

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan strategis dalam menghasilkan sumber daya manusia yang kompeten dan mampu bersaing. Dalam konteks pembangunan nasional, selain menjadi media penyampaian pengetahuan, pendidikan juga berperan dalam mengembangkan karakter, pengembangan potensi, serta peningkatan kapasitas individu agar mampu beradaptasi dengan perubahan zaman yang semakin dinamis. Proses pembelajaran di sekolah dasar berperan sebagai dasar penting bagi proses membangun kemampuan berpikir, sikap, dan keterampilan siswa (Ramadhani et al., 2025). Pada tahap ini, peserta didik berada pada fase perkembangan kognitif yang sangat menentukan, sehingga kualitas pembelajaran yang diberikan akan sangat berpengaruh terhadap perkembangan intelektual dan sosial mereka di periode mendatang.

Salah satu muatan pembelajaran yang memiliki peran besar dalam mengembangkan kemampuan berpikir ilmiah peserta didik adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Pembelajaran IPAS tidak sebatas mengembangkan pemahaman konsep, melainkan juga mendorong penerapan keterampilan dan proses ilmiah seperti mengamati, menanya, mencoba, dan menarik kesimpulan berdasarkan fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar (Hafiz et al., 2025). Melalui pembelajaran IPAS, peserta didik diharapkan mampu memahami berbagai fenomena alam dan sosial secara kontekstual,

termasuk fenomena perubahan cuaca di bumi yang memiliki peran yang erat dalam aktivitas kehidupan sehari-hari. Akan tetapi, pada kenyataannya, kondisi ideal tersebut masih belum terwujud secara optimal di sejumlah sekolah dasar, termasuk di SDN Kare 01 Kecamatan Kare, Kabupaten Madiun.

Dalam implementasinya, pembelajaran IPAS menuntut adanya pemilihan model dan media pembelajaran yang tepat sehingga konsep-konsep abstrak lebih mudah dipahami oleh siswa. Materi seperti perubahan cuaca di bumi dan siklus air memiliki karakteristik konseptual yang membutuhkan visualisasi agar lebih mudah dipahami. Dengan demikian, dibutuhkan strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa menjadi optimal serta didukung oleh media yang representatif, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan tidak hanya bersifat verbalistic (Viqri et al., 2024).

Penggunaan model pembelajaran yang mampu mendorong keaktifan siswa serta didukung oleh media yang representatif menjadi suatu kebutuhan yang tidak dapat diabaikan (Aulia Luthfiyyah et al., 2025). Apabila aspek tersebut tidak terpenuhi, maka proses pembelajaran berpotensi tidak berjalan secara optimal dan berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Kondisi inilah yang menjadikan kajian mengenai implementasi model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media DIOSILIR menjadi relevan dan penting untuk diteliti, khususnya dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar (Wahida et al., 2025).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di kelas V SDN Kare 01 Kecamatan Kare, Kabupaten Madiun, diketahui bahwa hasil belajar IPAS siswa masih tergolong rendah. Hal tersebut dibuktikan dari hasil *pretest* yang menunjukkan bahwa seluruh siswa memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan sekolah, yaitu 70. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa penguasaan siswa terhadap materi IPAS, khususnya materi siklus air, masih belum optimal. Rendahnya hasil belajar tersebut menjadi salah satu permasalahan yang perlu mendapatkan perhatian karena hasil belajar merupakan bagian dari indikator keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Selanjutnya, hasil observasi juga menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh guru melalui metode ceramah dan tanya jawab tanpa didukung penggunaan media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami materi. Pada saat kegiatan tanya jawab berlangsung, antusiasme siswa masih rendah, di mana hanya beberapa siswa yang sama secara berulang memberikan tanggapan, sedangkan sebagian besar siswa lainnya cenderung pasif dan kurang berpartisipasi. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran berlangsung kurang interaktif sehingga siswa belum terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Kondisi tersebut mengindikasikan adanya perbedaan antara kondisi yang diharapkan dan realitas di lapangan dalam pembelajaran IPAS di SDN Kare 01. Secara teoritis, pembelajaran seharusnya berpusat pada siswa (*student-centered learning*) dengan menekankan partisipasi aktif melalui

hubungan sosial dan kolaborasi antarsiswa (Aulia Luthfiyyah et al., 2025). Hal ini didukung oleh teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Vygotsky, bahwa proses pembentukan pengetahuan terjadi melalui pengalaman belajar dan kolaboratif antar siswa (Pratami, 2024). Namun secara praktis, kenyataannya proses pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah tersebut masih didominasi pada guru sebagai pusat pembelajaran (*teacher-centered learning*), di mana peserta didik cenderung berperan sebagai penerima materi secara pasif tanpa memperoleh kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif. Akibatnya, kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan pemahaman konseptual siswa belum berkembang secara optimal .

Dalam rangka mengatasi kesenjangan tersebut, diperlukan penerapan pendekatan pembelajaran inovatif yang menempatkan siswa sebagai pusat kegiatan belajar. Salah satu pendekatan yang sesuai untuk diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) (Wahida et al., 2025). Model TGT dikembangkan oleh Slavin, di mana pembelajaran dilakukan melalui aktivitas kelompok, kompetisi edukatif, serta kegiatan turnamen akademik yang melibatkan seluruh siswa secara aktif (Nela Avrilia Salsabila et al., 2024). Melalui model ini, peserta didik tidak sekadar memperoleh materi pembelajaran secara individual, melainkan juga bekerja sama untuk memperdalam pemahaman terhadap materi yang dipelajari dan berkompetisi secara sehat. Model TGT diyakini berpotensi mendorong peningkatan motivasi belajar siswa, memperkuat pemahaman konsep, serta

menumbuhkan kerja sama dan rasa tanggung jawab bersama di antara anggota kelompok. (Luthfiatun Nisa et al., 2024).

Namun, agar penerapan model TGT berjalan lebih optimal, diperlukan pula dukungan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik materi. Salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan yaitu adalah Media DIOSILIR (Diorama Siklus Air). Media ini berbentuk miniatur tiga dimensi yang menggambarkan proses siklus air, sehingga mampu mengubah konsep yang abstrak menjadi lebih nyata sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa (Ria Regita et al., 2025a). Penggunaan diorama dalam pembelajaran IPAS mampu meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi, membantu visualisasi konsep ilmiah, serta menstimulasi partisipasi aktif siswa selama kegiatan pembelajaran (Agustina et al., 2025).

Berbagai temuan penelitian sebelumnya juga mendukung implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan media berbasis media visual dalam mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik. Penelitian oleh (Patresia Situmorang et al., 2025), mengungkapkan bahwa penggunaan model TGT mampu meningkatkan capaian belajar IPAS serta kemampuan kerja sama siswa secara lebih optimal dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Di sisi lain, studi yang dilakukan oleh Rahmmah et al. (2024), menunjukkan bahwa penggunaan media diorama pada pembelajaran sains mampu memperjelas konsep yang abstrak dan meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Adapun penelitian oleh Paqih Ridha et al. (2025), menyebutkan

bahwa materi IPAS memiliki karakter kontekstual karena erat hubungannya dengan gejala alam serta aktivitas sehari-hari.

Adapun penelitian oleh Rahmi, Nurhasanah, dan Husniati (2025) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SDN 20 Cakranegara”, menunjukkan bahwa penggunaan model TGT yang didukung media Wordwall terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pencapaian belajar siswa. Tamba et al. (2025) melalui penelitian berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament Berbantuan Media Educaplay Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 060847 Medan Petisah”, menemukan bahwa model TGT berbantuan media Educaplay berkontribusi secara positif dan secara nyata mempengaruhi hasil belajar. Sementara itu, Ridha et al. (2025) dalam penelitian berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas VI”, membuktikan bahwa model TGT berbantuan media Quizizz terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa, yang ditunjukkan oleh adanya perbedaan yang bermakna antara skor sebelum dan sesudah perlakuan berdasarkan analisis statistik.

Berdasarkan kajian terhadap penelitian terdahulu, peneliti belum menemukan penelitian yang menggabungkan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media DIOSILIR dan dapat diterapkan secara langsung pada materi Siklus air yang kontekstual sehingga membantu siswa

memperoleh pemahaman yang lebih baik. Kajian ini penting dilakukan karena berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT secara berkelanjutan menunjukkan kontribusi yang baik, signifikan, dan efektif terhadap pencapaian akademik siswa.

Berdasarkan temuan-temuan tersebut, dapat dinyatakan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media DIOSILIR memberikan pengaruh pada hasil belajar IPAS siswa, khususnya pada materi Siklus air. Dengan demikian, peneliti merasa perlu melakukan penelitian berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media DIOSILIR terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SD”. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memperkaya strategi pembelajaran inovatif yang tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan kolaboratif siswa. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru sekolah dasar untuk menerapkan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran IPAS.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan batasan masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Siswa yang menjadi subjek pada penelitian berikut ialah siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Kare 01 Kecamatan Kare, Kabupaten Madiun.

2. Cakupan materi yang diujikan pada penelitian berikut ialah materi pembelajaran IPAS tentang Siklus Air.
3. Model pembelajaran yang diterapkan untuk pembelajaran IPAS ialah model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media DIOSILIR.
4. Kemampuan siswa yang diteliti dalam penelitian ini dibatasi pada hasil belajar kognitif siswa, yang mencakup kemampuan memahami, mengingat, menerapkan, dan menganalisis materi pembelajaran IPAS.

C. Rumusan Masalah

Berlandaskan batasan masalah, maka rumusan masalah yang peneliti ajukan ialah:

1. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media DIOSILIR terhadap hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPAS di SDN Kare 01 Kecamatan Kare, Kabupaten Madiun?

D. Tujuan Penelitian

Berlandaskan rumusan masalah yang sudah diuraikan, adapun tujuan penelitian berikut ialah

1. Guna mengetahui ada atau tidaknya pengaruh pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media DIOSILIR terhadap hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPAS di SDN Kare 01 Kecamatan Kare, Kabupaten Madiun.

E. Kegunaan Penelitian

Hasil dari penelitian berikut diharapkan bisa bermanfaat pada kegiatan penelitian selanjutnya, yaitu :

1. Kegunaan Teoretis

Memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam kajian model pembelajaran inovatif dan pengembangan hasil belajar siswa di jenjang sekolah dasar. Hasil penelitian berikut juga bisa menambah khazanah teori mengenai penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media DIOSILIR dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Siswa

Pembelajaran yang dilaksanakan melalui kegiatan kelompok memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Kondisi tersebut diharapkan dapat membantu siswa memahami konsep-konsep IPAS, terutama materi siklus air, sehingga hasil belajar yang dicapai menjadi lebih optimal.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber rujukan bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran IPAS yang lebih relevan dengan kehidupan sehari-hari, inovatif, dan menarik melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang didukung media DIOSILIR. Temuan penelitian ini juga dapat dimanfaatkan sebagai pedoman untuk meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran sekaligus mengoptimalkan pencapaian hasil belajar siswa.

c. Bagi Peneliti

Pelaksanaan penelitian ini memberikan kesempatan bagi peneliti untuk memperluas pengetahuan dan memperoleh pengalaman dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media DIOSILIR pada pembelajaran IPAS. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi bekal bagi peneliti sebagai calon pendidik dalam merancang strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif guna mendukung peningkatan mutu pendidikan pada masa mendatang.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan kajian serupa pada masa yang akan datang, baik dalam ranah memperluas objek, memperdalam variabel, ataupun mengembangkan model pembelajaran lainnya untuk konteks dan jenjang yang berbeda.

F. Definisi Operasional Variabel

1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) merupakan pendekatan pembelajaran yang mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil yang bersifat heterogen, terdiri atas empat sampai enam anggota dengan karakteristik yang berbeda, baik

dari segi kemampuan akademik maupun latar belakang lainnya (Fauzi & Masrupah, 2024). Pelaksanaan model ini diawali dengan penyampaian tujuan serta materi pembelajaran, kemudian dilanjutkan dengan kegiatan diskusi kelompok dan kompetisi akademik dalam bentuk permainan atau turnamen. Pada akhir kegiatan, kelompok yang menunjukkan kinerja terbaik diberikan penghargaan sebagai bentuk apresiasi terhadap pencapaiannya.

2. Media Belajar DIOSILIR

Media belajar Diorama Siklus Air (DIOSILIR) merupakan media pembelajaran tiga dimensi berbasis seni yang menggambarkan situasi nyata. Dalam konteks pembelajaran siklus air, diorama dibuat dalam bentuk model 3D yang menarik untuk membantu siswa memahami proses perpindahan air dari bumi ke atmosfer dan kembali lagi (Azizah et al., 2024a).

3. Hasil Belajar Siswa

Dalam penelitian ini, hasil belajar yang dikaji difokuskan pada aspek kognitif, yaitu kemampuan siswa dalam memahami materi yang telah dipelajari dan diukur melalui instrumen tes. Ranah kognitif mencakup enam tingkatan kemampuan, yaitu mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6) (Ramadhani & Handayani, 2024). Pengukuran kemampuan tersebut dilakukan menggunakan tes pilihan ganda yang

diberikan sebelum perlakuan (pretest) dan setelah perlakuan (posttest) untuk mengetahui perubahan hasil belajar siswa.