

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana guna mewujudkan proses belajar yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi dan kemampuannya. Proses belajar tersebut tidak berlangsung secara terpisah, melainkan diselenggarakan melalui kegiatan pembelajaran dalam satuan pendidikan. Oleh karena itu, penyelenggaraan pendidikan sangat berkaitan dengan bagaimana pembelajaran dirancang dan dilaksanakan sebagai sarana utama untuk mencapai tujuan pendidikan. Hal ini sejalan dengan pendapat Alfath dkk (2022:43) yang menyatakan bahwa keberhasilan pendidikan dipengaruhi oleh keterpaduan berbagai komponen yang mendukung terselenggaranya proses pembelajaran.

Pembelajaran merupakan proses yang dirancang untuk membantu peserta didik memperoleh pengetahuan dan pemahaman terhadap materi yang dipelajari. Wardana & Djamaluddin (2021:14) menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Melalui pembelajaran, peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga membangun pemahaman terhadap materi yang dipelajari melalui aktivitas yang terencana. Oleh karena itu, pembelajaran perlu dirancang secara sistematis agar mampu menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

Pencapaian tujuan pembelajaran tersebut selanjutnya dapat dilihat melalui hasil belajar peserta didik. Mutiaramses dkk. (2021:44) menyatakan bahwa hasil belajar menggambarkan tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari. Yandi (2022:14) menegaskan bahwa hasil belajar menjadi tolak ukur efektivitas proses pembelajaran. Berdasarkan pandangan tersebut, hasil belajar tidak hanya menunjukkan kemampuan peserta didik dalam memahami materi, tetapi juga mencerminkan kualitas proses pembelajaran yang berlangsung.

Ilmu Pengetahuan Alam dan sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang disusun secara terpadu untuk membantu peserta didik memahami lingkungan sekitar, baik dari aspek alam maupun sosial (Suhelayanti dkk., 2023:7). Dalam pelaksanaannya, pembelajaran IPAS idealnya memberi kesempatan peserta didik untuk terlibat aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran sehingga peserta didik dapat mengeksplorasi, menemukan, dan membangun pemahaman konsep secara lebih mendalam (Putri dkk., 2024:730). Keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran tersebut penting karena dapat membantu peserta didik memahami materi yang pada akhirnya berdampak pada hasil belajar yang diperoleh. Dengan demikian, keberhasilan pembelajaran IPAS tidak hanya ditentukan oleh materi yang disampaikan, tetapi juga oleh bagaimana proses pembelajaran dilaksanakan agar peserta didik dapat belajar secara aktif dan memperoleh pemahaman yang optimal.

Namun, hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 28–29 Oktober 2025 di SDN Durbuk 2 Pamekasan menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS di kelas V masih cenderung berpusat pada guru. Kegiatan pembelajaran lebih banyak dilakukan melalui penjelasan materi dan tanya jawab sehingga peserta didik lebih

banyak menerima informasi dari guru dibandingkan terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang melibatkan peserta didik, seperti kegiatan kelompok, sebenarnya sudah mulai diterapkan. Akan tetapi, pelaksanaannya masih belum dilakukan secara terstruktur. Kegiatan kelompok yang diterapkan umumnya hanya berupa pemberian tugas setelah guru menjelaskan materi sehingga tidak semua peserta didik memperoleh kesempatan yang sama untuk berdiskusi, bertukar pikiran, maupun memahami materi yang dipelajari.

Temuan observasi tersebut diperkuat oleh wawancara dengan wali kelas, Ibu Deviyanti Nuryatik, S.Pd., S.D pada 31 Oktober 2025. Guru menyampaikan bahwa kegiatan kelompok digunakan agar peserta didik dapat berdiskusi dan saling membantu dalam memahami materi yang telah dipelajari. Selain itu, melalui kegiatan kelompok, peserta didik yang memiliki kemampuan lebih baik diharapkan dapat membantu teman satu kelompoknya yang masih mengalami kesulitan belajar. Namun, dalam pelaksanaannya tidak semua peserta didik terlibat aktif dalam pengerjaan tugas kelompok. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, beberapa peserta didik terlihat lebih dominan mengerjakan tugas, sedangkan peserta didik lainnya cenderung mengikuti atau menyalin jawaban temannya. Kondisi tersebut menyebabkan tidak semua peserta didik memperoleh kesempatan yang sama untuk terlibat dalam proses pembelajaran sehingga pemahaman peserta didik terhadap materi menjadi kurang merata. Keadaan tersebut kemudian terlihat pada hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan data nilai IPAS selama satu semester yang meliputi ulangan harian (UH), sumatif tengah semester (STS), dan sumatif akhir semester (SAS), diketahui bahwa 22 peserta didik terdapat 13 peserta didik atau sekitar 59% belum

mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan, yakni 70. Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi IPAS sehingga berdampak pada hasil belajar yang diperoleh.

Sejalan dengan kondisi tersebut, hasil angket yang diberikan kepada 22 peserta didik pada 8 November 2025 juga menunjukkan bahwa peserta didik memiliki kecenderungan lebih mudah memahami materi melalui pembelajaran kelompok, permainan dan penghargaan. Sebanyak 82% peserta didik menyatakan lebih mudah memahami materi ketika belajar secara berkelompok, 64% peserta didik menyukai adanya poin atau penghargaan dalam pembelajaran, dan 82% peserta didik menyatakan lebih menyukai pembelajaran jika disertai permainan. Selain itu, sebanyak 68% peserta didik menyatakan kurang mudah memahami materi apabila pembelajaran hanya melalui penjelasan guru. Hasil angket tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik lebih menyukai pembelajaran yang melibatkan kegiatan kelompok, permainan, dan penghargaan dibandingkan pembelajaran yang hanya didominasi oleh penjelasan guru.

Berdasarkan temuan tersebut, terlihat adanya kesenjangan antara praktik pembelajaran IPAS yang berlangsung di SDN Durbuk 2 Pamekasan dengan kondisi ideal pembelajaran IPAS yang berpusat pada peserta didik. Meskipun kegiatan kelompok telah diterapkan, pelaksanaannya belum sepenuhnya memberikan kesempatan yang merata kepada seluruh peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Akibatnya, tujuan kegiatan kelompok untuk membantu peserta didik membangun pemahaman secara mandiri dan kolaboratif belum tercapai secara optimal. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan

pembelajaran IPAS tidak hanya ditentukan oleh materi yang disampaikan, tetapi juga oleh bagaimana proses pembelajaran dirancang dan dilaksanakan. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk menciptakan proses pembelajaran yang mampu melibatkan seluruh peserta didik secara aktif dan terarah dalam kegiatan belajar.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui pemilihan model pembelajaran yang sesuai. Model pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai sarana untuk melibatkan peserta didik dalam kegiatan kelompok, tetapi juga menyediakan langkah-langkah pembelajaran yang terstruktur sehingga proses belajar dapat berlangsung secara sistematis, keterlibatan peserta didik menjadi lebih merata, dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Tugiman, 2020:6). Selain itu, pemilihan model pembelajaran yang tepat juga dapat membantu peserta didik lebih mudah memahami materi pelajaran (Herman, 2025:43)

Salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi tersebut adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kelompok menekankan kegiatan belajar secara berkelompok dengan adanya interaksi antaranggota kelompok, kerjasama, serta tanggung jawab bersama dalam menyelesaikan tugas pembelajaran (Abrori & sumadi, 2023:302). Berbeda dengan kegiatan kelompok yang hanya berfokus pada penyelesaian tugas, model pembelajaran kooperatif dilaksanakan melalui prosedur pembelajaran yang terstruktur sehingga proses diskusi, kerja sama, dan saling membantu dalam memahami materi dapat berlangsung secara lebih terarah. Melalui kondisi tersebut, peserta didik tidak hanya bekerja bersama dalam kelompok, tetapi juga memperoleh kesempatan untuk membangun pemahaman materi secara lebih optimal yang pada akhirnya diharapkan dapat mendukung peningkatan hasil belajar.

Model pembelajaran kooperatif memiliki berbagai tipe dengan karakteristik dan langkah pembelajaran yang berbeda-beda. Salah satu tipe yang sesuai adalah *Teams Games Tournament* (TGT). Model TGT memiliki langkah-langkah pembelajaran yang terstruktur melalui kegiatan diskusi kelompok, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok. Selain itu, dalam model TGT setiap peserta didik memiliki kesempatan untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran sehingga keterlibatan peserta didik tidak hanya bergantung pada beberapa peserta tertentu Margareta & Manalu (2023:26). Pemilihan model TGT juga diperkuat oleh hasil angket yang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik menyukai pembelajaran kelompok, permainan, dan penghargaan. Karakteristik tersebut sesuai dengan komponen yang terdapat dalam model TGT sehingga model ini dinilai relevan untuk diterapkan pada pembelajaran IPAS di kelas V SDN Durbuk.

Melalui kegiatan diskusi, permainan akademik, dan turnamen dalam model kooperatif TGT, peserta didik memperoleh kesempatan untuk mengulang, mendiskusikan, dan memperkuat pemahaman materi secara aktif. Kondisi tersebut memungkinkan peserta didik memahami konsep IPAS dengan lebih baik sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Sabila dkk (2025:222) menyatakan bahwa model kooperatif TGT dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik karena memungkinkan peserta didik belajar secara aktif melalui kegiatan permainan dan kompetisi akademik.

Namun demikian, penerapan model kooperatif TGT juga memiliki tantangan, seperti membutuhkan persiapan pembelajaran yang lebih matang serta memerlukan waktu dan tenaga yang cukup (Achadah, 2025:53-54). Guru perlu menyiapkan sejumlah soal yang akan digunakan dalam kegiatan permainan dan turnamen.

Selain itu, guru juga perlu menyusun beberapa paket soal untuk setiap meja turnamen yang tetap mengacu pada indikator dan tujuan pembelajaran yang sama. Proses tersebut membutuhkan perencanaan yang cermat agar soal yang digunakan dapat mengukur materi yang setara serta mendukung kelancaran pelaksanaan turnamen. Ketidaksiapan guru dalam tahap perencanaan dapat mengganggu jalannya pembelajaran dan pencapaian tujuan belajar.

Baamboozle dipilih sebagai media pendukung dalam kegiatan permainan dan turnamen karena menyajikan paket soal yang telah disusun sebelumnya dalam bentuk permainan interaktif. Media ini mudah diakses, fleksibel digunakan pada berbagai jenjang pendidikan, serta dilengkapi dengan fitur perolehan poin yang tercatat secara otomatis sehingga guru tidak perlu menghitung skor peserta didik secara manual (Tsurayya & Sukmawati, 2023:90). Fitur tersebut membantu guru mengelola kegiatan permainan dan turnamen yang melibatkan beberapa kelompok peserta didik secara lebih efisien. Dengan tampilan permainan yang kompetitif dan sistem skor otomatis, Baamboozle mendukung pelaksanaan model TGT agar berlangsung lebih terstruktur, menarik, dan tetap berfokus pada pencapaian tujuan pembelajaran.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan efektivitas penerapan model TGT berbantuan Baamboozle dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Prasetyo dkk (2025:74) menemukan bahwa penerapan TGT berbantuan Baamboozle efektif meningkatkan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Sementara itu, Fatimah dkk (2025:561-562) menambahkan adanya pengaruh signifikan penerapan TGT berbantuan Baamboozle terhadap hasil belajar IPS pada jenjang SMP.

Meskipun beberapa penelitian menunjukkan model kooperatif TGT berbantuan Baamboozle efektif meningkatkan hasil belajar, penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh penerapan model tersebut terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik sekolah dasar masih terbatas. Penelitian sebelumnya lebih banyak dilakukan pada mata pelajaran dan jenjang pendidikan yang berbeda sehingga diperlukan penelitian lebih lanjut pada konteks pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Berdasarkan uraian sebelumnya, penerapan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) yang didukung media Baamboozle dinilai tepat untuk mengatasi permasalahan pembelajaran IPAS di kelas V SDN Durbuk 2 Pamekasan. Kombinasi model dan media ini memungkinkan proses pembelajaran berjalan lebih terstruktur, menarik, dan interaktif, sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami materi sekaligus meningkatkan hasil belajarnya. Selain itu, guru dapat mengelola tahapan pembelajaran dengan lebih efisien, sementara peserta didik merasakan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui kegiatan kelompok dan kompetisi yang menantang. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan judul ***“Pengaruh Model Kooperatif TGT Berbantuan Baamboozle terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas V SDN Durbuk 2 Pamekasan.”***

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh dari penggunaan model pembelajaran kooperatif TGT berbantuan Baamboozle terhadap hasil belajar IPAS kelas V SDN Durbuk 2 Pamekasan?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran kooperatif TGT berbantuan media Baamboozle terhadap hasil belajar IPAS kelas V SDN Durbuk 2 Pamkeasan.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, manfaat penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan dasar terkait penggunaan model pembelajaran kooperatif TGT yang dipadukan dengan media pembelajaran Baamboozle dalam pembelajaran IPAS. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif berbantuan media digital untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik meningkatkan hasil belajar IPAS melalui pembelajaran yang lebih menarik, aktif, dan menyenangkan dengan menggunakan model kooperatif TGT berbantuan Baamboozle.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif bagi guru dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang tepat untuk membantu meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah dalam mendukung penggunaan model pembelajaran yang inovatif guna meningkatkan hasil belajar peserta didik.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pengalaman peneliti dalam menerapkan model kooperatif TGT berbantuan Baamboozle serta memahami pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik.

1.5 Batasan Penelitian

Agar penelitian ini lebih terarah dan tidak menyimpang dari permasalahan yang diteliti, maka batasan penelitian ditetapkan sebagai berikut:

1. Penelitian dilaksanakan pada peserta didik kelas V SDN Durbuk 2 Pamekasan dengan jumlah 22 peserta didik.
2. Materi pembelajaran dibatasi pada mata pelajaran IPAS, khususnya materi sistem pencernaan manusia sesuai dengan kurikulum yang berlaku di kelas V.
3. Perlakuan dalam penelitian ini terbatas pada penerapan model pembelajaran kooperatif TGT berbantuan media Baamboozle.
4. Aspek yang diukur dalam penelitian ini hanya mencakup hasil belajar IPAS ranah kognitif yang diukur melalui tes hasil belajar setelah diberikan perlakuan.

1.6 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman istilah kunci yang digunakan dalam penelitian, maka perlu diberikan istilah yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil belajar peserta didik adalah capaian kemampuan peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang menunjukkan tingkat keberhasilan peserta didik dalam menguasai materi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hasil belajar dalam penelitian ini difokuskan pada ranah kognitif berdasarkan Revisi Taksonomi Bloom yang meliputi kemampuan mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan menciptakan (C6). Hasil belajar tidak hanya dipahami sebagai perolehan nilai akhir, tetapi juga sebagai gambaran tingkat pemahaman peserta didik terhadap konsep yang diperoleh melalui aktivitas pembelajaran (Bloom dalam Yulianto, 2021:7; Purwaningsih, 2022:423; Afdal dkk., 2024:293)

2. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

IPAS merupakan mata pelajaran yang mengintegrasikan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) untuk membantu peserta didik memahami fenomena di lingkungan sekitar secara terpadu. Dalam penelitian ini, IPAS difokuskan pada muatan IPA yang berkaitan dengan pemahaman konsep, prinsip, dan fakta empiris mengenai gejala alam dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPAS diarahkan agar peserta didik mampu memahami keterkaitan antara manusia, lingkungan, dan peristiwa yang terjadi di sekitarnya (Larasati & Widiarto, 2024:12)

3. Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang dilaksanakan melalui kegiatan belajar kelompok secara terstruktur dengan melibatkan kerja sama antarpeserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama. Dalam penelitian ini, model pembelajaran kooperatif dilaksanakan melalui pembentukan kelompok heterogen, adanya tanggung jawab individu dan kelompok, interaksi sosial antarpeserta didik, serta kegiatan saling membantu dalam memahami materi pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif juga menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses diskusi, kerja sama, dan menyelesaikan tugas kelompok guna meningkatkan pemahaman materi dan hasil belajar peserta didik (Tabrani & Amin, 2023:302; Rahmi dkk. (2024:40).

4. *Teams Games Tournament* (TGT)

Teams Games Tournament merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Robert Slavin dengan mengombinasikan kerja kelompok heterogen, permainan akademik, dan turnamen dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, TGT dimaknai sebagai model pembelajaran yang dilaksanakan melalui tahap penyajian kelas, pembentukan kelompok heterogen, pelaksanaan game akademik, turnamen antarpeserta didik dengan kemampuan relatif sama, serta pemberian penghargaan kelompok untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik (Fauziyah & Anugraeni, 2020:852).

5. Baamboozle

Baamboozle merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang digunakan dalam penelitian ini sebagai sarana penyajian soal dan materi pembelajaran secara interaktif melalui kegiatan kelompok dan sistem skor. Penggunaan Baamboozle dalam penelitian ini difokuskan untuk mendukung pencapaian hasil belajar peserta didik melalui aktivitas menjawab pertanyaan secara bergiliran dalam permainan pembelajaran (Koiro dkk., 2023:515; Alawiyah,2025:97).