

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah proses di mana seseorang belajar untuk mendapatkan pengetahuan dan mengubah perilakunya (Pratiwi et al., 2018). Pendidikan membantu manusia dalam menangani permasalahan kehidupan di masa sekarang hingga masa mendatang (Yuliasari, 2023). Sistem pendidikan memiliki komponen terpenting sebagai pedoman tercapainya tujuan pendidikan. Kurikulum dikembangkan secara terus menerus berkelanjutan sesuai dengan perkembangan masyarakat dan kemajuan teknologi yang ada (Herman & Muadin, 2023). Oleh sebab itu, pemerintah Indonesia mengupayakan penerapan dan pembaharuan kurikulum sebagai pedoman proses belajar mengajar di suatu lembaga pendidikan.

Kurikulum Pendidikan di Indonesia saat ini menerapkan 2 kurikulum, yaitu kurikulum 2013 atau yang biasa disebut K13 dan kurikulum merdeka atau IKM (Implementasi Kurikulum Merdeka). Kurikulum merdeka menitikberatkan materi esensial, pengembangan karakter dan kompetensi peserta didik, hal ini bertujuan mengasah minat dan keterampilan peserta didik (Nisa'ul et al., 2023). Febrianti & Dafit, (2023) mengemukakan bahwa kurikulum merdeka sejalan dengan cita-cita Ki Hajar Dewantara sebagai tokoh pendidikan nasional, kurikulum merdeka difokuskan pada kebebasan peserta didik untuk belajar secara mandiri dan kreatif agar terbentuk karakter peserta didik yang merdeka. Oleh sebab itu, kurikulum merdeka biasa disebut juga dengan merdeka belajar. Penerapan kurikulum merdeka membawa perubahan yang signifikan bagi guru dan tenaga pendidik mulai dari administrasi pembelajaran, strategi dan pendekatan pembelajaran, metode pembelajaran, serta proses evaluasi pembelajaran. Hakikatnya merdeka belajar merupakan memperdalam kompetensi guru dan siswa agar dapat berinovasi meningkatkan kualitas pembelajaran secara independen (Febrianti & Dafit, 2023).

Kurikulum merdeka berbeda dengan kurikulum sebelumnya. Menurut Jannah & Fathuddi, (2023) kurikulum merdeka belajar memiliki empat prinsip dengan kebijakan baru, yaitu 1) USBN diganti dengan ujian asesmen, kompetensi peserta didik dinilai secara tes tertulis atau penilain lain yang bersifat komprehensif, 2) Ujian Nasional diubah menjadi asesmen kompetensi minimum dan survei karakter, tes ini digunakan untuk menilai literasi, numerasi, dan karakter, 4) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada kurikulum merdeka diubah menjadi modul ajar. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mengikuti format pada umumnya, sedangkan modul ajar memberikan keleluasaan bagi guru secara bebas memilih, membuat, menggunakan dan mengembangkan format yang ada. Penyusunan modul ajar harus memperhatikan 3 komponen penting, yaitu tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan asesmen. Salah satu perbedaan utama Kurikulum Merdeka dengan kurikulum sebelumnya terletak pada penggabungan dua mata pelajaran.

Kurikulum Merdeka terdapat penggabungan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi satu disebut Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Permatasari dalam Jannah & Fathuddi, (2023) penggabungan ini bertujuan untuk meningkatkan minat, keingintahuan, partisipasi aktif, serta kemampuan peserta didik dalam mengembangkan keterampilan dan pengetahuan. Sedangkan menurut Sa'adah et al., (2024) penggabungan tersebut didasarkan atas pertimbangan bahwa peserta didik pada usia sekolah dasar cenderung melihat segala sesuatu secara utuh dan terpadu. Selain itu, mereka masih ada dalam tahap berpikir konkret/ sederhana, holistik dan komprehensif namun tidak detail. Sehingga penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS tersebut diharapkan dapat memicu peserta didik untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan. Penerapan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada Kurikulum Merdeka Belajar adalah hal yang baru bagi siswa dan guru. Namun, tidak setiap proses yang telah diharapkan dapat berjalan sesuai dengan keinginan, di dalam proses tersebut terdapat kendala salah satunya adalah kesulitan belajar pada siswa yang ditandai dengan adanya hasil belajar yang

diperoleh menunjukkan angka yang rendah di bawah nilai yang ditetapkan (Wijayanti, Ekantini, 2023).

Berdasarkan hasil observasi di kelas V SDN Kedalingan 02 dengan jumlah 17 siswa pada tanggal 16 Februari, didapatkan permasalahan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran IPAS. Beberapa siswa menilai pembelajaran IPAS susah dipelajari. Guru belum menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas V yang cenderung aktif bergerak dan suka bermain. Kegiatan pembelajaran biasa dilakukan dengan cara ceramah, diskusi dan kelompok. Guru memaparkan materi dengan cara membacakan kemudian dilakukan tanya jawab. Guru sudah menerapkan proses pembelajaran yang bersifat kelompok, namun proses diskusi belum terlaksana dengan maksimal, hanya siswa yang berpengetahuan tinggi terlihat menonjol mengerjakan tugas, sedangkan siswa yang lain tidak turut aktif dalam membantu melainkan mengobrol, bermain sendiri, hingga mengganggu siswa dari kelompok lain. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa, didapatkan permasalahan bahwa mereka cenderung bosan dengan pembelajaran yang berlangsung. Hal ini dikarenakan materi IPAS yang diajarkan dianggap susah dan pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan model ceramah atau hafalan. Selama pembelajaran siswa lebih senang belajar kelompok, namun belajar kelompok sering kali diberikan untuk mengerjakan tugas pekerjaan rumah. Siswa menginginkan pembelajaran berlangsung dengan santai dan tidak membosankan.

Tidak hanya penerapan model pembelajaran yang kurang variatif, guru belum memanfaatkan media pembelajaran dengan cakupan yang luas. Guru hanya mengandalkan buku sebagai sumber sekaligus media pembelajaran. Selama pembelajaran siswa terlihat cepat bosan dan merasa jenuh, hal ini dibuktikan dengan siswa yang kurang antusias selama pembelajaran. Oleh sebab itu, kegiatan pembelajaran tidak berjalan sesuai dengan harapan dan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Perolehan hasil belajar IPAS pada kelas V

SD Kedalingan 02 terdapat 7 dari 17 siswa yang belum mencapai nilai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran atau biasa disebut dengan KKTP.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, diperlukan penerapan model dan media pembelajaran yang tepat untuk menghasilkan kegiatan pembelajaran yang berpusat pada siswa dan sesuai karakteristik siswa. Upaya peningkatan hasil belajar siswa khususnya muatan IPAS dapat diberikan solusi dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran berbasis kelompok. Pembelajaran kooperatif dirancang untuk meningkatkan partisipasi siswa, memberikan siswa pengalaman dalam kepemimpinan dan pengambilan keputusan dalam kelompok, serta memungkinkan siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama dengan teman-teman yang memiliki latar belakang berbeda (Pratiwi, 2015). Model pembelajaran kooperatif terdapat banyak jenisnya, salah satunya ialah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Sesuai dengan permasalahan dan karakteristik siswa di lapangan, peneliti menggunakan model *Teams Games Tournament* sebagai upaya peningkatan hasil belajar IPAS siswa. Pembelajaran kooperatif tipe model *Teams Games Tournament* (TGT) melibatkan seluruh siswa tanpa ada perbedaan status. Tipe ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur bermain yang bisa menggairahkan semangat belajar dan mengandung penguatan (Rahmawati et al., 2023). Aktivitas belajar yang sudah dirancang dalam model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar dengan suasana yang menyenangkan di samping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan siswa dalam belajar (Fauziyah & Anugraheni, 2020).

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti memberikan dampak terhadap hasil belajar siswa. Beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) pernah dilakukan oleh Nisa et al., (2024) penerapan Model TGT secara signifikan meningkatkan pemahaman konsep IPAS siswa, yang terlihat dari

peningkatan rata-rata skor tes. Selain itu, tingkat partisipasi siswa dalam proses pembelajaran meningkat drastis, dengan siswa menjadi lebih aktif dan terlibat dalam kegiatan kelas. Motivasi belajar siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan, yang sangat penting untuk mendukung keberhasilan akademik jangka panjang dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Melalui kerja sama dalam tim dan kegiatan kompetitif. Kemudian penelitian serupa dilakukan oleh Alamsah et al., (2023) penggunaan model *Teams Games Tournament* berbantuan media wordwall pada mata pelajaran ekonomi khususnya pada konsep perdagangan internasional efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Peneliti mengembangkan pelaksanaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi yang berasal dari sumber-sumber terpercaya dimana pendidik memberikan informasi tersebut kepada peserta didik sehingga dapat mempermudah proses pembelajaran (Haryadi et al., 2021). Seiring dengan berkembangnya teknologi guru dapat memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif, kreatif dan bervariasi yaitu *e-learning*. Salah satu media pembelajaran *e-learning* dengan kriteria aman, mudah digunakan, menyenangkan dan melibatkan siswa secara langsung adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi atau *website wordwall*.

Wordwall merupakan sebuah aplikasi yang dapat digunakan sebagai sumber belajar media pembelajaran, ataupun alat penilaian berbasis daring yang menarik bagi siswa (Sari & Yarza, 2021). *Wordwall* memiliki banyak template bersifat interaktif. Template interaktif tersebut dapat dimanfaatkan menjadi sebuah media pembelajaran maupun alat penilaian jika dipadukan dengan materi. Hasil dari template interaktif yang dipadukan dengan materi ini akan memiliki hasil akhir yang berbentuk menjadi sebuah game interaktif (Ningtia & Rahmawati, 2022).

Penggunaan media pembelajaran *wordwall* sebagai peningkatan hasil belajar sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Agusti & Aslam, (2022) menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan pada kelas yang diberikan perlakuan aplikasi *wordwall*. Media pembelajaran aplikasi *wordwall* secara statistik berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Penggunaan media pembelajaran aplikasi *wordwall* ini efektif diterapkan pada pembelajaran khususnya mata pelajaran IPA di sekolah dasar. Selain itu, *wordwall* ini memberikan dorongan akan minat siswa dalam menyelesaikan kuis, yang akan membantu meningkatkan hasil belajar secara keseluruhan bagi siswa yang menggunakannya.

Berdasarkan permasalahan yang diperoleh di lapangan penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media pembelajaran *wordwall* diharapkan mampu membuat kegiatan pembelajaran berjalan dengan menyenangkan dan berpusat pada siswa sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa pada muatan IPAS. Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengambil judul “Efektivitas Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Pos *Game Wordwall* Terhadap Hasil Belajar IPAS di SD”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah peneliti jelaskan, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN Kedalingan 02 sebelum dan sesudah diterapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media pos *game wordwall*?
2. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN Kedalingan 02 sesudah diterapkannya model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media pos *game wordwall*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian ini, adapun tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mengukur perbedaan rata-rata hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN Kedalingan 02 sebelum dan sesudah diterapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media pos *game wordwall*.
2. Mengukur peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN Kedalingan 02 sesudah diterapkannya model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media Pos *Game Wordwall*

1.4 Manfaat Penelitian

Terdapat dua manfaat penelitian yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini, antara lain adalah:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dilaksanakan, diharapkan dapat digunakan sebagai bahan informasi ilmiah untuk menambah wawasan dan pengetahuan guru dalam menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media Pos *Game Wordwall* dalam pelaksanaan kegiatan belajar di kelas.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

1. Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi guru dalam penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media Pos *Game Wordwall* di kelas pada mata pelajaran IPAS.
2. Penelitian ini dapat memberikan pengalaman bagi guru.
3. Penelitian ini dapat memberikan acuan perbaikan proses pembelajaran dan landasan meningkatkan proses pembelajaran yang lebih variatif di kelas.

b. Bagi Siswa

1. Penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Pos *Game Wordwall* pada pembelajaran IPAS dapat

memberikan peningkatan pemahaman dan hasil belajar siswa pada muatan IPAS.

2. Mampu mengupayakan keterlibatan siswa secara aktif dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran.
3. Mampu meningkatkan antusiasme siswa dalam pembelajaran IPAS dan siswa tidak mudah bosan.

c. Bagi Sekolah

Penelitian dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi sekolah untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai pengembangan keilmuan bagi peneliti sebagai calon pendidik tentang penggunaan model dan media pembelajaran yang tepat digunakan untuk peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

1.5 Ruang Lingkup

1. Penelitian dilakukan di lokasi SDN Kedalingan 02, yang terletak di Desa Kedalingan Kecamatan Tambakromo Kabupaten Pati.
2. Sumber dan subjek penelitian ini adalah guru kelas dan siswa kelas V SDN Kedalingan 02 tahun ajaran 2023/ 2024 yang berjumlah 17 siswa.
3. Berdasarkan dari rumusan masalah yang telah dipaparkan, variabel penelitian yang diteliti adalah *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Pos Game Wordwall* sebagai variabel bebas dan hasil belajar IPAS kelas V sebagai variabel terikat.
4. Materi pada penelitian ini yakni IPAS semester 2 Bab 8 dengan topik pembelajaran Bumiku Sayang, Bumiku Malang materi peristiwa alam negatif dan kerusakan lingkungan oleh manusia.

1.6 Definisi Operasional

Beberapa istilah penting yang berkaitan dengan penelitian ini perlu adanya penjelasan untuk menghindari adanya kesalahan persepsi. Istilah yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Team Games Tournament (TGT) adalah salah satu jenis model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran ini bersifat kelompok yang diinovasikan untuk mempengaruhi pola interaksi siswa. Penerapan model *Team Games Tournament* (TGT), peneliti sebagai fasilitator. Model *Team Games Tournament* (TGT) dilakukan dengan cara membentuk kelompok kecil yang memiliki latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, dan ras yang berbeda. Proses pelaksanaan model *Team Games Tournament* (TGT) dilakukan dengan melakukan pertandingan permainan antar tim atau antar kelompok.

Adapun langkah-langkah penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), yaitu 1) pemberian materi (penyajian kelas), 2) membentuk kelompok tim secara heterogen, 3) melakukan permainan (*games*), 4) melaksanakan pertandingan (*tournament*), 5) penskoran, dilakukan dengan menghitung skor turnamen setiap tim (rekognisi tim). Bagi tim yang berhasil menjadi tim terbaik diberikan sebuah penghargaan.

2. Media *Pos Game Wordwall*

Game Wordwall merupakan sebuah permainan edukasi berbasis aplikasi atau website. Terdapat berbagai macam template yang dapat digunakan sebagai variasi penyajian pertanyaan atau materi. Pos merupakan tempat pemberhentian. *Pos Game Wordwall* adalah permainan dengan menyediakan beberapa pos pemberhentian yang mana setiap pos pemberhentian terdapat permainan soal berbasis *wordwall* yang harus diselesaikan. Siswa akan dibagi berkelompok secara heterogen, untuk dapat maju ke pos berikutnya siswa harus menyelesaikan soal berbasis *wordwall* dengan benar.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan yang mampu dicapai siswa pada akhir kegiatan pembelajaran. Hasil belajar yang difokuskan peneliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar elemen IPAS yaitu elemen pemahaman IPAS dan keterampilan proses. Elemen pemahaman IPAS

terdiri dari 6 aspek, yaitu pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), aplikasi (*application*), analisi (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan evaluasi (*evaluation*). Sedangkan elemen keterampilan proses terdiri dari 6 aspek, yaitu mengamati, mempertanyakan dan memprediksi, merencanakan dan melaksanakan penyelidikan, memproses dan menganalisis informasi, mengevaluasi dan refleksi serta mengkomunikasikan hasil.

4. IPAS

IPAS merupakan muatan dari kurikulum merdeka yang mana gabungan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial. IPAS mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati yang berada di alam semesta. IPAS juga mempelajari interaksi kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial dengan lingkungannya.

Materi IPAS yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah IPAS semester 2 Bab 8 dengan topik pembelajaran Bumiku Sayang, Bumiku Malang. Materi IPA yang dipakai berupa peristiwa alam, sedangkan materi IPS terkait dengan kerusakan lingkungan oleh manusia.