

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan proses yang ditandai oleh adanya perubahan perilaku individu sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan dan pengalaman belajar yang dialami. Perubahan tersebut bersifat relatif permanen dan tercermin dalam peningkatan kualitas serta kuantitas kemampuan individu, meliputi aspek pengetahuan, keterampilan, sikap, kebiasaan, daya pikir, serta kemampuan adaptif lainnya (Harefa dkk., 2024). Keseluruhan perubahan inilah yang secara konseptual disebut sebagai hasil belajar. Hasil belajar memiliki posisi yang sangat strategis karena menjadi indikator utama untuk menilai keberhasilan proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Seiring dengan perkembangan paradigma pendidikan nasional, proses pembelajaran saat ini diarahkan pada penguatan kurikulum yang berorientasi pada *deep learning*. Pendekatan ini mengedepankan tiga dimensi utama dalam proses, yakni *Mindful*, *Meaningful*, dan *Joyful*. Dimensi *Mindful* mendorong peserta didik untuk hadir secara penuh dalam proses belajar, membangun kesadaran terhadap apa yang sedang dipelajari. Dimensi *Meaningful* menekankan bahwa setiap materi hendaknya memiliki relevansi kontekstual, sehingga peserta didik mampu menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman dan realita kehidupan mereka. Adapun dimensi *Joyful* bertujuan menciptakan atmosfir belajar yang positif dan menyenangkan. Dengan demikian, proses pembelajaran tidak hanya menekankan pada penguasaan materi, tetapi juga pada kualitas pengalaman belajar yang dialami peserta didik. Hasil belajar dalam perspektif ini menjadi cerminan dari keberhasilan pendidikan dalam membentuk individu yang memiliki pemahaman mendalam dan kemampuan berpikir yang optimal.

Hasil belajar sebagai indikator keberhasilan pendidikan mencakup berbagai dimensi perkembangan peserta didik. Berdasarkan Taksonomi Bloom, hasil belajar meliputi tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan

psikomotorik yang saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan. Bloom menekankan bahwa proses pembelajaran yang efektif harus mampu mengembangkan kemampuan intelektual, internalisasi nilai dan sikap, serta keterampilan peserta didik secara komprehensif. Hasil belajar tersebut diperoleh melalui proses evaluasi untuk mengukur kompetensi aktual peserta didik yang mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Huseng, 2025). Dalam pandangan konstruktivisme, hasil belajar tidak sekadar diwujudkan dalam bentuk angka, melainkan merupakan manifestasi dari kemampuan peserta didik dalam membangun makna melalui pengalaman belajar dan interaksi sosial di dalam kelas (Zahroh dkk., 2024).

Mengingat pentingnya hasil belajar sebagai fondasi bagi keberhasilan peserta didik pada jenjang pendidikan selanjutnya, maka proses pembelajaran harus dirancang dan dilaksanakan secara optimal. Pembelajaran yang berkualitas diharapkan mampu memberikan bekal pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang relevan dengan tuntutan perkembangan zaman. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu memilih dan menerapkan strategi pembelajaran yang tidak hanya efektif secara akademis, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar.

Pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran terpadu yang mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu seperti Geografi, Sejarah, Ekonomi, dan Sosiologi dalam satu kesatuan pembelajaran. Pembelajaran IPS diarahkan bukan sekadar pada penguasaan hafalan, melainkan sebagai sarana bagi peserta didik untuk memahami realitas sosial secara utuh serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis dalam merespons berbagai fenomena dan dinamika sosial di lingkungan mereka (Sapriya, 2017). Namun jika dalam praktiknya, pembelajaran IPS masih kerap berorientasi pada transfer pengetahuan satu arah dan hafalan materi. Kondisi ini akan menyebabkan pembelajaran IPS dipersepsikan sebagai mata pelajaran yang membosankan, sehingga tidak semua peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi awal pada kelas VIII di SMP Negeri 16 Jakarta. Hasilnya menunjukkan bahwa pembelajaran IPS belum sepenuhnya optimal

dilaksanakan, guru masih mendominasi proses pembelajaran dengan cara konvensional seperti metode ceramah dan penugasan konvensional tanpa variasi model yang mendorong partisipasi aktif peserta didik. Di sisi lain, meskipun setiap ruang kelas telah dilengkapi proyektor, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran IPS belum dioptimalkan. Penggunaan teknologi masih bersifat satu arah dan terbatas sebagai media presentasi materi, tanpa adanya interaksi digital yang mendorong partisipasi aktif peserta didik. Akibatnya, proses pembelajaran cenderung berlangsung monoton dan kurang variatif, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi dan keaktifan peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Kondisi pembelajaran tersebut berimplikasi langsung pada rendahnya capaian hasil belajar IPS peserta didik. Berdasarkan data hasil Asesmen Sumatif Akhir Semester (ASAS) mata pelajaran IPS kelas VIII SMP Negeri 16 Jakarta, diperoleh bahwa nilai rata-rata peserta didik di seluruh kelas masih berada jauh di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan, yaitu sebesar 82. Secara rinci, data rata-rata nilai ASAS kelas VIII disajikan pada Tabel berikut:

Tabel 1.1 Rata-rata Nilai ASAS Mata Pelajaran IPS Kelas VIII

Kelas	Rata-rata Nilai ASAS
VIII-A	63,5
VIII-B	65,11
VIII-C	62,61
VIII-D	61,44
VIII-E	67,83
VIII-F	66,72
VIII-G	63,11
VIII-H	60,83

Sumber: SMP Negeri 16 Jakarta

Berdasarkan Tabel 1.1 tersebut, terlihat bahwa seluruh kelas VIII memiliki nilai rata-rata yang jauh dibawah KKTP. Kelas VIII-H menunjukkan

nilai rata-rata terendah, yaitu 60,83, sedangkan nilai rata-rata tertinggi hanya mencapai 67,83 pada kelas VIII-E. Hal ini mengindikasikan bahwa secara klasikal, hasil belajar IPS peserta didik belum mencapai standar yang diharapkan dan memerlukan pembaruan pendekatan pembelajaran yang lebih terencana dan inovatif.

Rendahnya hasil belajar tersebut menuntut adanya penerapan model pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, dan keterlibatan peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran IPS adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Slavin (2015) menjelaskan bahwa TGT merupakan model pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok kecil untuk bekerja sama memahami materi, dengan tambahan unsur permainan (*games*) dan turnamen akademik sebagai sarana kompetisi antar tim. Melalui kompetisi antar tim, peserta didik terdorong untuk berpartisipasi aktif, saling membantu, serta bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompoknya. Meskipun terdapat berbagai jenis model pembelajaran kooperatif seperti *Student Teams Achievement Division* (STAD), *Jigsaw*, dan *Think Pair Share* (TPS), model TGT dinilai lebih mampu mengakomodasi karakteristik peserta didik usia remaja yang cenderung menyukai tantangan, kompetisi sehat, dan interaksi sosial (Dewi dkk., 2024).

Model TGT memiliki tahapan pembelajaran yang terstruktur, meliputi presentasi kelas, kerja kelompok, permainan, turnamen, dan pemberian penghargaan kelompok. Tahapan tersebut dimulai dari presentasi kelas (*class presentation*) dimana guru menyampaikan materi. Kemudian dilanjutkan dengan kerja kelompok (*teams*) untuk pendalaman materi melalui diskusi dan kolaborasi antaranggota. Tahap ketiga adalah permainan (*games*) yang dirancang untuk menguji pemahaman siswa, diikuti oleh turnamen (*tournament*) sebagai ajang kompetisi antar-siswa. Terakhir, dilakukan pemberian penghargaan kelompok (*team recognition*) berdasarkan poin yang dikumpulkan selama turnamen (Slavin, 2015). Struktur tersebut memberikan ruang partisipasi yang setara bagi seluruh peserta didik tanpa mempertimbangkan perbedaan kemampuan akademik, sehingga tercipta iklim

belajar yang inklusif, kolaboratif, dan berorientasi pada keberhasilan bersama (Isjoni, 2014).

Efektivitas model TGT akan semakin optimal apabila diintegrasikan dengan media pembelajaran berbasis digital yang interaktif, salah satunya *Wordwall*. Platform ini menyediakan beragam template permainan edukatif mulai dari kuis, menjodohkan, hingga teka-teki silang yang dapat diakses secara daring dan disesuaikan dengan materi ajar. Arief dan Ardhian (2024) mengungkapkan bahwa media berbasis *gamification* terbukti mampu meningkatkan keterlibatan kognitif peserta didik karena menyajikan stimulus visual dan audio yang menarik disertai umpan balik secara langsung. Dalam penelitian ini, *Wordwall* akan digunakan dalam tahapan *games* dan *tournament* pada model TGT. Dengan memanfaatkan perangkat teknologi yang tersedia di SMP Negeri 16 Jakarta, *Wordwall* diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, menyenangkan, dan mudah dipahami.

Integrasi model TGT dengan media *Wordwall* juga selaras dengan prinsip *deep learning* dengan menekankan tiga dimensi pembelajaran yakni *mindful*, *meaningful*, dan *joyful*. Dimensi *mindful* terwujud ketika peserta didik terlibat secara aktif dan sadar dalam memahami materi, berdiskusi, serta menyelesaikan tantangan akademik. Dimensi *meaningful* tercermin dari proses belajar yang menghubungkan konsep IPS dengan pengalaman kolaboratif dan kontekstual, sehingga pemahaman yang terbentuk bukan sekadar hafalan melainkan pemahaman yang utuh dan aplikatif. Adapun dimensi *joyful* hadir melalui permainan edukatif dan kompetisi antar tim yang mampu menciptakan suasana belajar menyenangkan sekaligus mengurangi kejenuhan peserta didik. Ketiga dimensi ini secara bersama-sama mendorong terwujudnya pembelajaran yang mendalam dan bernilai bagi peserta didik.

Relevansi pendekatan ini juga diperkuat oleh sejumlah penelitian terdahulu. Penelitian yang dilakukan oleh Ramadhan (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dalam model pembelajaran kooperatif secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik. Selain itu, penelitian Pemadi (2023) menegaskan bahwa unsur turnamen

dalam model TGT efektif dalam memperkuat retensi ingatan peserta didik terhadap materi pelajaran, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar IPS di tingkat SMP. Temuan-temuan tersebut memperkuat bahwa penerapan model TGT berbantuan media *Wordwall* merupakan langkah yang tepat dan terukur dalam upaya meningkatkan hasil belajar serta keaktifan peserta didik pada mata pelajaran IPS.

Bertolak dari berbagai permasalahan yang telah diuraikan, peneliti memandang perlu dilakukan upaya perbaikan proses pembelajaran untuk mengatasi rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMP Negeri 16 Jakarta. Penerapan model TGT yang dipadukan dengan media *Wordwall* menjadi solusi yang relevan untuk menjawab permasalahan tersebut. Integrasi antara kompetisi yang sehat dalam model TGT dengan pemanfaatan media digital *Wordwall* diharapkan mampu meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran IPS tidak hanya berorientasi pada pencapaian hasil akademik, tetapi juga pada penguatan pemahaman konsep dan pengalaman belajar yang bermakna. Atas dasar tersebut, penelitian ini difokuskan pada **Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada Peserta Didik Kelas VIII-H di SMP Negeri 16 Jakarta.**

B. Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik kelas VIII-H SMP Negeri 16 Jakarta?
2. Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran IPS di kelas VIII-H SMP Negeri 16 Jakarta?

C. Manfaat Penelitian

Berdasarkan permasalahan diatas, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang signifikan, baik secara teoritis maupun praktis, sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

- a. Menambah referensi dan literatur ilmiah mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif, khususnya tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di tingkat Sekolah Menengah Pertama.
- b. Memperkaya wawasan mengenai efektivitas pengintegrasian media digital interaktif berbasis gamifikasi (*Wordwall*) dalam model pembelajaran kooperatif untuk menciptakan suasana belajar yang berkesadaran (*mindfull*), bermakna (*meaningful*), dan menyenangkan (*joyful*) yang sesuai dengan pendekatan pembelajaran *Deep Learning* dengan menuntut keterlibatan aktif dan antusiasme siswa dalam meningkatkan hasil belajar kognitif.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peserta Didik
Membantu siswa meningkatkan pemahaman konsep IPS dan memberikan pengalaman belajar baru yang variatif, kompetitif, dan tidak membosankan melalui permainan dan turnamen digital. Serta mengembangkan keterampilan sosial siswa dan kemampuan komunikasi melalui interaksi kelompok belajar.
- b. Bagi Guru
Memberikan alternatif strategi pembelajaran yang inovatif bagi guru IPS dalam mengatasi permasalahan kelas yang pasif melalui penerapan model TGT berbantuan *Wordwall*. Meningkatkan kompetensi dan kreativitas guru dalam mengoptimalkan fasilitas teknologi yang tersedia di sekolah sebagai media pembelajaran

interaktif, dan sebagai bahan evaluasi perbaikan proses pembelajaran di kelas.

c. Bagi Sekolah

Memberikan kontribusi positif bagi sekolah dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran dan hasil belajar siswa. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan masukan bagi sekolah dalam menentukan kebijakan terkait pengembangan model pembelajaran yang inovatif, efektif, dan menyenangkan.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Menjadi bahan rujukan atau referensi bagi peneliti lain yang ingin mengkaji permasalahan serupa.

