

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di abad ke-21 menyoroti pentingnya menggunakan pemikiran kritis, pembelajaran kolaboratif, dan pemahaman konseptual sebagai elemen inti pengajaran sains di sekolah dasar. Model pembelajaran kooperatif secara global telah menunjukkan kemajuan dalam interaksi sosial, tanggung jawab individu, dan hasil belajar siswa (Matitaputty dkk., 2023). Di Indonesia, kurikulum merdeka mengutamakan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) sebagai pendekatan terpadu yang mengharuskan siswa untuk memahami konsep secara kontekstual dan aplikatif (Efendi dkk., 2025). Di sekolah dasar IPAS adalah mata pelajaran terpadu, dibuat untuk menyediakan siswa pemahaman dasar tentang peristiwa alam dan kehidupan sosial di lingkungan mereka. Tujuan pembelajaran IPAS adalah untuk memperluas perspektif dan rasa ingin tahu siswa tentang lingkungan mereka sekaligus mengembangkan bakat mereka. Hal ini karena selama pembelajaran IPAS siswa terlibat dengan lebih dari sekadar buku teks, mereka memiliki pengalaman langsung dengan fenomena alam dan dapat menggunakan pengetahuan ini di kehidupan sehari-hari (Andreani & Gunansyah, 2023). Di kelas V Sekolah Dasar, pendidikan IPAS bertujuan untuk memastikan bahwa siswa memahami konsep secara bermakna, bukan sekadar menghafal fakta, dan

bahwa mereka dapat mengaitkan konsep-konsep tersebut dengan pengalaman kehidupan nyata.

Pemahaman konsep yaitu suatu dari pencapaian yang berperan penting dalam tujuan pembelajaran IPAS, dikarenakan konsep yang dipahami dengan baik akan menjadi fondasi untuk pengembangan pengetahuan di tingkat selanjutnya. Siswa yang memahami konsep IPAS dengan baik tidak hanya mengetahui konsep-konsep tersebut, tetapi juga dapat menjelaskan kembali isi yang diajarkan dengan kata-kata mereka sendiri dan menerapkannya dalam keseharian (Nahdi dkk., 2018)(Nahdi et al., 2018). Oleh karena itu supaya sesuai dengan pengembangan kognitif siswa sekolah dasar, proses pembelajaran IPAS harus dirancang secara aktif, interaktif, dan menyenangkan. Fauziah dkk. (2025) menyatakan bahwa, meskipun telah diterapkan berbagai inovasi pembelajaran hasil penilaian pemahaman konsep sains siswa sekolah dasar di Indonesia masih relatif rendah. Data PISA (*Programme for International Student Assessment*) 2022 memperlihatkan terkait skor sains siswa Indonesia menempati peringkat ke-70 dari 81 negara, yang menyoroti lemahnya keterampilan konseptual dan penerapan sains dalam kehidupan nyata. Penggunaan metode ceramah yang berkelanjutan, keterbatasan model pembelajaran interaktif, dan beberapa penyebabnya termasuk siswa tidak terlibat dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDN 01 Manisrejo pada siswa kelas V mengungkapkan bahwa mayoritas siswa tidak memenuhi Kriteria Penyelesaian Minimum (KKM) untuk memahami konsep IPAS yang berkaitan

dengan sistem pencernaan manusia. Hasil belajar yang rendah ini terlihat ketika siswa kesulitan mengurutkan tahapan pencernaan manusia dan membedakan fungsi masing-masing organ pencernaan. Data ini menunjukkan bahwa pemahaman konsep mereka masih terbatas karena kurangnya variasi dalam proses pembelajaran. Sepanjang proses pembelajaran, peneliti mengamati bahwa kurangnya guru dalam memodifikasi kegiatan pembelajaran dimana ketika guru terus mengandalkan pengajaran berbasis ceramah yang dapat dianggap monoton dan membosankan, serta memusatkan proses pembelajaran hanya pada guru. Ketika pendidik hanya mengandalkan buku dan mengabaikan penggunaan sumber dan media pembelajaran lainnya, siswa biasanya tidak terlibat dan pasif saat kegiatan pembelajaran. Siswa kehilangan minat belajar dan menjadi terlalu fokus pada diri sendiri, mengabaikan instruksi guru. Akibatnya, siswa kesulitan memahami materi karena guru hanya mengandalkan metode ceramah, yang mendorong pembelajaran pasif dan mengurangi motivasi di kelas.

Alternatif pemecahan masalah yang disebutkan sebelumnya yaitu dengan menggunakan penerapan inovasi saat aktivitas belajar yang melibatkan siswa dan membuat mereka tetap fokus selama kegiatan pembelajaran. Salah satu cara untuk menyelesaikannya ialah dengan memanfaatkan model pembelajaran yang mengaktifkan siswa.. Untuk memastikan implementasi model pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan kelas, guru harus mempertimbangkan lingkungan kelas saat memilih model pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang efektif dan dapat meningkatkan keterlibatan

siswa merupakan model kooperatif. Model pembelajaran kooperatif adalah metode yang digunakan untuk mendorong kolaborasi anak-anak supaya berkerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan permasalahan, penerapan pengetahuan, dan mengembangkan kemampuan untuk mewujudkan capaian pembelajaran (Ria Nuryanti, 2019). Model pembelajaran kooperatif yang dipakai yaitu tipe Team Games Tournament (TGT).

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) yaitu mekanisme yang menggabungkan prinsip kerja tim dan kompetisi edukatif, yang telah terbukti menaikkan hasil belajar dan motivasi siswa. Penelitian oleh Andriyani dkk. (2025) memperlihatkan bahwa implementasi TGT dengan bantuan media interaktif mampu menaikkan hasil belajar sains sebesar 25% dibanding metode konvensional. Hal ini karena siswa lebih aktif dalam berdiskusi, berkompetisi secara sehat, dan menginternalisasi konsep melalui permainan edukatif. Penerapan model TGT akan mewujudkan situasi belajar yang aktif, dimana siswa bisa berpartisipasi saat proses pembelajaran. Hal tersebut karena teknik model pembelajaran TGT menawarkan peluang untuk setiap siswa dalam belajar, dan dapat bekerja sama dengan antar siswa (Marlita dkk., 2023).

Model *Team Games Tournament* (TGT) berfungsi sebagai model pembelajaran kooperatif dan sebagai strategi yang menyoroti pentingnya anggota kelompok dalam mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, implementasi TGT harus disesuaikan dengan tahap perkembangan siswa dan materi pelajaran yang akan diajarkan. Hal ini berkaitan dengan tingkat

perkembangan siswa, karena mereka berada dalam fase pertumbuhan yang krusial. Secara psikologis anak SD seringkali lebih menyukai bermain sambil belajar melalui aktivitas yang menyenangkan dan interaktif (Yuni dkk., 2024). Harapannya adalah siswa akan bersenang-senang belajar sambil bermain dan mengembangkan rasa ingin tahu yang kuat, yang akan mendorong mereka untuk bertanya dan berpartisipasi selama proses pembelajaran.

Selain menerapkan model pembelajaran, pemanfaatan media juga bisa menumbuhkan situasi belajar yang menarik dan memanfaatkan rasa ingin tahu siswa untuk membangun lingkungan pendidikan yang interaktif dan menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran bisa memotivasi siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran di kelas, jadi memudahkan mereka untuk memahami dan bahkan berpartisipasi langsung dalam penggunaan media untuk penyampaian materi (Audie, 2024). Model dan media pembelajaran sebaiknya digunakan secara bersamaan untuk memperbarui suasana selama proses belajar mengajar. Media pembelajaran dapat bertindak sebagai perantara dalam penyampaian informasi dan membantu guru menyampaikan materi secara efektif bila digunakan. Saat ini penggunaan media pembelajaran juga dapat berupa kongkrit dan digital. Namun, dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media konkret berupa Kotak Kartu Misterius (KOKAMI).

Media Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) adalah inovasi lokal yang berfungsi sebagai alat belajar tambahan berbasis permainan kartu dengan pertanyaan, teka-teki, atau tantangan konseptual yang berkaitan dengan konten IPAS (Adenya dkk., 2025). Media ini memungkinkan anak supaya belajar

secara kontekstual dan menyenangkan, hingga meningkatkan fokus dan daya ingat siswa dalam prosesnya. Kombinasi model TGT dengan media KOKAMI dapat menghasilkan lingkungan belajar yang kolaboratif, kompetitif, dan kreatif. Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) yaitu media yang mengombinasikan permainan. Implementasinya melibatkan semua siswa, baik yang cenderung pasif maupun yang aktif. Kombinasi media dan permainan tersebut bisa mendorong serta memikat siswa supaya berpartisipasi aktif saat kegiatan belajar. Selain itu, permainan ini dapat mendorong siswa supaya berpikir inovatif, kreatif, dan kritis untuk memahami pesan yang disampaikan. Respons positif yang muncul melalui komunikasi adalah hasil dari permainan yang dirancang dengan cara yang menarik dan sistematis (Pramesti dkk., 2024). Sesuai namanya, KOKAMI adalah kotak yang berisi beragam kartu pesan. Pesan-pesan ini bisa berbentuk perintah, pertanyaan, dan hukuman yang ditulis di secarik kertas dan ditempatkan di dalam kotak. Dalam permainan yang menggunakan media KOKAMI, kartu-kartu ini memainkan peran penting karena memberikan arahan untuk kegiatan pengajaran dan pembelajaran. Inovasi pembelajaran yang menggunakan model kooperatif *Team Games Tournament* yang dibantu media KOKAMI diterapkan untuk meningkatkan kegiatan pengajaran guru. Pendekatan ini bertujuan untuk membuat pembelajaran di kelas lebih menarik dan mendorong interaksi positif antara guru dan siswa, serta antar siswa sendiri, selama kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Alfira & Syofyan (2022), memperlihatkan jika penerapan model TGT berdampak positif pada

prestasi belajar IPAS, khususnya mengenai materi siklus hidup untuk siswa kelas empat sekolah dasar. Selanjutnya penelitian oleh Fauziah & Anugraheni (2020), juga menyatakan jika ada pengaruh yang nyata dalam penggunaan model pembelajaran *Teams Game Tournament* yang dipandang dari penalaran kritis pada pembelajaran terpadu siswa Kelas V SD. Penelitian lain yang dilaksanakan oleh Ningrum dkk. (2023), saat proses pembelajaran memperlihatkan jika pembelajaran kooperatif tipe TGT byang dibantu media *Clock Set* dari aspek langkah-langkah belajar dan media yang digunakan berpotensi berdampak positif pada penguatan penguasaan konsep matematika anak kelas I Sekolah Dasar. Berdasarkan penelitian sebelumnya yang relevan, belum ada yang meneliti tentang dampak model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media KOKAMI. Oleh karena itu, peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan Media Kotak Kartu Misterius terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar”.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti memberikan batasan masalah pada penelitian ini diantaranya yaitu:

1. Variabel Bebas (*Independent variable*)

Penelitian tersebut hanya memfokuskan pada penerapan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) yang dibantu media Kotak Kartu Misterius (KOKAMI).

2. Variabel Terikat (*Dependent variable*)

Kemampuan yang diukur dibatasi hanya pada kemampuan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran IPAS.

3. Materi IPAS yang digunakan dibatasi pada unit 5 materi Sistem Pencernaan Manusia

4. Subjek penelitian terbatas pada siswa Kelas V Sekolah Dasar tahun ajaran 2025/2026.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan batasan masalah di atas dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu “Bagaimana penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan media Kotak Kartu Misterius terhadap kemampuan pemahaman konsep IPAS siswa Kelas V Sekolah Dasar?”

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, penelitian ini bertujuan untuk “Mendiskripsikan pengaruh model Kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan media Kotak Kartu Misterius terhadap kemampuan pemahaman konsep IPAS siswa Kelas V Sekolah Dasar”.

E. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menyalurkan pemahaman tentang penggunaan model kooperatif *Team Games Tournament*, yang

dibantu media KOKAMI, khususnya dalam konteks IPAS. Hasilnya, penelitian ini bisa berfungsi sebagai acuan untuk pendidik ketika menerapkan model kooperatif tipe TGT yang didukung media KOKAMI melalui proses pembelajaran di kelas. Hal ini juga dapat meningkatkan minat belajar, pemahaman konsep, dan berkontribusi pada pembentukan pengetahuan yang bermakna.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Siswa

Dengan penelitian ini, ditargetkan penggunaan model Kooperatif tipe *Team Games Tournament* yang dibantu media Kotak Kartu Misterius bisa mewujudkan proses pembelajaran yang aktif, kreatif, dan inovatif. Selain itu, diharapkan bisa mempermudah siswa untuk memahami konsep-konsep IPAS dengan cara yang lebih bermakna.

b) Bagi Guru

Hasil penelitian ditargetkan supaya guru bisa menerapkan bermacam model pembelajaran sesuai dengan materi pelajaran dan keadaan siswa, untuk menciptakan lingkungan belajar yang aktif.

c) Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharap penelitian ini bisa digunakan untuk meningkatkan pengetahuan, memperluas wawasan, mengumpulkan pengalaman, serta menyediakan pengetahuan yang memadai untuk menerapkan berbagai model dan media pembelajaran yang beragam.

F. Definisi Operasional variabel

1. Model Kooperatif tipe *Team Games Tournament*.

Model Kooperatif tipe *Team Games Tournament* ialah suatu pendekatan pembelajaran kooperatif paling gampang diterapkan, karena model pengajaran tersebut melibatkan aktivitas semua siswa, tanpa memandang perbedaan, mencakup peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan. Penerapan Model Kooperatif *Team Game Tournament* sesuai sintaks pembelajaran diantaranya : 1) Penyajian Kelas (*Class Presentation*). Dalam penyajian kelas guru menyampaikan materi.. 2) Kelompok (*Team*). Kelompok ini terdiri dari empat hingga lima siswa, dan anggotanya beragam. 3) Permainan (*Games*). Game berupa pertanyaan sederhana yang dirancang untuk menilai pengetahuan yang diperoleh siswa selama kelas dan studi kelompok. 4) Turnamen atau kompetisi. Turnamen diadakan di akhir minggu atau di setiap unit, setelah presentasi kelas oleh guru dan penyelesaian lembar kerja oleh tim. Dalam turnamen awal, instruktur menugaskan siswa ke berbagai meja turnamen. Tiga siswa dengan kinerja terbaik dijadikan satu di meja I, tiga siswa berikutnya di meja II, dan seterusnya. 5) Penghargaan Tim. Guru mengumumkan kelompok pemenang, dan setiap tim akan diberi penghargaan jika skor rata-rata mereka memenuhi persyaratan.

2. Media Kotak Kartu Misterius.

Media KOKAMI ialah media konkret yang memadukan permainan dan kartu berisi materi pelajaran tersembunyi di dalam sebuah kotak.

3. Kemampuan pemahaman konsep

Kemampuan untuk memahami konsep ialah kemampuan seseorang untuk secara efektif berbagi pengetahuan yang mereka peroleh dengan orang lain, baik secara lisan maupun tulisan, memastikan bahwa orang yang menerima informasi benar-benar memahami apa yang disampaikan.

4. Pembelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS yaitu penggabungan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang disampaikan dalam kesatuan pembelajaran untuk membantu siswa memahami diri mereka sendiri, lingkungan di sekitar mereka, dan interaksi di dalamnya.