozle untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pendidikan Pancasila Siswa Sekolah Dasar”, dalam penelitian ini penerapan tipe TGT yang dipadukan dengan media Baamboozle telah terbukti menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, sekaligus secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa. Penelitian yang dilakukan oleh (Fahra et al., 2025) berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Berbantuan Aplikasi Baamboozle Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Ipa Siswa Sd”, dalam penelitian ini dikatakan efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik sekolah dasar.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menerapkan model pembelajaran TGT berbantuan *Bamboozle* di SDN

Kamal 2, dengan berfokus pada materi kegiatan ekonomi pada mata pelajaran IPAS bidang IPS fase C. Kombinasi model TGT berbantuan *Bamboozle* diharapkan mampu membantu mengoptimalkan hasil belajar siswa, menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan desain *one group pretest-posttest* untuk melihat perubahan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan diberikan. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Bamboozle* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5B di SDN Kamal 2."

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan, maka peneliti merumuskan masalah yang akan teliti yakni bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Bamboozle* terhadap hasil belajar siswa kelas 5B di SDN Kamal 2?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini berdasarkan latar belakang di atas yaitu untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Bamboozle* terhadap hasil belajar siswa kelas 5B di SDN Kamal 2.

1.4 Manfaat Penelitian

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan sebagai informasi untuk menunjang hasil belajar siswa baik generasi sekarang dan generasi yang akan datang.

b. Bagi Guru

Bagi guru hal ini dapat memberikan pengetahuan dan Gambaran mengenai pentingnya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamen* (TGT) berbantuan *Bamboozle* dalam meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPAS.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk ikut aktif dalam proses pembelajaran sehingga diharapkan hasil belajar dapat meningkat.

d. Bagi Peneliti

Penelitian Dapat menambah wawasan dan pengalaman mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamen* (TGT) berbantuan *Bamboozle*.

1.5 Batasan Penelitian

Agar masalah pada penelitian ini tidak meluas dan menyimpang dari sasaran serta lebih terarah dan tujuan dapat tercapai, maka penulis membatasi penelitian sebagai berikut:

- a. Model pembelajaran yang dimaksud adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamen* (TGT).
- b. Hasil belajar yang dimaksud adalah hasil belajar kognitif yang dilihat dari tes pembelajaran mata pelajaran IPAS bidang IPS materi kegiatan ekonomi masyarakat pada kelas 5B di SDN Kamal 2.

1.6 Definisi Istilah

a. Model pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu kerangka konseptual yang berbentuk pola atau langkah-langkah sistematis, yang disusun berdasarkan landasan teori

tertentu untuk mengatur dan mengelola proses pembelajaran agar tujuan belajar dapat tercapai secara efektif (Purnomo et al., 2022).

b. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamen* (TGT)

Menurut Yudianto dkk. 2016), model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang melibatkan seluruh siswa secara aktif tanpa memandang perbedaan status. Dalam pelaksanaannya, model ini memiliki 5 sintaks yakni, penyampaian materi, kerja kelompok, permainan, turnamen, dan penghargaan.

c. Hasil belajar kognitif

Menurut Hidayati (2018), hasil belajar kognitif merupakan kemampuan intelektual yang mencakup enam aspek utama, yaitu mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta.

d. *Bamboozle*

Platform online berbasis permainan edukatif yang dirancang untuk mendukung proses belajar melalui aktivitas permainan serta mendorong kolaborasi antarsiswa dalam kelompok.