

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia sebagian besar memengaruhi perkembangan kognitif siswa. Pendidikan sangat penting untuk menjadi dasar dalam mendidik anak bangsa, terutama pada sikap dan kognitifnya. Jenjang SD termasuk dalam fase memberikan pendidikan mendasar yang sangat penting, oleh karena itu membutuhkan perhatian yang lebih pada jenjang SD. Hal ini sejalan dengan pendapat Hidayah (2023) menurutnya mengeksplorasi bagaimana pendidikan dapat memengaruhi perkembangan manusia dalam berbagai bidang, termasuk kepribadian dan kehidupan, dalam pendidikan sekolah dasar. Dalam mempersiapkan manusia untuk masa depan, pendidikan memiliki pengaruh yang kuat. Pada tahap perkembangan dan ciri-ciri lingkungan fisik dan sosial budaya tempat tinggalnya, pendidikan dapat memaksimalkan berbagai potensi, termasuk pertumbuhan potensi setiap orang di semua bidang, termasuk intelektual, emosional, sosial, spiritual, dan fisik.

Pendidikan termasuk upaya yang disengaja untuk memaksimalkan potensi kognitif, afektif, dan psikomotorik setiap siswa agar dapat mengaktualisasikan diri di lingkungannya melalui proses pembelajaran. Belajar menjadi proses seumur hidup yang melibatkan perubahan perilaku terus-menerus di berbagai elemen dan dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk motivasi, emosi, sikap, dan lain-lain, yang akhirnya mengarah

pada perilaku yang diharapkan. Komponen utama pembelajaran salah satunya manusia sebagai pembelajar, kebutuhan sebagai sumber inspirasi, dan lingkungan belajar yang menawarkan kesempatan untuk kegiatan belajar. Pembelajaran terkait erat dengan capaian yang harus tercapai.

Capaian pembelajaran agar bisa tercapai harus didukung oleh model, media, metode, penilaian, siswa, guru, dan lingkungan, maka proses pembelajaran harus memiliki hubungan pendidikan yang timbal balik. Banyak faktor baik yang berasal dari dalam diri individu maupun dari luar ketiga konteks tempat siswa terlibat, dapat memengaruhi hasil belajar siswa. Lingkungan belajar yang menyenangkan dan menarik diperlukan untuk mendukung hasil belajar. Penerapan strategi, metodologi, pendekatan, dan proses pembelajaran merupakan satu kesatuan yang utuh. Dengan memanfaatkan model pembelajaran, pendidik dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Sebagai pendidik, instruktur memiliki pengaruh besar pada proses pembelajaran. Guru harus menggunakan model pembelajaran yang tepat atau yang selaras dengan materi yang diajarkan. Selain memberikan instruksi kepada siswa, peran guru juga mencakup mengarahkan, mendidik, dan membina kegiatan belajar mereka. Lingkungan belajar mengajar yang baik akan tercipta apabila guru mampu menguasai kelas. Menurut Rosyada (2024) guru dapat memanfaatkan berbagai model pembelajaran, antara lain bermain peran, contextual learning, cooperative learning, dan lain-lain, untuk meningkatkan proses pembelajaran.

Model pembelajaran yang menekankan pengembangan kemampuan pemahaman dapat membantu siswa memecahkan masalah dengan lebih mudah, menemukan informasi yang berharga, dan menerapkan pengetahuan tersebut pada proyek yang memajukan pendidikan mereka. Menurut Rosyada (2024) siswa akan lebih mudah memahami pelajaran jika mereka terus meningkatkan kemampuan pemahaman mereka, untuk meningkatkan kemampuan pemahaman, kreatif, dan imajinatif selama proses pembelajaran juga dapat ditingkatkan melalui latihan. Penelitian ini berfokus pada kemampuan intelektual, yaitu kemampuan siswa dalam memberikan wawasan terhadap kesulitan yang berkaitan dengan tema yang dibahas dan mengatasi berbagai tantangan belajar guna memengaruhi kemampuan pemahaman siswa. Kemampuan pemahaman dapat dikembangkan dengan berbagai metode, baik di rumah maupun di kelas, salah satunya dalam mata pelajaran IPAS.

Pembelajaran IPAS berupaya meningkatkan literasi sains pada semua siswa, baik saat ini maupun di masa mendatang. Menurut Rosyada (2024) pembelajaran IPAS di sekolah dasar harus memberikan siswa pengetahuan langsung sehingga mereka dapat mengembangkan kemampuan yang diperlukan dan melakukan penyelidikan ilmiah terhadap lingkungan sekitar. Pembelajaran IPAS sangat penting untuk menumbuhkan rasa ingin tahu, keterampilan bertanya, partisipasi aktif, kesadaran diri, kesadaran lingkungan, serta pengetahuan dan pemahaman tentang ide-ide ilmiah. Banyak siswa yang menganggap bahwa pembelajaran IPAS

membosankan dan tidak menarik. Pemahaman siswa yang menurun dapat terjadi karena anggapan seperti itu terus berlanjut. Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai, pembelajaran IPAS di sekolah dasar harus mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan menggabungkan proyek kelompok yang menyenangkan dengan menggunakan model dan media yang tepat. Oleh karena itu peneliti akan membahas tentang model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media *Educaplay*.

Model TGT (Team Game Tournament) merupakan salah satu model kooperatif yang efektif dengan membentuk tim dan mengadakan kompetisi dalam bentuk permainan, di mana siswa saling berkompetisi untuk berkontribusi terhadap skor tim tanpa mengakui adanya perbedaan dalam peran. Permainan tim, pertandingan, dan hadiah kelompok merupakan bagian utama dari konsep TGT ini. Model pembelajaran TGT dapat menginspirasi siswa untuk bekerja sama dan saling mendukung.

Siswa cenderung tidak mudah menyerah dan lebih terlibat. Menurut Paramitha dkk (2022) model ini dapat membantu siswa merasa lebih terhubung satu sama lain dan mendorong partisipasi yang lebih besar dari mereka. Model pembelajaran TGT membutuhkan tim pembelajaran yang terdiri dari empat hingga lima orang dengan jenis kelamin, dan tingkat keterampilan yang berbeda-beda. Menurut Asiva (2019) bentuk model pembelajaran TGT melibatkan siswa berinteraksi dalam kelompok dan bekerja sama untuk menyelesaikan tugas yang diberikan.

Selain menggunakan model pembelajaran, guru dapat menggunakan media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran dan dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman siswa. Media pembelajaran menjadi sarana atau alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi pembelajaran dari guru kepada siswa dengan tujuan agar memudahkan proses pembelajaran. Media yang digunakan oleh peneliti yaitu media digital *educaplay*.

Observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti di SDN Klagenserut 01, ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran IPAS diantaranya guru kurang inovatif dalam menggunakan metode yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Dalam pembelajaran IPAS masih menggunakan metode konvensional ceramah. Hal itu membuat siswa sulit untuk memahami materi. Penerapan model ini bersifat satu arah dan memberikan sedikit kesempatan siswa untuk aktif. Penggunaan metode ceramah pada pembelajaran IPAS menjadikan siswa tidak tertarik untuk mengikuti pembelajaran karena merasa bosan dan terkesan kurang menyenangkan, siswa memilih-milih teman dalam mengerjakan soal berkelompok, banyak siswa yang tidak memperhatikan guru pada saat menjelaskan materi.

Selain itu, diperoleh informasi bahwa hasil belajar IPAS pada siswa kelas 3 belum mencapai target yang sudah ditentukan. Hal ini dapat diketahui dari assesmen sumatif semester 1 tahun Pelajaran 2024/2025. Kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran yang digunakan di SDN

Klagenserut 01 pada mata pelajaran IPAS yaitu 70. Dari 14 siswa kelas tiga, hanya tujuh yang memenuhi kriteria ketuntasan, sedangkan 7 lainnya tidak memenuhi kriteria ketuntasan. Diperlukan teknik yang dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa. Oleh karena itu peneliti menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*), model ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terutama dalam pembelajaran IPAS.

Berdasarkan Kardiyanto dkk (2024) dapat diperoleh informasi bahwa penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada penerapan TGT tanpa integrasi media digital, sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengisi kekosongan tersebut yang menggunakan media *Educaplay* dalam pembelajaran TGT dengan yang tidak menggunakan media tersebut. Peneliti mengambil judul tentang “Implementasi Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Media *Educaplay* Dalam Pembelajaran IPAS Materi Ekosistem Kelas III Sekolah Dasar”. Peneliti memilih model *Teams Games Tournament* dengan dukungan media *Educaplay* karena memiliki beberapa manfaat, antara lain memupuk kerja sama siswa dan meningkatkan keterlibatan siswa, yang akan membuat interaksi di kelas lebih menarik dan menyenangkan.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka penelitian dapat difokuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana Implementasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Educaplay* dalam pembelajaran IPAS materi ekosistem kelas III SD.
2. Bagaimana kelebihan dan kekurangan dalam implementasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Educaplay* dalam pembelajaran IPAS materi ekosistem kelas III SD.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukan penelitian ini adalah :

1. Mendeskripsikan proses implementasi model pembelajaran TGT dengan bantuan media *educaplay* pada siswa kelas 3 SD dalam pembelajaran IPAS.
2. Mendeskripsikan kelebihan dan kelemahan dalam proses implementasi model pembelajaran TGT dengan bantuan media *educaplay* pada siswa kelas 3 SD dalam pembelajaran IPAS.

D. Manfaat Penelitian

Setelah melakukan penelitian ini diharapkan memberikan hasil yang dapat dijadikan sebagai :

1. Manfaat Teoritis

Untuk memberikan tambahan wawasan, pengetahuan serta pengalaman dalam pembelajaran. Selain itu sebagai masukan dalam menentukan strategi pembelajaran dalam upaya peningkatan mutu pendidikan secara tepat.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Memberi sekolah sumber daya yang bermanfaat untuk membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran lebih cepat dan menawarkan gagasan untuk meningkatkan sistem pendidikan saat ini.

b. Bagi Peneliti

Untuk menambah pengetahuan terkait, pemahaman, serta keyakinan diri sehingga dapat menjadi bekal sebagai calon guru sekolah dasar.

c. Bagi guru

Meningkatkan pengetahuan tentang berbagai model pembelajaran, seperti model TGT, yang dapat diterapkan untuk meningkatkan lingkungan belajar di kelas. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat mengurangi tantangan yang dihadapi guru saat belajar.

d. Bagi Siswa

Memberikan lingkungan belajar yang kreatif bagi siswa, mengurangi kebosanan, meningkatkan keterlibatan siswa, dan meningkatkan hasil belajar IPAS.

E. Definisi Istilah

Definisi kata disediakan dalam penelitian ini untuk mencegah kesalahpahaman. Istilah - istilah yang digunakan dalam judul penelitian adalah sebagai berikut, secara lebih rinci :

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

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang mencakup tahapan pembelajaran, permainan, pertandingan, dan hadiah. Dimana setelah siswa menerima materi yang disampaikan oleh guru, selanjutnya merupakan kegiatan permainan. Melalui permainan seperti kuis menggunakan media *educaplay* siswa berkelompok dan salah satu bergantian untuk menjawab pertanyaan dengan bertanding antara kelompok lain dalam menjawab pertanyaan. Sistem penilaian kelompok yang mendapat skor paling tinggi kelompok tersebut yang memenangkan pertandingan. Setelah itu siswa diberikan hadiah atas usaha yang sudah mereka lakukan (Santoso dkk, 2019).

2. Media pembelajaran *Educaplay*

Educaplay merupakan salah satu platform yang menyajikan media pengajaran yang interaktif dan menarik melalui berbagai fitur yang tersedia, diantaranya adalah fitur Froggy Jumps, Unscramble Letters Game, Words Game, Puzzle, Abc Game, Memory Game, Quis, Matching Column Game, Riddle, Video Quiz, Dialogue Game, dan lain sebagainya. Berbagai fitur tersebut secara aktif dalam memantik pemahaman siswa terkait materi ekosistem dengan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Batitusta dkk (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan platform *educaplay* dapat mendorong berbagai aspek belajar siswa, diantaranya aspek pemahaman, keterampilan, refleksi, argumentasi dan interaksi antara guru dengan siswa.

3. Pembelajaran IPAS Materi Ekosistem

Ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS) dimasukkan ke dalam pendidikan sains. Di sekolah dasar, sains sering digunakan untuk membantu siswa memahami bagaimana peristiwa sosial dan alam saling berhubungan dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan sains memadukan ide-ide studi sosial seperti dinamika sosial atau hubungan manusia dengan lingkungan dengan ide-ide ilmiah seperti ekosistem, siklus air, atau energi (Kumala, 2016). Ekosistem adalah suatu sistem yang terbentuk oleh interaksi lingkungan biotik (makhluk hidup) dan abiotik (tak hidup) di lokasi

tertentu. Ekosistem bersifat dinamis karena terjadi interaksi dan saling ketergantungan yang memengaruhi keseimbangan kehidupan di dalamnya. Materi ini terdapat pada kelas III sekolah dasar.