BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan berperan penting dalam pengembangan pengetahuan dan karakter siswa, sehingga melalui pendidikan tidak hanya akan tercipta manusia yang berprestasi secara akademik maupun non akademik tetapi juga manusia yang berakhlak terpuji (Tsalitsah, 2024). Pendidikan adalah proses pembelajaran seumur hidup yang membawa dampak positif bagi setiap individu. Pendidikan berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan potensi individu, sehingga menghasilkan kekuatan, kecerdasan, spiritualitas, kepribadian, serta kreativitas yang berkontribusi pada pembentukan generasi berkualitas (Allung et al., 2023). Di mana metode yang harus digunakan dengan menarik dan di zaman paragdima baru memprioritaskan peserta didik sebagai subjek utama dalam pembelajaran, yaitu pembelajaran berpusat pada peserta didik. Dan untuk mewujudkan suasana belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, pendidikan akan berjalan dengan baik apabila seluruh elemen dalam pendidikan bekerja secara optimal. Pendidikan sangat penting dalam mempersiapkan manusia agar mampu memelihara dan meningkatkan kualitas hidup sebagai individu bangsa yang bermartabat. Sistem evaluasi, manajemen pendidikan dan yang paling sering disoroti oleh media massa saat ini adalah permasalahan guru, kurikulum, buku teks dan sistem pembelajaran dimana proses belajar mengajar terjadi.

Perkembangan teknologi pada zaman sekarang sudah berkembang dengan sangat pesat dan semakin canggih khususnya di dunia pendidikan sehingga pengaruhnya tidak dapat dihindari lagi di era digital saat ini. (Salsabila, 2021) mengungkapkan bahwa revolusi 4.0 mengharuskan dunia pendidikan untuk selalu menyesuaikan perkembangan teknologi dalam meningkatkan mutu pendidikan, khususnya penyesuaian penerapan teknologi dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, dengan adanya teknologi ini menuntut para pendidik untuk mampu merancang pembelajaran yang memadai agar proses pembelajaran dapat maksimal. Menurut Dwi Nurani menyampaikan pendidikan berkualitas bagi seluruh rakyat Indonesia diciptakan melalui peningkatan layanan dan aksespendidikan dasar salah satunya adalah upaya pemenuhan maupun perbaikan infrastruktur dan platform teknologi di sekolah dasar.

Pendidikan harus dilihat sebagai usaha yang sadar dan terencana untuk membentuk individu yang berpotensi melalui pengajaran dan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, guru mempunyai peran penting dalam proses pertumbuhan dan perkembangan pengetahuan, keterampilam, kecerdasan dan sikap, serta pandangan hidup peserta didik. Guru dapat menciptakan berbagai kegiatan pembelajaran yang variatif dan mengaktifkan peserta didik menggunakan model pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Guru juga harus mampu mengembangkan kemampuannya, baik dalam merancang pembelajaran, mempersiapkan media serta penggunaan model pembelajaran yang relevan sesuai dengan perkembangan zaman (Hikamudin et al., 2023). Karena, saat

ini masih sering ditemukan pembelajaran yang memakai metode ceramah, dimana guru menjelaskan dan peserta didik hanya mendengarkan.

Tujuan dari pendidikan, dimana tujuan pembelajaran melalui mata pelajaran yang diberikan disekolah. Dimana pembelajaran IPAS menjadi salah satu mata pelajaran yang sangat penting untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dasar tentang alam dan masyarakat. Melalui pembelajaran ini, peserta didik tidak hanya mendapatkan pengetahuan tetapi juga keterampilan berpikir kritis, kesadaran lingkungan, dan kesiapan untuk menghadapi tantangan di masa depan. Oleh karena itu, penguatan kurikulum IPAS sangat diperlukan untuk memastikan bahwa peserta didik dapat berkembang secara menyeluruh serta mendapatkan pengalaman dan pengetahuan yang lebih jauh lagi tentang lingkungan sekitar.

IPAS merupakan mata pelajaran yang berisikan keseluruhan dari wawasan, realitas, ide, hakikat (Syofyan & Halim, 2017). Menurut pendapat (Urbafani, 2022). Pembelajaran IPAS disekolah dasar tidak hanya memfokuskan konsep-konsep IPAS saja, tetapi juga ada proses penemuannya. IPAS memiliki peranan krusial dalam memberikan pemahaman kepada peserta didik tentang berbagai aspek ilmu sosial, seperti interaksi sosial, budaya, geografi, dan sejarah. Dengan adanya pendidikan yang berkembang dan pendekatan inovatif dalam pembelajaran IPAS, diharapkan setiap peserta didik dapat mengembangkan potensinya untuk mengatasi berbagai perubahan. IPAS mengintegrasikan pengetahuan alam dan sosial dalam kerangka yang logis dan sistematis untuk menggugah rasa ingin tahu peserta didik tentang berbagai fenomena di sekitar mereka.

Mata pelajaran IPAS menjadi salah satu topik yang penting untuk dipahami peserta didik, masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami mata pelajaran ini karena penyampaian yang masih bersifat konvensional dan kurang melibatkan aspek interaktif dalam pembelajaran. Mata pelajaran IPA juga dapat membantu siswa dalam pengalaman belajar secara langsung kepada peserta didik, siswa diajak untuk turun langsung ke alam dalam proses mencari keingintahuan yang mereka inginkan, sehingga membuat siswa mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam. Pada proses pembelajaran IPA siswa diberikan pengalaman dalam meningkatkan kemampuannya agar mampu menelusuri alam secara ilmiah (Dewi et al., 2019).

Hasil pengamatan awal yang dilakukan oleh peneliti di kelas V-B SDN Lamklat Aceh Besar menunjukkan bahwa dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, peran guru masih sangat dominan. Metode dan model yang digunakan dalam proses belajar mengajar cenderung lebih mengutamakan ceramah dan power point, hal ini juga menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik, sehingga kurangnya perhatian dan minat peserta didik, serta mereka kurang memahami secara maksimal pembelajaran yang disampaikan, terlihat dari sikap mereka yang kurang fokus dan tidak memperhatikan guru selama pembelajaran berlangsung. Peserta didik yang lulus KKTP baru 40%. Selain itu peserta didik yang kurang aktif dan mandiri saat mengikuti pembelajaran. Peserta didik juga cenderung kurang bertanggung jawab terhadap tugas individu maupun kelompok yang diberikan oleh guru, peserta didik masih mengandalkan pada salah satu teman yang dianggap lebih pintar. Kondisi seperti ini perlu adanya perubahan dalam

strategi pengajaran agar peserta didik dapat lebih terlibat dan termotivasi dalam proses pembelajaran. Gejala dari situasi tersebut dapat dilihat dari peserta didik yang sibuk dengan aktivitasnya sendiri, berbicara dengan temannya yang lain, bahkan ada yang terlihat sedang melamun.Selain itu, guru juga kurang memanfaatkan media digital untuk mendukung proses pembelajaran, dan model pembelajaran yang digunakan juga kurang bervariasi.

Model pembelajaran yang biasa diterapkan oleh guru dalam pembelajaran teori dalam kelas adalah pembelajaran konvensial seperti ceramah yaitu model pembelajaran yang hanya memberikan materi begitu saja pada peserta didik sehingga peserta didik kurang terlibat dalam pembelajaran. Model seperti ini akan membuat peserta didik bosan dalam proses pembelajaran dan peserta didik kurang termotivasi untuk belajar. Akibatnya ketika peserta didik dihadapakan dengan sebuah tes, hasil belajar yang didapat tidak maksimal. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran diperlukan metode pembelajaran yang dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik.

Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi peserta didik adalah model pembelajaran kooperatif. Menurut (Hayati, 2021), pembelajaran kooperatif merupakan suatu pembelajaran yang mencakup suatu kelompok kecil dan peserta didik bekerja sama sebagai sebuah tim untuk menyelesaikan sebuah masalah, menyelesaikan suatu tugas atau mengerjakan sesuatu untuk mencapai tujuan bersama lainnya. Pada mata pelajaran IPAS materi indonesiaku kaya raya dibutuhkan suatu pembelajaran kooperatif. Dengan pembelajaran kooperatif, pemahaman peserta didik akan lebih kuat sehingga

konsep meteri semakin kuat. Dalam pembelajaran kooperatif terjadi hubungan interaksi antar peserta didik. Peserta didik yang kurang pandai atau lemah akan dibantu peserta didik yang lebih pandai, sehingga memperkaya pengetahuan peserta didik yang diharapkan hasil belajar peserta didik dapat meningkat.

Berdasarkan pengamatan tersebut, peneliti mencoba menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Diharapkan dengan penerapan pembelajaran tipe TGT akan meningkatkan tingkat konsentrasi peserta didik, peserta didik mempunyai tanggung jawab kepada diri sendiri dan orang lain sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih baik, lebih efektif, dan dapat meningkatkan prestasi peserta didik. Model TGT melibatkan siswa dalam kelompok kecil untuk berkompetisi melalui permainan atau kuis yang dirancang untuk menguji pemahaman mereka terhadap materi. Dengan melibatkan siswa dalam aktivitas yang menyenangkan dan kompetitif, diharapkan motivasi mereka untuk belajar akan meningkat dan hasil belajar akan meningkat. Pembelajaran ini juga dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab dan kerja sama. Menurut Kurniasari (dalam Talimba dan Widiarto, 2019), model pembelajaran Teams Games Tournamest (TGT) merupakan model pembelajaran kooperatif dengan membentuk kelompok-kelompok kecil dalam kelas yang terdiri atas 3-5 siswa yang heterogen, baik dalam hal akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnis. Belajar menggunakan model TGT peserta didik menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran, dengan memunculkan turnamen dan game dalam pembelajaran diharapkan peserta didik dapat termotivasi dalam belajar sehingga akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Salah satu komponen yang dapat ditemukan dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran. Media pembelajaran yang baik dan menarik sangat penting dalam proses belajar mengajar sebab dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi serta mendorong motivasi belajar peserta didik untuk belajar lebih interaktif dan aktif di kelas, sehingga memberikan feedback pendidik dan peserta didik. Media pembelajaran merupakan alat yang dapat mendorong proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran akan tercapai secara efektif dan efisien, Menurut (Nurfadhillah, dkk 2021). Sedangkan menurut (Emiyati dan Kurniawan, 2022) Media pembelajaran merupakan sarana yang memadukan pesan-pesan pembelajaran atau informasi yang disampaikan guru kepada siswa. Pemanfaatan media belajar dapat mempengaruhi keberhasilan belajar. Penggunaan media interaktif juga perlu, agar suasana kelas lebih hidup karena adanya feedback antara guru dan peserta didik, salah satunya media interaktif yang digunakan ialah media kahoot.

Untuk mendukung penerapan model kooperatif tipe TGT secara maksimal, peneliti menggunakan media kahoot, Kahoot merupakan salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif yang menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan baik bagi peserta didik maupun bagi pengajar karena aplikasi Kahoot menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif partisipasi peserta didik dengan rekan-rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang atau telah dipelajarinya. Menurut Bahar et al, 2020 kahoot merupakan platform online

yang mengintegrasikan kuis dan permainan, memfasilitasi guru dalam merancang aktivitas belajar interaktif yang menarik bagi siswa. Dan mendorong metode belajar menjadi lebih aktif, kahoot sebagai media pembelajaran digital dapat menjadi solusi yang efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi. Selain itu, penggunaan media kahoot dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik, memperbaiki daya ingat terhadap materi, serta menciptakan susana kelas lebih menyenangkan.

Berdasarkan dari latar belakang diatas, sehingga peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul **"Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPAS Di SD Negeri Lamklat Aceh Besar"**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Guru cenderung menggunakan metode konvensial seperti ceramah.
2. Kurangnya variasi dalam menggunakan model dan media interaktif dan masih kurangnya keterlibatan siswa secara menyeluruh.
3. Peserta didik kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.
4. Rendahnya hasil belajar siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Dari identifikasi masalah, peneliti hanya meneliti hasil belajar peserta didik yang diterapkan:

1. Subjek yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VB SDN Lamklat Aceh Besar.
2. Materi yang akan dibahas pada penelitian ini adalah (Melihat karena Cahaya) pada buku IPAS BAB 1 topik A kelas V.
3. Hasil belajar pada ranah kognitif.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas,maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah Penerapan Model Kooperatif tipe TGT berbantuan kahoot dapat meningkatkan hasil belajar siswa pembelajaran IPAS materi Melihat Karena Cahaya di SD Negeri Lamklat Aceh Besar?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian adalah

-Untuk mengetahui penerapan Model Kooperatif tipe TGT berbantuan kahoot dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Melihat Karena Cahaya dikelas VB SD Negeri Lamklat Aceh Besar.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Dapat menambah dan mengambangkan pengetahuan tentang penggunaan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman peserta didik khususnya pada materi melihat karena cahaya dikelas V sekolah dasar.

1.6.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu masukan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik, dengan pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan gaya belajar peserta didik.

a. Manfaat bagi peserta didik

   Memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, mendorong partisipasi aktif, dan meningkatkan pemahaman serta hasil belajar siswa dalam materi cahaya dan sifatnya.

b. Manfaat bagi guru

   Mengembangkan kompetensi mengajar untuk merancang strategi pembelajaran yang disesuaikan dengan kemampuan individu peserta didik serta meningkatkan keterampilan menggunakan media digital dalam proses belajar mengajar.