

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah sebuah kebutuhan dasar bagi setiap individu dan menjadi hak bagi setiap warga negara sebagaimana yang tertulis dalam Undang-Undang Dasar tahun 1945 pasal 31 ayat 1 bahwa setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Pendidikan sebagai suatu usaha dalam membekali warga belajar atau peserta melalui ilmu pengetahuan dan keterampilan sebagai bekal dirinya, lingkungannya, hingga masyarakat (Roesminingsih & Susarno, 2023).

Pendidikan merupakan proses yang berlangsung seumur hidup (*long live education*), di mana pendidikan dapat terjadi kapan saja dan di mana saja, serta memberikan dampak positif terhadap perkembangan individu. Lebih dari sekadar menyampaikan informasi dan membentuk keterampilan, pendidikan juga berperan dalam membantu individu mewujudkan keinginan, memenuhi kebutuhan, dan menggali potensi yang dimilikinya. Oleh karena itu, pendidikan tidak hanya dipandang sebagai persiapan untuk menghadapi masa depan, tetapi juga sebagai sarana penting dalam menjalani dan memahami kehidupan saat ini. Dalam prosesnya, pendidikan membantu individu untuk memahami dunia di sekitarnya, berpikir secara kritis, serta tumbuh menjadi pribadi yang lebih bijak dan dewasa (A. Rahman et al., 2022).

Dalam konteks pendidikan sekolah dasar, IPS bukanlah hal yang asing untuk dipelajari. Pembelajaran IPS mengintegrasikan beberapa cabang ilmu sosial dan humaniora seperti sosiologi, geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, ilmu politik, filsafat, dan psikologi yang disusun secara sistematis untuk tujuan

pendidikan di sekolah (Musyarofah et al., 2021). Sebagai bidang studi, IPS mempelajari kehidupan manusia dalam masyarakat serta hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Pendidikan IPS tidak hanya untuk mengembangkan diri dan bekal untuk melanjutkan ke jenjang berikutnya, namun juga IPS berperan untuk mengatasi permasalahan di masyarakat (Sulaiman, 2022). Oleh karenanya IPS penting untuk diajarkan karena berkaitan dengan kehidupan manusia yang melibatkan semua tingkah laku dan kebutuhannya.

Di tingkat sekolah dasar, kajian IPS berfokus pada bagaimana manusia berinteraksi serta bagaimana murid dapat mengembangkan kemampuannya untuk berhubungan dengan orang lain. Melalui pembelajaran IPS murid diharapkan mampu memahami lingkungan sekitar, mengenal kehidupan masyarakat, serta memiliki sikap peduli dan tanggung jawab. IPS membantu murid untuk belajar berpikir kritis, menganalisis informasi, serta mengambil keputusan yang tepat berdasarkan situasi sosial yang mereka temui. Sehingga pembelajaran IPS tidak hanya berfokus pada pengetahuan saja, tetapi juga pada sikap dan keterampilan murid. Tujuannya adalah membentuk murid yang memiliki kepedulian sosial dan memahami peran serta tanggung jawab mereka dalam masyarakat.

Hal ini menunjukkan bahwa IPS memiliki peran yang penting, namun pada kenyataannya masih ditemukan kesulitan dalam pembelajaran IPS di SD. Sebagian besar materi dalam IPS berisi pesan-pesan yang bersifat abstrak. Konsep seperti waktu, lingkungan, kesinambungan, perubahan, akulturasi, dan demokrasi ini merupakan konsep abstrak yang harus dipelajari oleh murid SD (Sulaiman, 2022). Sedangkan murid sekolah dasar usia 7–11 tahun masih berada pada tahap operasional konkret, yaitu tahap di mana murid belum sepenuhnya mampu berpikir secara abstrak. Oleh karenanya, pembelajaran IPS perlu dirancang dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan tersebut. Penerapan model pembelajaran yang tepat, terutama jika didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang mampu melibatkan murid secara aktif, dapat menciptakan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan sehingga hasil belajar murid meningkat (Herawati et al., 2022).

Pernyataan tersebut sejalan dengan temuan peneliti terhadap hasil belajar IPS murid kelas IV C SDN Tanjung Barat 07, yang disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. 1 Data Hasil Belajar IPS Murid Kelas IV C SDN Tanjung Barat 07

Kelas IV	KKTP IPS	$\leq Mean$	%	$\geq Mean$	%	Keterangan
32	70	18	56,25	14	43,75	56% belum tuntas

Berdasarkan data hasil belajar IPS pada tabel diatas, dapat diketahui bahwa sebagian besar murid belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan. Dari keseluruhan jumlah murid, hanya 14 orang yang memperoleh nilai di atas 70, sedangkan 18 murid lainnya masih berada dibawah batas ketuntasan. Secara umum, nilai rata-rata hasil belajar murid tercatat sebesar 65. Kondisi ini menunjukkan bahwa hasil belajar IPS murid kelas IV C masih tergolong rendah. Berangkat dari temuan tersebut, peneliti melakukan wawancara dengan wali kelas IV C untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar IPS. Selain itu, peneliti juga melaksanakan observasi terhadap aktivitas murid selama proses pembelajaran IPS berlangsung pada tanggal 2 November 2025 guna mengetahui respon dan keterlibatan murid dalam kegiatan belajar.

Hasil wawancara dan observasi menunjukkan bahwa murid cenderung pasif selama proses pembelajaran IPS. Hal ini tercermin dari rendahnya partisipasi aktif murid dalam kegiatan pembelajaran. Sebagian murid lebih fokus pada aktivitasnya sendiri dan kurang memperhatikan penjelasan guru. Selain itu, beberapa murid juga menunjukkan motivasi belajar yang rendah. Kondisi ini dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang monoton dan kurang menarik, sehingga murid mudah merasa bosan. Kegiatan diskusi dalam pembelajaran IPS juga masih jarang diterapkan, padahal melalui kegiatan diskusi murid dapat bertukar pengetahuan dengan teman sekelas. Aktivitas tersebut berpotensi meningkatkan keaktifan belajar serta memberikan dampak positif terhadap hasil belajar murid.

Sejalan dengan temuan tersebut, pelaksanaan pembelajaran IPS menunjukkan bahwa guru masih terbatas dalam menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik murid. Pembelajaran cenderung menggunakan metode konvensional berupa ceramah dan belum melibatkan murid secara aktif. Proses pembelajaran lebih menekankan pada kegiatan menghafal materi sehingga kurang menarik bagi murid. Selain itu, guru juga belum optimal dalam memfasilitasi kegiatan diskusi yang dapat meningkatkan kolaborasi antar murid. Selanjutnya, hasil observasi juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang relevan masih minim diterapkan dalam proses belajar. Padahal, penggunaan media yang tepat dapat membantu murid memahami konsep IPS dengan lebih baik. Kurangnya variasi dalam penerapan model pembelajaran dan media tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan serta hasil belajar IPS murid.

Guru perlu menerapkan model pembelajaran yang sesuai agar mampu melatih keterampilan berpikir kreatif murid, baik dalam menghasilkan ide maupun mengemukakan pendapat. Sehingga proses pembelajaran tidak berlangsung secara monoton dan mampu mendorong peningkatan hasil belajar (Anggriani et al., 2023). Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran IPS adalah model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model ini menggabungkan permainan dan kompetensi dalam kegiatan belajar dengan ciri pembelajaran berbasis kelompok. Model TGT menawarkan pembelajaran kooperatif yang mendorong murid untuk bekerjasama, meningkatkan motivasi, dan memperdalam pemahaman melalui aktivitas yang menyenangkan dan interaktif (Wahida et al., 2025). Model ini cocok digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar karena tahapannya yang sesuai dengan karakteristik murid sekolah dasar. Penggunaan model TGT dalam pembelajaran IPS diharapkan mampu meningkatkan semangat belajar murid dalam pembelajaran IPS.

Penelitian yang dilakukan oleh Wulan Sri (2024) menunjukkan model TGT tidak hanya mampu meningkatkan motivasi murid, namun juga mampu mendorong kolaborasi antar murid yang penting dalam proses pembelajaran. Adanya

permainan dalam pembelajaran mampu menjadi pemicu bagi murid untuk memenangkan turnamen dan berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar murid. Hal serupa juga ditunjukkan pada penelitian yang dilakukan oleh Issyibilla & Rizal (2024) mengenai penerapan metode TGT pada pembelajaran bahasa Indonesia. Penerapan metode *Teams Games Tournament* dengan media gurita berpengaruh positif terhadap keaktifan murid dalam pembelajaran dan peningkatan minat belajar mereka sehingga menciptakan hasil belajar yang memuaskan.

Salah satu upaya untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang interaktif (Yunus et al., 2025). Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS murid sekolah dasar. Namun sebagian besar penelitian tersebut masih menggunakan media pembelajaran yang bersifat konvensional seperti media gurita, kartu domino, atau permainan sederhana secara manual. Penggunaan media tersebut dinilai belum sepenuhnya mengakomodasi karakteristik murid sekolah dasar di era digitalisasi. Teknologi digital membuka peluang besar untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan murid di era digital saat ini (Adhwa et al., 2025). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan keterlibatan murid dalam proses belajar serta membantu mengonkretkan konsep-konsep yang bersifat abstrak, sehingga materi menjadi lebih jelas dan mudah dipahami (Putri et al., 2025).

Salah satu media pembelajaran digital yang berpotensi mendukung penerapan model TGT adalah *Baamboozle*. *Baamboozle* merupakan media pembelajaran berbasis permainan daring yang memungkinkan murid belajar melalui kuis interaktif secara berkelompok (Amalinda, 2024). Media ini sejalan dengan karakteristik model TGT yang menekankan kerjasama tim, permainan, dan kompetisi. Dengan mengombinasikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan media *Baamboozle*, diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan murid dalam proses pembelajaran, membantu mereka memahami

materi dengan lebih baik, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Pemahaman murid yang baik selama proses pembelajaran tentu akan berdampak langsung pada hasil belajar yang diperoleh. Hasil belajar merupakan capaian akhir murid setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, yang mencerminkan tingkat keberhasilan mereka dalam memahami materi yang telah diajarkan (G. B. Susanto & Anggresta, 2024).

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka munculah pertanyaan mengenai bagaimana model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *Baamboozle* berperan dalam meningkatkan hasil belajar IPS. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai upaya meningkatkan hasil belajar IPS murid kelas IV C melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *Baamboozle*.

B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, maka identifikasi area pada penelitian ini adalah pembelajaran IPS di kelas IV C SDN Tanjung Barat 07. Adapun fokus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan hasil belajar IPS murid kelas IV C SDN Tanjung Barat 07 melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Baamboozle*.
2. Meningkatkan pemahaman materi keragaman budaya dan kearifan lokal melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *Baamboozle*.
3. Meningkatkan keaktifan belajar murid pada pembelajaran IPS melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *Baamboozle*

C. Pembahasan Fokus Penelitian

Agar terhindar dari pelebaran pokok masalah yang akan diteliti, maka peneliti memfokuskan penelitian pada upaya meningkatkan hasil belajar kognitif IPS murid kelas IV C SDN Tanjung Barat 07 melalui model pembelajaran

kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *Baamboozle* pada materi keragaman budaya dan kearifan lokal.

D. Perumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *Baamboozle* dalam meningkatkan hasil belajar kognitif IPS murid kelas IV C SDN Tanjung Barat 07?
2. Apakah hasil belajar kognitif IPS murid kelas IV C SDN Tanjung Barat 07 dapat ditingkatkan melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *Baamboozle*?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

1. Secara Teoritis

Penelitian ini merupakan pengetahuan tentang upaya meningkatkan hasil belajar murid melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *Baamboozle* yang diharapkan dapat bermanfaat dalam menambah informasi baru sehingga dapat memajukan ilmu pendidikan. Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu menjadi inovasi baru dalam pemilihan model pembelajaran yang tepat untuk menciptakan pembelajaran IPS yang lebih efektif.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam meningkatkan hasil belajar IPS di kelas khususnya melalui model pembelajaran *Teams Group Tournament* yang menggabungkan kegiatan bermain dalam pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik murid sekolah dasar.

b. Bagi Murid

Dengan adanya penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar murid pada pembelajaran IPS melalui model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *Baamboozle*.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian dapat digunakan sebagai acuan, referensi, dan sumber informasi untuk mengatasi permasalahan hasil belajar IPS murid kelas IV melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Baamboozle*.

