

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang menentukan kemajuan suatu bangsa. Pendidikan membantu manusia dalam pengembangan potensi dirinya sehingga mampu menghadapi segala perubahan yang terjadi, sebagaimana tercantum dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu Pendidikan membuat watak serta peradaban bangsa yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Kurikulum 2013 tidak hanya mengajarkan suatu hard skill pada peserta didik, namun juga mengajarkan *soft skill* (Akhmad Fauzi Syiraful Masrupah, 2024)

Tantangan pendidikan di era saat ini sangat kompleks sehingga menuntut siswa dan guru beradaptasi cepat guna menghadapi tantangan di era 40 an. Inovasi dalam pembelajaran dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan salah satunya dengan melakukan inovasi dalam proses pembelajaran mulai dari pengembangan kurikulum, media pembelajaran serta sarana dan prasarana pendidikan. Salah satu inovasi yang semakin populer adalah penggunaan media game edukasi berbasis teknologi. Game edukasi tidak hanya menawarkan hiburan, tetapi juga dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif. Melalui game, siswa dapat belajar dengan cara yang menyenangkan, yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Penelitian menunjukkan bahwa game edukasi dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit dengan cara yang lebih mudah dan menyenangkan.

Diera digital saat ini, teknologi telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari, termasuk dalam dunia pendidikan. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Salah satu

bentuk teknologi yang semakin populer adalah media game edukasi. Media ini tidak hanya menyajikan materi pelajaran dengan cara yang menyenangkan, tetapi juga dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit melalui simulasi dan interaksi yang interaktif.

Model pembelajaran kooperatif adalah pendekatan yang menekankan kerja sama antar siswa dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama. Dalam model ini, siswa tidak hanya belajar dari guru, tetapi juga dari teman-teman mereka. Pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan keterampilan sosial, komunikasi, dan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajaran mereka sendiri. Ketika dikombinasikan dengan media game edukasi, model ini dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menarik.

Namun demikian, model pembelajaran kooperatif juga telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Model ini mendorong siswa untuk bekerja sama dalam kelompok, saling membantu, dan berbagi pengetahuan. Dengan menerapkan model kooperatif, siswa tidak hanya belajar dari guru, tetapi juga dari teman-teman mereka. Hal ini dapat meningkatkan keterampilan sosial dan komunikasi siswa, yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi dari wali kelas V UPT SPF SD Negeri 101801 Kedai Durian hasil belajar siswa masih belum maksimal untuk mencapai KKTP yang berlaku. Khususnya pada mata Pelajaran IPAS yang dianggap membosankan oleh siswa. Karena cenderung menggunakan metode ceramah, materi hanya dari buku paket, kurangnya pemanfaatan model pembelajaran yang menarik dan inovatif, dan guru hanya fokus pada penyampaian materi tanpa melibatkan siswa dalam pembelajaran. Sehingga partisipasi siswa dalam proses pembelajaran yang menurun karena daya tarik terhadap pembelajaran yang disajikan kurang dan siswa tidak banyak berkontribusi dalam kegiatan.

Table 1.1 Nilai Ulangan Harian IPAS Siswa Kelas V UPT SPF SD Negeri 101801
Kedai Durian Tahun Pelajaran 2025/2026

Nilai KKTP	Nilai	Jumlah Siswa	Frekuensi	Keterangan Lulus/tidak lulus	Persentase
70	≥ 70	32 siswa	12 siswa	Lulus	37,5%
	≤ 70		20 siswa	Tidak lulus	62,5%

Sumber :Guru kelas V UPT SPF SD Negeri 101801 Kedai Durian Tahun Pelajaran 2025/2026

Menggabungkan media game edukasi berbasis teknologi dengan model kooperatif dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih holistik. Dalam konteks ini, siswa tidak hanya berinteraksi dengan konten pembelajaran melalui game, tetapi juga berkolaborasi dengan teman-teman mereka untuk mencapai tujuan belajar bersama. Pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Namun, meskipun banyak penelitian yang menunjukkan potensi positif dari penggunaan game edukasi dan model kooperatif, masih terdapat tantangan dalam implementasinya. Beberapa guru mungkin belum sepenuhnya memahami cara mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, dan ada juga kekhawatiran mengenai efektivitas game edukasi dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Oleh karena itu, konsep pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran dan tidak hanya berpusat kepada guru harus diterapkan. Model pembelajaran Kooperatif *Tipe Team Game Tournament* (TGT), merupakan alternatif untuk meningkatkan efisiensi pembelajaran. Siswa diminta terlibat langsung dalam berbagai aktivitas belajar dalam pembelajaran ini.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “ Pengaruh Model Kooperatif *Tipe Team Games Tournament* Berbatuan Media Game Edukasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Tata Surya Kelas V di UPT SPF SD Negeri 101801 Kedai Durian”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat disimpulkan identifikasi masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Partisipasi siswa dalam pembelajaran yang masih rendah pada mata pelajaran IPAS
2. Model pembelajaran yang kurang inovatif
3. Pada proses pembelajaran guru hanya fokus pada materi tanpa mengajak siswa berinteraksi.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka penulis membatasi penelitian ini pada penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif *Tipe Team Games Tournament (TGT)* Terhadap hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS kelas V UPT SPF SD Negeri 101801 Kedai Durian Tahun Pelajaran 2025/2026.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka peneliti merumuskan berbagai permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar IPAS yang diajarkan sebelum diterapkan model Kooperatif *Tipe Team Games Tournament (TGT)* pada siswa kelas V di UPT SPF SD Negeri 101801 Kedai Durian Tahun Pelajaran 2025/2026?.
2. Bagaimana hasil belajar IPAS yang diajarkan sesudah diterapkan model kooperatif *Tipe Team Games Tournament (TGT)* pada siswa kelas V di UPT SPF SD Negeri 101801 Kedai Durian Tahun Pelajaan 2025/2026?.
3. Apakah ada pengaruh penggunaan model pembelajaran Kooperatif *Tipe Team Games Tournament (TGT)* pada siswa kelas V di UPT SPF SD Negeri 101801 Kedai Durian Tahun Pelajaran 2025/2026?.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas penelitian ini memiliki tujuan. Adapun tujuannya adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum diterapkan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada Mata Pelajaran IPAS kelas V UPT SPF SD Negeri 101801 Kedai Durian Tahun Pelajaran 2025/2026.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa sesudah diterapkan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPAS kelas V UPT SPF SD Negeri 101801 Kedai Durian Tahun Pelajaran 2025/2026.
3. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif *Tipe Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran IPAS kelas V UPT SPD SD Negeri 101801 Kedai Durian Tahun Pelajaran 2025/2026.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Dengan menggunakan media game edukasi berbasis teknologi dan model kooperatif, siswa dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran, yang pada gilirannya dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

2. Manfaat bagi guru

Hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan dan pemahaman yang lebih baik bagi guru mengenai efektivitas penggunaan media game edukasi dan model kooperatif dalam pembelajaran. Guru dapat menggunakan temuan penelitian untuk merancang strategi pengajaran yang lebih inovatif dan efektif, serta meningkatkan keterampilan dalam mengintegrasikan teknologi dalam proses belajar mengajar.

3. Manfaat bagi sekolah

Penelitian ini dapat memberikan informasi yang berguna bagi pihak manajemen sekolah dalam pengambilan keputusan terkait pengembangan kurikulum dan metode pengajaran. Dengan memahami pengaruh media game edukasi dan model kooperatif, sekolah dapat mengalokasikan sumber daya yang lebih baik untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

4. Manfaat bagi peneliti

Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang tertarik dalam bidang pendidikan, khususnya dalam penggunaan teknologi dan metode pembelajaran inovatif. Hasil penelitian ini dapat memperkaya literatur yang ada dan memberikan dasar untuk penelitian lebih lanjut di bidang yang sama.

