

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

IPAS merupakan penggabungan antara IPA dan IPS yang mana penggabungan terhadap kedua mata pelajaran tersebut dilakukan yang memiliki keyakinan bahwasanya siswa sekolah dasar memiliki fokus yang lebih besar dalam mempelajari topik - topik yang relevan dengan Nyata (Ikhsani & Alfiansyah, 2023). Kementerian Pendidikan , Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Inovasi (Kemendikbudristek) mengatakan didalam buku saku KUMER menyatakan bahwa adanya integrasi penggabungan kurikulum IPA ( Ilmu Pengetahuan Alam) dan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial). Penggabungan ini menjadikan siswa pada saat pengembangan kesadaran fenomena ketika terjadi di lingkungan terdekatnya. Dengan demikian nantinya siswa memiliki pengetahuan yang dapat membantu mereka memahami keadaan-keadaan disekitar dan dapat berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

Penggabungan IPA dan IPS menjadi IPAS berguna untuk memaksimalkan pengembangan kompetensi yang baik bagi seluruh siswa di masa kini dan di masa depan. IPAS merupakan mata pelajaran yang tujuannya untuk membangun literasi sains (Wijayanti & Ekantini, 2023). Yang mana nantinya ketika pembelajaran IPAS akan merangsang siswa termotivasi serta menerima konsep pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial. Sehingga nantinya siswa dapat belajar dan dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan ketika di alam semesta dan nantinya siswa mampu sekaligus mengelola lingkungan sosial.

IPAS di SD dianggap menjadikan pendidikan untuk membantu siswa mengembangkan pengetahuan, keterampilan, serta sikap yang diperlukan untuk memajukan Pendidikan serta beradaptasi dengan perubahan keadaan disekelilingnya. Sehingga menjadikan pembelajaran yang menarik dan relevan yang nantinya membuat siswa berkesempatan dengan secara aktif menyelesaikan serta menyiasati masalah berada di dunia nyata contohnya pada lingkungan sekitar, fenomena alam, dan permasalahan lain (Budiwati *et al.*, 2023). Pembelajaran IPAS sejak dini menjadikan generasi muda yang melek akan sains dan sosial untuk menghadapi tantangan hidup dilingkungan yang kompetitif.

Berdasarkan hasil observasi terhadap siswa kelas IV di SDN Purworejo 02 ketika melihat pembelajaran berlangsung guru kurang memodifikasi kegiatan pembelajaran yang mana masih menggunakan pembelajaran ceramah yang terkesan monoton dan membosankan dan hanya berpusat pada guru saja. Kemudian ketika guru mengajar guru hanya berpedoman pada buku tanpa menggunakan sumber dan media belajar lainnya. Sehingga menjadikan siswa kurang aktif dan terlibat selama kegiatan pembelajaran. Siswa menjadi tidak tertarik dalam pembelajaran dan memiliki fokus sendiri dan tidak memperhatikan guru. Kemudian siswa merasa kesulitan dalam memahami materi karena guru hanya mengajarkan dengan metode ceramah ketika pembelajaran berlangsung yang mana siswa akan pasif serta tidak memiliki semangat motivasi ketika proses belajar dikelas.

Dari permasalahan diatas salah satunya cara yaitu dengan menerapkan inovasi pembelajaran yaitu dengan melibatkan serta memfokuskan siswa secara langsung pada kegiatan pembelajaran. Salah satunya penggunaan model pembelajaran untuk menjadikan siswa menjadi aktif. Pemilihan model pembelajaran guru harus dapat memperhatikan suasana dikelas agar dapat berjalan serta sesuai dengan kebutuhan dikelas salah satunya model pembelajaran yang cukup efektif serta mengaktifkan siswa dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative*. Model pembelajaran *cooperative* menjadi pendekatan untuk membuat siswa untuk kerja sama dalam kelompok berguna menyelesaikan masalah, penerapan ilmu, dan mendorong siswa terampil dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran (Nuryanti, 2019). Adapun model pembelajaran cooperative yang digunakan adalah tipe TGT (*Teams Games Tournaments*).

Proses belajar menggunakan TGT membuka kesempatan guru untuk siswa ketika pada saat kompetisi belajar dikelas menciptakan kondisi yang positif. Penerapan TGT akan menciptakan suasana belajar yang nyaman, nantinya siswa juga dapat berpartisipasi secara aktif serta ketika belajar menjadi lebih santai serta siswa dapat bekerja sama kelompok dalam bersaing secara sehat pada keterlibatan belajar, yang nantinya dapat membuat hasil belajar siswa naik (Munawaroh *et al.*, 2023).

Model TGT merangkap sebagai model dan strategi pembelajaran *cooperative* yang menekankan anggota kelompok dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penerapan TGT juga perlu di sesuaikan dengan tingkatan

perkembangan yang dialami siswa serta materi yang akan di ajarkan. Hal ini berkaitan terhadap tingkat perkembangan siswa yang berada dalam tahap perkembangan yang unik dan penting sehingga secara psikologis yang kenyataannya siswa sekolah dasar pada usia ini cenderung lebih senang bermain dan belajar melalui aktivitas yang menyenangkan dan interaktif (Kurniawan, 2019). Yang mana di harapkan nantinya siswa dapat senang belajar sambil bermain serta memiliki rasa keingintauan yang tinggi serta mendorong anak-anak untuk bertanya dan aktif ketika proses pembelajaran berlangsung.

Penerapan model pembelajaran serta penggunaan media juga akan dapat membuat suasana belajar menyenangkan serta dapat memanfaatkan rasa penasaran siswa untuk membuat lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan. Dengan memanfaatkan adanya penggunaan media pembelajaran, siswa akan memiliki motivasi ketika ikut serta proses belajar dikelas siswa lebih mudah memahami bahkan melihat secara langsung penggunaan media dalam menyampaikan materi (Nurul Audie, 2019). Model dan media pembelajaran lebih baik digunakan secara bersamaan sebagai pembaruan suasana ketika belajar mengajar. Dan dalam penggunaan media pembelajaran juga dapat berupa kongkrit dan digital. Tetapi dengan penggunaan media berbasis digital adalah penggunaan media yang sejalan dengan perkembangan zaman salah satunya dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar.

Media pembelajaran dapat menjadi perantara penyampaian informasi dan membantu guru dan dapat menyampaikan materi dengan media yang efektif bila

digunakan. Platform media *Linktree* adalah pilihan yang baik untuk pendidikan ilmiah. Platform digital bernama *Linktree* Media memiliki banyak menu yang dapat diakses melalui beragam presentasi lugas. (Amaliah *et al.*, 2021). Sehingga dengan menggunakan media *Linktree* dapat membuat beberapa menu yang mana setiap menu tidak tercampur dalam penyajian materi yang mana siswa akan lebih mudah mengakses dan tertarik. *Linktree* juga diharapkan untuk dapat menjadi solusi pada saat pembelajaran akan lebih mudah diakses kapan saja serta dapat membuat hasil belajar menjadi naik (Mardhatilla, 2021).

Inovasi pembelajaran yang pembelajarannya memanfaatkan model pembelajaran *cooperative* tipe TGT berbantu media *Linktree* digunakan dalam membantu kegiatan pembelajaran oleh guru agar pembelajaran dikelas tidak monoton dan menjadikan interaksi guru antar siswa bahkan siswa antar siswa lainnya memiliki respon yang baik selama kegiatan pembelajaran. Sehingga berdasarkan latar belakang diatas, maka disini peneliti tertarik ingin melakukan penelitian dengan mengambil judul Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative* TGT Berbantu Media *Linktree* Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV SDN Purworejo 02.

## **B. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dari uraian masalah diatas, maka penelitian ini perlu diadakan Batasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran *cooperative* TGT berbantu media *Linktree* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Purworejo 02.

2. Penelitian ini menggunakan materi pembelajaran Mengubah Bentuk Energi dengan topik Transformasi Energi di Sekitar Kita.
3. Pada penelitian ini yang digunakan adalah hasil belajar kognitif siswa kelas IV SDN Purworejo 02.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang, maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut apakah ada pengaruh model pembelajaran *cooperative* TGT berbantu media *Linktree* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN Purworejo 02?.

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan uraian rumusan masalah, maka tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *cooperative* TGT berbantu media *Linktree* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN Purworejo 02.

### **E. Kegunaan Penelitian**

Penelitian ini nantinya diharapkan dapat menghasilkan kegunaan secara teoritis maupun praktis, yang dapat dideskripsikan sebagai berikut:

#### 1. Secara Teoritis

Secara teori, penelitian ini harus memberikan pencerahan tentang paradigma pembelajaran *Cooperative* TGT yang mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa melalui penggunaan media *Linktree*.

#### 2. Secara Praktis

##### a. Bagi Siswa

- 1) Melatih siswa untuk bekerja sama dan membangun interaksi antara siswa ketika proses pembelajaran.

- 2) Menambah pengetahuan siswa dalam kemampuan pemahaman mata pelajaran IPAS.
- 3) Meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV

b. Bagi Guru

- 1) Dapat digunakan untuk menjadi bahan pertimbangan untuk merancang proses kegiatan pembelajaran sehingga dapat membuat pembelajaran berlangsung lebih optimal dan hasil belajar yang meningkat.
- 2) Dalam menggunakan media *Linktree* diharapkan dapat membuat guru mudah dalam penyampaian materi pembelajaran yang mudah di pahami siswa.

c. Bagi Sekolah

Sebagai tindak lanjutan dalam rangka perbaikan proses dan hasil pembelajaran serta meningkatkan minat siswa dalam belajar IPAS di sekolah dasar.

d. Bagi Peneliti

Memiliki pengalaman secara langsung ketika pembelajaran dan sebagai referensi peneliti selanjutnya yang akan menggunakan model dan pemilihan media pembelajaran yang kreatif maupun inovatif.

## F. Definisi Operasional Variabel

Dalam penelitian ini digunakan dua variabel. Masing-masing komponen dalam hal ini model pembelajaran Cooperative TGT dengan dukungan media Linktree berfungsi sebagai variabel bebas. Nilai akhir siswa kelas IV dijadikan sebagai variabel terikat.

### a. Model Pembelajaran *cooperative* tipe TGT

Model pembelajaran *cooperative* yaitu suatu model pembelajaran yang menggunakan interaksi sesama anggota kelompok yang memungkinkan untuk memecahkan permasalahan yang dapat diselesaikan secara bersama kelompok.

Model pembelajaran *cooperative* tipe TGT yang didalamnya membuat kerja sama antar anggota yang berkelompok mengandung unsur permainan sambil belajar, memecahkan suatu masalah bersama dalam suatu pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

### b. Media *Linktree*

Media *Linktree* merupakan media berbasis digital yang memiliki banyak menu dan tampilan serta dapat digunakan sebagai tempat memaparkan materi, kuis berupa *link*. Yang mana nantinya *Linktree* ini digunakan untuk memicu motivasi dan minat belajar.



c. Hasil Belajar IPAS

Hasil belajar merupakan tingkatan yang telah dicapai dalam proses pembelajaran siswa dalam menuntut suatu pelajaran berupa penguasaan materi setelah mengikuti susunan program belajar dan mengajar yang adanya perubahan perilaku pada siswa yang dapat diukur dengan tes.