

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Hasil belajar menjadi indikator penting bagi guru dalam menilai kemampuan dan pencapaian pembelajaran peserta didik. Menurut Suryadi, dkk (2022) Kemampuan individu yang diperoleh dari proses belajar dapat dilihat dari hasil belajarnya. Pengembangan kemampuan yang melibatkan aspek kognitif, afektif, psikomotorik, atau kombinasi dari ketiganya, bertujuan untuk memperoleh pengalaman yang bertahan lama sehingga terjadi perubahan dan peningkatan kemampuan. Hasil belajar biasanya berupa perolehan pengetahuan dan sikap seperti yang telah dipaparkan dalam buku raport siswa. Pencapaian belajar siswa dipengaruhi oleh dua jenis faktor, yakni faktor internal seperti keadaan fisik, kondisi psikologis, dan rasa jenuh, serta faktor eksternal yang meliputi lingkungan keluarga maupun masyarakat sekitar. Tingkat keberhasilan proses pembelajaran sangat bergantung pada kemampuan guru dalam mengelola kegiatan belajar mengajar secara efektif.

Menurut Arifin (2019) Proses belajar mengajar merupakan aktivitas terpadu yang melibatkan latihan mental dan fisik peserta didik dalam rangka mengembangkan potensi diri secara menyeluruh dengan bimbingan serta pengawasan dari guru. Menurut Sanjani (2020) Proses belajar mengajar adalah interaksi antara guru dan siswa yang terjadi dalam lingkungan pendidikan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Menurut Rohmah (2017) aktivitas pembelajaran merupakan inti dari pendidikan yang bertujuan membangun kompetensi siswa dalam hal pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Proses pembelajaran memiliki peran penting karena mencakup interaksi dinamis antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar yang dirancang secara terstruktur untuk mencapai hasil belajar maksimal.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas IV SDN Oro Oro Ombo, Kecamatan Kartoharjo, Kota Madiun, dapat diketahui bahwa proses belajar mengajar dalam Kurikulum Merdeka, ditemukan Pendekatan yang diterapkan dalam pembelajaran masih bersifat tradisional dan berorientasi pada peran dominan guru, khususnya menggunakan metode ceramah. Konsekuensinya, partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran cenderung rendah. Siswa hanya diminta untuk menyelesaikan LKS setelah materi disampaikan tanpa banyak melibatkan diskusi atau aktivitas yang memicu keaktifan. Selama pembelajaran, siswa juga kurang memperhatikan penjelasan guru, Akibatnya, banyak siswa yang kesulitan menjawab pertanyaan yang diajukan. Kurangnya keterlibatan dalam proses pembelajaran turut berdampak negatif terhadap capaian hasil belajar mereka.

Solusi dari permasalahan ini adalah dengan mengimplementasikan model pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Menurut Hendracipta (2021), model pembelajaran adalah kerangka kerja yang menjelaskan langkah-langkah sistematis untuk

mengatur pengalaman belajar siswa agar tujuan pembelajaran tercapai. Penerapan model yang tepat akan membantu meningkatkan kreativitas, semangat, serta keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran.

Guru berkontribusi secara signifikan terhadap efektivitas jalannya proses pembelajaran. Tugas guru tidak terbatas pada penyampaian materi saja, melainkan juga sebagai fasilitator dan pengelola kelas yang mampu mengarahkan jalannya pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran yang tepat oleh guru secara kreatif, berdasarkan karakteristik materi dan kebutuhan siswa, menjadi kunci dalam mencapai hasil belajar yang optimal.

Tercapainya tujuan pembelajaran yang selaras dengan kurikulum merdeka diperlukan suatu model pembelajaran agar konsep materi tertentu dalam mata pelajaran dapat tersampaikan dan diterima secara keseluruhan kepada siswa. Peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif karena diyakini dapat mendorong keterlibatan aktif siswa lewat aktivitas kelompok yang terstruktur.

Pembelajaran kooperatif merupakan strategi yang menitikberatkan pada kolaborasi dalam kelompok kecil serta memfasilitasi persaingan yang konstruktif di antara kelompok (Desita, 2021). Hasanah & Himami (2021) menegaskan bahwa melalui pembelajaran kooperatif, siswa dilatih untuk bekerjasama dalam mencapai tujuan kolektif sambil mengasah keterampilan berpikir kritis, komunikasi, serta penyelesaian masalah. Pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran aktif yang

mengharuskan siswa bekerja secara kolaboratif dalam kelompok, bukan secara individu. Proyek kelompok membantu siswa memperoleh keterampilan hidup seperti pemecahan masalah, pengambilan keputusan, berpikir logis, komunikasi efektif, dan kerja tim. Siswa tidak boleh dihadapkan pada kondisi kompetensi yang beracun dengan teman sebayanya; sebaliknya, mereka harus didorong untuk menjadi individualis dan tidak dibiarkan belajar sendirian. Namun, anak juga perlu dibesarkan agar bisa berkolaborasi. Terdapat berbagai bentuk model pembelajaran kooperatif seperti *Jigsaw*, *TGT*, *CIRC*, *TAI*, *STAD*, *Group Investigation*, *Learning Together*, *Time Token*, dan *NHT*. Dalam konteks penelitian ini, peneliti secara spesifik menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token*.

Menurut Pandiangan, dkk (2023) model *Time Token* merupakan bentuk pembelajaran kooperatif yang memberikan penekanan pada keterlibatan aktif siswa. Siswa diharapkan untuk lebih terlibat dibandingkan guru mereka, dan mereka diajari cara berbicara di depan audiens dan menyuarakan pendapat mereka tanpa takut dipermalukan. Hal ini berlaku ketika mengumpulkan informasi, menyelidiki topik baru, berinteraksi dengan teman sekelas, dan menyajikan informasi dalam lingkungan kelompok. Penerapan model kooperatif tipe *Time Token* memungkinkan tiap anggota dalam kelompok untuk memusatkan perhatian pada satu sumber belajar yang sama. Dalam menerapkan model pembelajaran ini tentunya menggunakan suatu media bantu. Media bantu

yang digunakan peneliti untuk model pembelajaran ini menggunakan *Website berbasis games edukatif Baamboozle*.

Menurut Iskandar & Sholihah (2022) *Website games Baamboozle* ialah *platform* digital yang dapat digunakan sebagai alat pengajaran yang memungkinkan pengguna membuat dan memainkan permainan pada berbagai mata pelajaran dan melibatkan siswa dalam aktivitas pendidikan. *Website games* ini sangat efektif digunakan untuk berkelompok maupun individu. Sehingga sangat cocok jika dikolaborasikan dengan model pembelajaran *time token*. Cara bermain *games* ini nantinya setiap kelompok akan diberikan *token* untuk jatah menjawab soal, bagi *token* yang sudah habis tidak diperbolehkan menjawab soal kuis. Hal ini, bertujuan supaya mereka bisa memanfaatkan *token* menjawab soal dengan baik. Menurut Chumaidi (2023) *Website games edukatif Baamboozle* memiliki keunggulan sebagai berikut: berguna, dapat digunakan tanpa membuat akun, dan mudah beradaptasi karena dapat digunakan baik *online* maupun *offline*. Mekanisme dalam *games* ini nanti akan berbentuk seperti cerdas cermat. *Website games* ini bisa digunakan untuk semua mata pelajaran. Ruang lingkup dalam penelitian ini difokuskan secara khusus pada mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) sebagai objek utama kajian.

Salah satu inovasi dalam penyajian materi pada Kurikulum Merdeka adalah munculnya mata pelajaran IPAS. Menurut Meylovia dan Julianto (2023) IPAS merupakan bidang kajian yang mempelajari makhluk

hidup serta interaksinya dengan lingkungan dan alam semesta. Sebagai contoh, manusia digambarkan sebagai makhluk hidup yang tidak dapat hidup secara terpisah. Integrasi antara Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial melahirkan mata pelajaran IPAS sebagai bentuk pendekatan pembelajaran yang holistik. Materi dalam IPAS mencakup komponen biotik dan abiotik serta hubungan timbal balik di antara keduanya, termasuk peran manusia sebagai individu dan anggota masyarakat dalam kehidupan berdampingan dengan lingkungan. Umumnya, pembelajaran IPAS mulai diajarkan sejak siswa berada di kelas IV sekolah dasar.

Pembelajaran IPAS memiliki peranan penting dalam membantu peserta didik memahami berbagai aspek kehidupan sehari-hari. Sebagai mata pelajaran integratif, IPAS di sekolah dasar menjadi wahana penting dalam membangun pengetahuan siswa mengenai kondisi lingkungan dan kehidupan sosial yang mereka alami setiap hari. (Husnah dkk., 2023). Melalui IPAS, siswa diharapkan dapat mengembangkan rasa ingin tahu dan ketertarikan terhadap materi pembelajaran, berpartisipasi secara aktif, menguasai keterampilan inkuiri, memahami diri dan lingkungan, serta memperoleh pemahaman konseptual yang lebih luas dan mendalam (Agustina dkk., 2022).

Dengan mengacu pada permasalahan sebelumnya, penelitian ini diarahkan untuk mengkaji sejauh mana pengaruh model pembelajaran

Kooperatif Tipe *Time Token* berbasis *Website Baamboozle* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

## **B. Batasan Masalah**

Untuk memastikan pemahaman yang tepat terhadap fokus penelitian sebagaimana tercantum dalam judul, penjabaran ruang lingkup permasalahan disampaikan sebagai berikut:

1. Penelitian ini mengombinasikan pendekatan kooperatif tipe *Time Token* dengan media pembelajaran interaktif berbasis *web*, yakni *Baamboozle*.
2. Subjek pembelajaran yang dikaji adalah materi IPAS kelas IV yang membahas tema Keberagaman Budaya di Indonesia.
3. Tiga aspek utama dalam hasil belajar, yakni kemampuan kognitif, sikap afektif, dan keterampilan psikomotor, menjadi objek kajian dalam penelitian ini.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang dan batasan masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* berbasis *Website Games Bamboozle* terhadap Hasil belajar IPAS siswa Kelas IV di SDN Oro Oro Ombo, Kota Madiun Tahun Ajaran 2024/2025?”

#### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini, sesuai dengan rumusan masalah, yaitu untuk menguraikan pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* yang berbasis *Baamboozle* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN Oro Oro Ombo, Kota Madiun, Tahun Pelajaran 2024/2025.

#### **E. Kegunaan Penelitian**

Adapun kegunaan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru
  - a. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* yang dipadukan dengan media permainan *edukatif* berbasis *website*, yaitu *Baamboozle*, sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV di SDN Oro Oro Ombo, Kota Madiun.
  - b. Membuka peluang bagi pendidik dalam mengembangkan pendekatan pembelajaran yang lebih atraktif dan sesuai dengan kondisi serta potensi siswa.

2. Bagi Siswa

Melalui penelitian ini, diharapkan siswa dapat mengembangkan kemampuan pada ranah afektif, kognitif, dan

psikomotor secara seimbang. Penerapan model kooperatif tipe *Time Token* berbantuan media *Baamboozle* memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara aktif sekaligus menikmati proses pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

### 3. Bagi Penulis

Mengidentifikasi pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* yang terintegrasi dengan website games *Baamboozle* terhadap hasil belajar IPAS, serta mendorong peneliti untuk merancang dan mengembangkan model pembelajaran lain yang relevan.

## **F. Definisi Operasional Variabel**

### 1. Model pembelajaran kooperatif *Time Token*

Model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* dirancang untuk mendorong partisipasi aktif siswa dalam kelompok kecil melalui sistem giliran berbicara saat berdiskusi, sehingga setiap anggota kelompok memiliki kesempatan yang setara untuk berkontribusi. Dalam penerapan model ini, setiap siswa memperoleh waktu tertentu untuk menyampaikan pendapat setelah giliran diberikan. Pembelajaran ini mengedepankan partisipasi aktif setiap siswa, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka dalam menyelesaikan masalah secara bersama-sama.

## 2. *Website Games Baamboozle*

*Website games Baamboozle, platform* permainan berbasis *web* yang digunakan sebagai media pembelajaran interaktif. Dalam permainan ini, siswa akan menjawab pertanyaan kuis yang berkaitan dengan materi pembelajaran, seperti IPAS, dengan cara yang menyenangkan dan kompetitif. Pemanfaatan *Baamboozle* ditujukan untuk meningkatkan daya tarik siswa terhadap pembelajaran sekaligus memperkuat pemahaman mereka terhadap materi melalui permainan yang mendorong partisipasi aktif.

## 3. Hasil Belajar IPAS

Hasil belajar yang dianalisis dalam penelitian ini mencakup aspek pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh siswa, khususnya yang berkaitan dengan konsep dasar IPAS, seperti pemahaman terhadap lingkungan alam dan sosial serta hubungan timbal balik di antara keduanya. Penilaian dalam penelitian ini mencakup dimensi kognitif melalui tes sebagai indikator pemahaman siswa terhadap materi; afektif yang terlihat dari keterlibatan siswa selama kegiatan pembelajaran; dan psikomotor yang diwujudkan melalui kemampuan siswa dalam bekerja sama, menjaga kekompakan, serta menyampaikan gagasan secara mandiri.