

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran merupakan salah satu faktor penting dalam mencapai hasil belajar peserta didik. Keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh penguasaan materi oleh guru, tetapi juga oleh pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Model pembelajaran yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses belajar dapat meningkatkan interaksi, kerja sama, motivasi, serta pemahaman konsep sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar (Sakinah dkk., 2025). Oleh karena itu, guru perlu menerapkan model pembelajaran yang inovatif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

Setiap peserta didik memiliki potensi yang berbeda-beda. Pendidikan di sekolah diharapkan mampu menjadi wadah untuk mengembangkan potensi tersebut. Guru dituntut untuk mampu merancang pembelajaran yang tidak hanya berpusat pada penyampaian materi, tetapi juga mendorong siswa untuk berpikir kritis, aktif bertanya, dan berpartisipasi selama proses pembelajaran berlangsung (Ramadani dkk., 2025). Pembelajaran yang melibatkan pengalaman bermakna, aktivitas langsung, serta interaksi sosial terbukti mampu meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa dalam jangka panjang (Dendodi dkk., 2025). Dengan demikian, model pembelajaran yang digunakan guru sangat menentukan efektivitas pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran idealnya dirancang untuk menyesuaikan dengan karakteristik perkembangan peserta didik. Siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, sehingga mereka lebih mudah memahami materi pembelajaran melalui pengalaman langsung, visualisasi, dan interaksi sosial (Wardhani dan Susianti, 2025). Oleh karena itu, guru perlu menggunakan pendekatan pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Namun, pada kenyataan di lapangan proses pembelajaran masih sering didominasi oleh metode ceramah yang bersifat satu arah, sehingga siswa cenderung pasif, kurang terlibat dan berdampak pada rendahnya pemahaman serta hasil belajar siswa.

Kondisi pembelajaran yang kurang melibatkan siswa secara aktif tersebut juga berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPAS (Haliza dan Dwi, 2025). Pada kenyataannya di lapangan siswa juga cenderung kurang fokus, mudah merasa bosan, dan tidak antusias mengikuti kegiatan pembelajaran. Rendahnya motivasi belajar ini menyebabkan siswa kurang berpartisipasi aktif dalam diskusi maupun kegiatan pembelajaran lainnya, sehingga pemahaman terhadap materi IPAS belum berkembang secara optimal dan berimplikasi pada rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran yang menuntut pembelajaran aktif dan kontekstual. Dalam Kurikulum Merdeka, IPAS merupakan integrasi antara IPA dan IPS yang dirancang untuk

membantu siswa memahami fenomena alam dan sosial melalui kegiatan observasi, eksplorasi, dan kolaborasi. Pembelajaran IPAS tidak lagi berfokus pada hafalan konsep, tetapi menekankan pada proses berpikir ilmiah dan penerapan konsep dalam kehidupan sehari-hari (Yusiana dan Prasetya, 2022). Muatan IPS dalam IPAS menuntut pembelajaran yang mengaitkan materi dengan realitas kehidupan siswa sehingga pemahaman dan hasil belajar dapat tercapai secara optimal.

Salah satu materi IPAS kelas IV dalam Kurikulum Merdeka adalah Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal. Materi ini bertujuan untuk mengenalkan siswa pada berbagai budaya serta nilai-nilai kearifan lokal yang ada di lingkungan sekitar. Namun, pada kenyataannya materi ini masih sering disampaikan secara verbal sehingga siswa cenderung menghafal informasi tanpa memahami makna budaya dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran yang kurang kontekstual dan interaksi menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi secara mendalam, yang berdampak pada rendahnya hasil belajar IPAS. Pembelajaran budaya akan lebih efektif apabila dilakukan melalui diskusi kelompok dan aktivitas eksploratif (Azizah dkk., 2025).

Rendahnya pemahaman siswa terhadap materi keragaman budaya dan kearifan lokal juga berkaitan dengan kemampuan literasi sosial-budaya yang masih tergolong rendah. Penelitian Kholidah dan Itasari (2023) menunjukkan bahwa kemampuan literasi sosial-budaya siswa di Indonesia masih tergolong rendah, sehingga berdampak pada minimnya kepedulian terhadap lingkungan

sosial-budaya sekitar. Kondisi tersebut sejalan dengan temuan di SD Negeri Menganti 01 yang menunjukkan siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi keragaman budaya dan kearifan lokal, yang tercermin dari rendahnya hasil belajar IPAS. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih memerlukan inovasi agar meningkatkan keterlibatan siswa dan memperbaiki hasil belajar.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran IPAS adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Media *flashcard* merupakan media pembelajaran berupa kartu yang berisi gambar dan informasi singkat yang dapat membantu siswa memahami konsep melalui visualisasi yang menarik (Hoerudin, 2024). Media ini dapat menarik perhatian siswa, memudahkan mereka dalam memahami materi, serta meningkatkan partisipasi aktif karena penggunaannya melibatkan aktivitas fisik seperti membalik kartu, mengelompokkan, atau mencocokkan. *Flashcard* juga sangat fleksibel, sehingga dapat digunakan dalam berbagai kegiatan seperti kuis, diskusi kelompok, permainan, hingga turnamen kecil di dalam kelas.

Penggunaan *flashcard* terbukti meningkatkan fokus siswa, membantu mempercepat pemahaman konsep, dan memudahkan siswa dalam mengingat informasi sekaligus meningkatkan minat belajar siswa dan mendorong mereka untuk lebih aktif selama proses pembelajaran (Aprilianti dkk., 2025). Namun, penggunaan *flashcard* secara mandiri belum tentu optimal apabila tidak

dipadukan dengan model pembelajaran yang mendukung keterlibatan aktif siswa, sehingga diperlukan integrasi dengan model pembelajaran yang tepat.

Pembelajaran kooperatif merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan kerja sama antar siswa dalam kelompok kecil yang heterogen untuk mencapai tujuan belajar bersama. Dalam pembelajaran ini siswa saling membantu memahami materi, berdiskusi, serta bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompoknya sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan keterampilan sosial siswa (Slavin, 1991). Salah satu bentuk penerapan pembelajaran kooperatif adalah model *Teams Games Tournament* yang menggabungkan kerja kelompok dengan permainan akademik dan kompetisi antarkelompok sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi secara optimal dalam proses pembelajaran (Slavin, 1982).

Salah satu model pembelajaran yang sesuai untuk dipadukan dengan media *flashcard* adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Model *Teams Games Tournament* menekankan kerja kelompok heterogen yang dilengkapi dengan permainan edukatif dan turnamen akademik (Astuti dkk., 2022). Model pembelajaran ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan kompetitif secara sehat, sehingga berpotensi meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan observasi awal di SD Negeri Menganti 01, pembelajaran di kelas IV masih menunjukkan rendahnya keaktifan siswa. Siswa terlihat

kurang antusias dan mengalami kesulitan mengaitkan materi dengan pengalaman sehari-hari. Hal ini diperkuat dari wawancara dengan wali kelas IV pada tanggal 16 Desember 2025 bahwa siswa sering kesulitan dalam memahami khususnya materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal. Kondisi tersebut tercermin dari asesmen sumatif yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Pada kelas IVA, dari 27 siswa hanya 8 siswa yang mencapai KKTP, sedangkan 19 siswa berada di bawah standar. Pada kelas IVB, dari 28 siswa hanya 8 siswa yang mencapai KKTP dan 20 siswa belum memenuhi standar. Nilai rata-rata kelas IVA sebesar 59 dan kelas IVB sebesar 56, masih berada di bawah standar ketuntasan sekolah yaitu 70. Data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar IPAS siswa kelas IV masih rendah dan belum mencapai ketuntasan yang diharapkan.

Apabila kondisi tersebut dibiarkan, maka akan berdampak buruk terhadap beberapa hal di antaranya yaitu siswa cenderung tidak dapat menerima materi yang diajarkan guru dengan baik sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa secara berkelanjutan. Hal tersebut juga dapat mengakibatkan menurunnya kualitas pembelajaran mata pelajaran IPAS Kelas IV di SD Negeri Menganti 01.

Berdasarkan permasalahan hasil belajar yang dialami siswa, diperlukan model pembelajaran yang mampu mengaktifkan siswa, menciptakan suasana belajar menyenangkan, serta menghadirkan kompetisi yang sehat guna memperkuat pemahaman materi. Sehingga, siswa mampu mencapai hasil

belajaranya yang lebih meningkat. Siswa perlu dilatih menghadapi berbagai masalah sehari-hari di situasi kelompok maupun individu. Banyak model pembelajaran yang inovatif salah satunya model yang akan digunakan dalam melaksanakan penelitian ini yaitu Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *Flashcard*.

Dalam penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament*, siswa saling membantu memahami materi dalam kelompok dengan dukungan media *flashcard* untuk memperjelas konsep IPAS melalui tampilan visual dan informasi singkat. Selanjutnya, siswa mengikuti permainan edukatif dalam bentuk turnamen menggunakan *flashcard* sebagai media utama. Suasana kompetisi yang sehat mendorong siswa untuk lebih aktif berdiskusi, bekerja sama, dan bertanggung jawab terhadap kelompoknya. Pembelajaran yang demikian memberikan motivasi intrinsik dan pemahaman siswa terhadap materi. Hal ini sejalan dengan penelitian Ningsih dkk. (2025) yang menunjukkan bahwa model pembelajaran efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* diterapkan pada materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal karena materi ini berkaitan dengan kehidupan sosial. Melalui pembelajaran kelompok, siswa dapat saling berbagi pengalaman dan memahami keberagaman yang ada di lingkungan sekitar. Pembelajaran ini sejalan dengan tujuan IPS dalam mengembangkan sikap sosial, kultural, dan kemampuan berpikir kritis, serta mendukung prinsip *active*

learning dalam Kurikulum Merdeka. Selain itu, penelitian Da'iah dan Senen (2025) menemukan bahwa siswa yang belajar dengan model *Teams Games Tournament* memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang belajar menggunakan metode konvensional. Adapun penelitian Sianipar (2025) menunjukkan bahwa model *Teams Games Tournament* mampu meningkatkan kemampuan sosial siswa, terutama kerja sama dan komunikasi dalam kelompok.

Di SD Negeri Menganti 01 guru masih jarang menggunakan model pembelajaran yang inovatif pembelajaran yang mampu menciptakan pembelajaran aktif dan menyenangkan dalam pembelajaran IPAS. Hal ini ditemukan di kelas IV guru belum menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada pembelajaran IPAS, khususnya pada materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal. Selama ini, proses pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional dengan penggunaan media yang terbatas dan belum dimanfaatkan sepenuhnya membantu pemahaman konsep siswa. Kondisi tersebut menyebabkan siswa cenderung kurang aktif dan minim keterlibatan dalam pembelajaran, disertai motivasi belajar yang rendah sehingga siswa cenderung pasif dan tidak fokus. Hal ini menjadi faktor utama penyebab materi pembelajaran tidak dipahami dengan baik dan berdampak pada rendahnya pencapaian hasil belajar IPAS serta belum tercapainya ketuntasan belajar siswa.

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *flashcard* di SD Negeri Menganti 01 belum

pernah diterapkan, sehingga penelitian ini penting untuk dilakukan. Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* yang dipadukan dengan media *flashcard* dalam pembelajaran IPAS. Penelitian ini mengukur efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri Menganti 01.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri Menganti 01 yang dibuktikan dengan sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) IVA sebesar 59 dan kelas IVB sebesar 56.
2. Siswa mengalami kesulitan memahami materi IPAS, khususnya pada materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal.
3. Proses pembelajaran yang didominasi metode konvensional mengakibatkan kurangnya keaktifan dan keterlibatan siswa, yang pada akhirnya berdampak langsung pada rendahnya pencapaian hasil belajar IPAS.
4. Rendahnya motivasi belajar membuat siswa tidak fokus dan pasif, sehingga materi pembelajaran tidak dipahami dengan baik yang berujung pada rendahnya hasil belajar IPAS.

5. Guru belum menerapkan model pembelajaran yang inovatif yang mampu menciptakan pembelajaran aktif dan menyenangkan dalam pembelajaran IPAS.
6. Media pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran IPAS belum dimanfaatkan secara optimal untuk membantu pemahaman konsep siswa.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi permasalahan agar pembahasan tidak meluas, yaitu rendahnya hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri Menganti 01, khususnya pada materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal. Permasalahan tersebut disebabkan oleh kesulitan siswa dalam memahami materi IPAS secara mendalam, rendahnya keaktifan dan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran, serta penggunaan model pembelajaran yang belum dimanfaatkan secara optimal oleh guru. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada pengukuran efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri Menganti 01. Hasil belajar yang diukur dalam penelitian ini dibatasi pada ranah kognitif melalui tes hasil belajar, sedangkan hasil belajar pada ranah sikap dan keterampilan tidak menjadi fokus dan tidak diteliti.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana efektivitas model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar IPAS siswa di kelas IV SD Negeri Menganti 01?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPAS antara siswa kelas IV SD Negeri Menganti 01 yang mengikuti pembelajaran dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *flashcard* dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional pada materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui efektivitas model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri Menganti 01.
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPAS antara siswa kelas IV SD Negeri Menganti 01 yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *flashcard* dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional pada materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis bagi berbagai pihak yang terlibat dalam proses pendidikan.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian ilmu pendidikan, khususnya terkait efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *flashcard* dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji model pembelajaran kooperatif dan penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman terhadap materi IPAS, khususnya materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal melalui pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga dapat meningkatkan hasil belajar IPAS.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk mengembangkan strategi mengajar yang lebih inovatif dan efektif. Model *Teams Games Tournament* dapat menjadi pilihan bagi guru untuk menciptakan suasana belajar yang lebih

interaktif dan membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pihak sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Sekolah dapat menggunakan temuan penelitian ini sebagai dasar untuk mengembangkan program peningkatan kompetensi guru dan inovasi pembelajaran.