

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu usaha dalam pembentukan, pengembangan, dan pembinaan potensi dalam diri setiap individu untuk mewujudkan generasi yang berkualitas dan berkompeten. Pendidikan juga menjadi hal penting dalam mempengaruhi kemampuan dasar individu baik sikap, keterampilan maupun pengetahuan. Menurut Kurniawan, (2022: 17) pendidikan merupakan suatu aktivitas belajar mengajar serta bimbingan mengenai pembelajaran dimana melibatkan pengetahuan, keterampilan serta sikap yang dilatih semasa proses pembelajaran dan kegiatan pelatihan untuk menjadikan potensi seseorang berkualitas.

Dalam mengembangkan kualitas pendidikan, pemerintah telah melakukan upaya untuk meningkatkan sistem pendidikan di Indonesia dengan cara mengganti Kurikulum 2013 menjadi Kurikulum Merdeka. Kurikulum merdeka menjadi salah satu kurikulum baru yang diimplementasikan sebagai bentuk penyempurnaan kurikulum 2013. Kurikulum merdeka merupakan suatu gagasan dalam memperbaiki pendidikan Indonesia dalam mencetak generasi penerus bangsa yang unggul dan berkualitas (Angga, 2022: 5880). Kemendikbud Ristek, Nadiem Makarim dalam (Astuti, 2022: 673) menjelaskan bahwa kurikulum merdeka telah diimplementasikan di sekolah penggerak sesuai dengan kesiapan dan kondisi sekolahnya masing-masing secara bertahap mulai dari kelas 1 dan 4 pada tahun ajaran 2022/2023. Pada kurikulum merdeka mata pelajaran IPA dan IPS diintegrasikan menjadi mata pelajaran IPAS atau Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran yang mengkaji lingkungan sekitar, meliputi makhluk hidup dan benda mati di alam semesta beserta interaksinya, dan mengkaji berbagai kehidupan

manusia sebagai individu sekaligus makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya (Kemendikbudristek, 2022: 4). Disamping itu, IPAS memiliki tujuan untuk mengembangkan rasa keingintahuan, berperan aktif dalam mengembangkan keterampilan, memahami diri sendiri dan lingkungan sekitar, serta mengembangkan pengetahuan juga pemahaman konsep IPAS. Dalam mempelajari IPAS selain mengembangkan pemahaman mengenai lingkungan sekitar beserta interaksi antar sesama manusia maupun antar alam, siswa juga perlu terlibat aktif dalam berdiskusi, bertanya, maupun berpendapat dalam pembelajaran. Hal itu dapat menjadi salah satu kunci menciptakan pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan menunjang hasil belajar siswa.

Hasil belajar siswa akan terwujud apabila guru sebagai pengelola pembelajaran mampu membina dan melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Hasil belajar seringkali digunakan sebagai tolak ukur untuk mengetahui pengetahuan seseorang dalam menguasai materi yang sudah diajarkan (Fauzi et al., 2023: 192). Dalam mengajarkan mata pelajaran IPAS guru juga harus menguasai materi maupun keterampilan dalam mengajar, memilih model dan media pembelajaran yang sesuai serta mampu membangkitkan siswa untuk bertanya atau berpendapat. Penggunaan model dan media dalam pelaksanaan pembelajaran dapat membantu mengubah suasana belajar menjadi lebih menyenangkan serta tidak monoton. Hal tersebut secara tidak langsung akan berpengaruh pada hasil belajar yang diperoleh siswa.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 14 Januari 2023 yang dilakukan peneliti di kelas IV SD Muhammadiyah Birrul Walidain didapatkan permasalahan dalam pelaksanaan pembelajarannya, yaitu dalam penerapan model pembelajaran masih belum sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV yang cenderung suka belajar sambil bermain, berkelompok dan berkompetisi secara sehat. Guru masih mengajar dengan cara menjelaskan atau membacakan materi dari buku kemudian ditanyakan kembali kepada siswa. Namun disela proses pembelajarannya guru telah menerapkan model pembelajaran diskusi kelompok. Berkaitan dengan pelaksanaan kegiatan diskusi kelompok, guru sudah menerapkannya namun hanya saja belum optimal karena ketika berdiskusi dengan kelompoknya dalam mengerjakan tugas

hanya beberapa siswa dengan akademis tinggi yang mendominasi mengerjakan soal, sedangkan siswa lainnya hanya melihat atau mengobrol dengan teman lainnya. Akibatnya, siswa dengan kemampuan akademis yang rendah cenderung pasif dalam berdiskusi, bertanya, dan menyampaikan pendapatnya selama pembelajaran.

Disamping itu, dari hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 14 Januari 2023 bersama dengan guru dan siswa kelas IV SD Muhammadiyah Birrul Walidain didapatkan bahwa model pembelajaran yang digunakan hanya bersifat diskusi kelompok sederhana. Selain itu, dalam pemanfaatan media pembelajaran masih kurang bervariasi. Media pembelajaran yang sering digunakan guru kebanyakan melalui media *PowerPoint* dan video pembelajaran pada saat menyampaikan materi pembelajaran. Namun, hal itu lama kelamaan membuat siswa jenuh karena hanya melihat tanpa melakukan sesuatu atau menyentuh media tersebut secara nyata. Selain itu, berdasarkan hasil analisis kebutuhan media yang diungkapkan guru kelas, media yang dibutuhkan siswa adalah media yang menyenangkan, menarik untuk digunakan, mudah dibawa, aman, dan tentunya melibatkan aktivitas siswa secara langsung. Siswa lebih menyukai kriteria media yang dapat digunakan atau disentuh secara langsung. Dalam hal ini siswa lebih mudah memahami pembelajaran dan tertarik ketika kegiatan pembelajaran melibatkan pembelajaran visual dengan memanfaatkan gambar, benda atau alat peraga yang dapat digunakan secara nyata. Selain media, perolehan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS masih belum memenuhi nilai ketuntasan, hal ini sesuai dengan data nilai waktu penilaian akhir semester pada mata pelajaran IPAS belum mencapai KKM. Nilai ketuntasan yang diterapkan pada mata pelajaran IPAS di SD Muhammadiyah Birrul Walidain yaitu 75. Berdasarkan data nilai penilaian akhir semester hanya 17 siswa yang sudah berhasil mencapai KKM atau sekitar 57%, dan sisanya 13 siswa atau sekitar 43% masih dibawah KKM. Hal tersebut menunjukkan kurang dari 75% siswa yang belum mencapai KKM (Lampiran 3, Hal 66).

Mempelajari IPAS perlu adanya pemahaman mengenai lingkungan sekitar beserta interaksi antar sesama manusia maupun antar alam. Oleh karena itu perlu adanya pembelajaran yang berpusat pada siswa, menarik dan menyenangkan sehingga memudahkan siswa dalam memahami dan meraih hasil belajar yang

maksimal. Menurut Rusman, (2017: 11) mengemukakan bahwa kegiatan pembelajaran yang baik adalah pembelajaran dengan menerapkan prinsip-prinsip pembelajaran, meliputi pembelajaran yang melibatkan siswa, menciptakan kondisi pembelajaran yang menyenangkan, mengembangkan kreativitas siswa, menyediakan pengalaman belajar yang bervariasi melalui penerapan strategi, model, media yang menyenangkan, efektif, efisien, dan kontekstual. Namun, kegiatan pembelajaran di kelas IV SD Muhammadiyah Birrul Walidain, dijumpai dari hasil kegiatan pembelajaran masih terdapat siswa dengan hasil belajar yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal. Permasalahan tersebut dapat terjadi karena kurangnya pembelajaran dengan melibatkan partisipasi siswa. Selain itu, keterampilan guru dalam mengajar dengan menggunakan model dan media pembelajaran masih kurang bervariasi. Hal tersebut tidak sesuai dengan kondisi yang sebenarnya dimana semestinya dalam mempelajari IPAS guru harus lebih kreatif dalam penggunaan model serta media yang secara dapat melibatkan siswa secara langsung dalam melakukan diskusi, bertanya, dan mengungkapkan pendapat. Dengan adanya model serta media yang digunakan, maka dapat menunjang hasil belajar siswa karena dalam memahami materi siswa tidak merasa jenuh dan menjadi tertarik dalam menyerap materi pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, dalam meningkatkan hasil belajar siswa, diperlukan penerapan model pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara keseluruhan, mengajak siswa untuk berdiskusi dan berkompetisi secara sehat. Salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan di lapangan adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu langkah atau cara dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang dirancang untuk lebih santai, tanpa mengabaikan tanggung jawab, kompetensi sehat serta aktivitas siswa dalam proses belajar (Priansa, 2017: 307). Salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang sesuai dengan karakteristik siswa, melibatkan siswa untuk berdiskusi dan mengajak siswa agar aktif selama pembelajaran yakni model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*). Model pembelajaran ini menjadi suatu solusi karena terdapat unsur permainan atau *games* dalam langkah-langkah pembelajarannya. Menurut Nurdyansyah & Fahyuni, (2016: 78) TGT

(*Teams Games Tournament*) merupakan model pembelajaran kooperatif yang dipadukan adanya *games* dan *tournament* dengan dilakukan secara berkelompok tanpa memandang jenis kelamin, suku, dan ras yang berbeda dalam proses pembelajarannya. Model TGT (*Teams Games Tournament*) bertujuan dalam mengembangkan sikap, karakter, serta motivasi siswa dalam melakukan tanya jawab dan saling melakukan interaksi positif antara guru maupun siswa (Pramesti et al., 2023: 1163). Model TGT (*Teams Games Tournament*) terdiri dari lima langkah, yaitu penyajian kelas, kelompok, permainan, pertandingan, dan penghargaan kelompok. Disamping itu, model TGT memiliki kelebihan diantaranya mendorong siswa agar lebih aktif dalam pembelajaran, menumbuhkan rasa kebersamaan antar siswa dalam melakukan kegiatan diskusi kelompok, dan menumbuhkan suasana yang menyenangkan pada proses pembelajarannya yang dimana terdapat *games* serta penghargaan (Sulistiyowati & Yasa, 2017: 49).

Penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) memiliki keterkaitan dengan penelitian terdahulu yang terbukti efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terkait dengan penelitian yang dilakukan oleh (Armidi, 2022: 214) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD” menunjukkan data hasil penelitian mengenai adanya peningkatan hasil belajar melalui penerapan model pembelajaran TGT pada siklus I jumlah 1330, rata-rata 67, daya serap 67%, ketuntasan belajar 70% dan di siklus II meningkat menjadi 1590, rata-rata 80, daya serap 80%, ketuntasan belajar 95%. Dari siklus I dan II hasil belajar siswa mengalami kenaikan sebesar 25% Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Selain penggunaan model pembelajaran peneliti mengembangkan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media pembelajaran. Media pembelajaran digunakan karena menjadi alat perantara antara guru dengan siswa dalam menyampaikan materi dari yang bersifat abstrak menjadi suatu hal yang nyata dengan harapan siswa dapat belajar sambil bermain, senang, tertarik, dan mudah memahami materi pembelajaran yang nantinya akan berpengaruh pada

hasil belajar siswa. Menurut Harmika et al., (2023: 215) media pembelajaran bisa menjadi sumber sarana meningkatkan kreativitas siswa sebab dapat memberi pengalaman belajar yang nyata bagi siswa. Dalam menunjang pemahaman siswa guru dapat memilih media pembelajaran dengan tetap memperhatikan kriteria media pembelajaran yang baik dan menarik. Salah satu media dengan kriteria yang aman, mudah digunakan, menyenangkan, terjangkau dan tentu melibatkan siswa salah satunya yaitu media FTB (*Fun Thinkers Book*). FTB (*Fun Thinkers Book*) merupakan media pembelajaran berupa buku pintar yang menyenangkan dengan penampilan menarik. Pemilihan media FTB (*Fun Thinkers Book*) karena dalam media ini memiliki kriteria yang berbeda dengan buku pada umumnya, dimana terdapat gambar, quis, balok angka, dan bantuan bingkai peraga yang sesuai dengan gaya belajar siswa di SD tersebut yang lebih menyukai pembelajaran secara visual dengan menerapkan gambar – gambar dalam penyampaian materi pembelajaran.

Selain itu media FTB (*Fun Thinkers Book*) dapat menjadi salah satu media yang mudah untuk digunakan karena memiliki petunjuk penggunaan didalamnya. FTB (*Fun thinkers book*) merupakan media pembelajaran yang melibatkan siswa belajar sambil bermain guna menumbuhkan rasa keingintahuan siswa, merangsang daya ingat siswa, dan menumbuhkan rasa semangat juga keaktifan siswa dalam belajar (Arsyah, 2021: 16). Sedangkan menurut pendapat (Kurniawati, 2017: 656) FTB (*Fun Thinkers Book*) adalah suatu alat pembelajaran berbentuk buku yang dikemas dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Dari beberapa pendapat para ahli diatas maka dapat disimpulkan FTB (*Fun Thinkers Book*) adalah alat bantu visual yang dikemas menyerupai buku dilengkapi dengan adanya bingkai bersekat-sekat atau berlubang berisikan perpaduan balok angka dan warna yang nantinya digunakan sebagai petunjuk serta pembenaran jawaban dari soal yang telah dijawab. Keunggulan dari media ini terletak pada sifatnya berupa bentuk dan ukuran menyerupai buku yang mudah untuk dibawa kemana saja, tampilan menarik disertai gambar sesuai dengan materi terkait serta menjadi sebuah media penunjang pembelajaran.

Penggunaan model TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media FTB (*Fun Thinkers Book*) diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar, membuat

siswa lebih aktif, dan menjadikan suasana dalam proses pembelajaran lebih menyenangkan. Adanya permainan atau pertandingan itulah yang menjadi daya tarik bagi siswa dalam mengungkapkan pendapat atau pertanyaan.

Berdasarkan latar belakang diatas, terdapat upaya yang dapat dilakukan dengan harapan dapat mengatasi permasalahan untuk meningkatkan hasil belajar siswa terkhusus pada mata pelajaran IPAS. Maka peneliti akan melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Berbantuan Media FTB (*Fun Thinkers Book*) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Birrul Walidain”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah keterampilan guru dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Muhammadiyah Birrul Walidain dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media FTB (*Fun Thinkers Book*) pada muatan pembelajaran IPAS?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SD Muhammadiyah Birrul Walidain dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media FTB (*Fun Thinkers Book*) pada muatan pembelajaran IPAS?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah, maka didapatkan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan keterampilan guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Muhammadiyah Birrul Walidain dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media FTB (*Fun Thinkers Book*) pada muatan pembelajaran IPAS.
2. Untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SD Muhammadiyah Birrul Walidain dengan menggunakan model pembelajaran

TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media FTB (*Fun Thinkers Book*) pada muatan pembelajaran IPAS.

1.4. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka manfaat pada penelitian ini terdiri dari 2 manfaat yaitu :

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan mengenai model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) yang menarik dan interaktif berbantuan media FTB (*Fun Thinkers Book*) dalam meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPAS. Selain itu, penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan kajian untuk penelitian sejenis atau penelitian lebih lanjut khususnya dalam bidang pendidikan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Dengan adanya penelitian ini siswa dapat memperoleh pengalaman belajar sambil bermain dalam proses pembelajaran IPAS. Selain itu, dengan didukung adanya media pembelajaran FTB (*Fun Thinkers Book*) yang sesuai dengan karakteristik siswa agar dapat memahami materi pembelajaran secara aktif, kreatif dan menyenangkan.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberi masukan serta petunjuk bagi guru mengenai penggunaan model dan media pembelajaran yang interaktif, yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat memberikan pengetahuan dan bahan acuan dalam mengambil model pembelajaran yang sesuai dan media pembelajaran yang digunakan guru serta meningkatkan kualitas pembelajaran di SD Muhammadiyah Birrul Walidain.

d. Bagi Peneliti

Dapat memberikan pengetahuan serta menambah pengalaman baru bagi peneliti mengenai cara meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan berbantu media FTB (*Fun Thinkers Book*).

1.5. Ruang Lingkup Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian, maka peneliti membuat ruang lingkup penelitian dalam penelitian tindakan kelas ini yang berfokus pada:

1. Lokasi Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah Birrul Walidain, Kecamatan Kota, Kabupaten Kudus.

2. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah peneliti sebagai guru dan siswa kelas IV semester genap pada tahun ajaran 2023/2024 yang terdiri dari 30 siswa dengan jumlah siswa laki-laki sebanyak 12 siswa dan siswa perempuan sebanyak 18 siswa.

3. Objek penelitian ini berfokus pada materi BAB 8 Kegiatan Ekonomi pada mata pelajaran IPAS dimana variabel yang menjadi bahan penelitian ini adalah hasil belajar dengan memfokuskan pada elemen pemahaman konsep dan keterampilan proses IPAS ranah kognitif dan psikomotorik dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media FTB (*Fun Thinkers Book*).

1.6. Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini bertujuan untuk menghindari kesalahan penafsiran terhadap istilah yang digunakan, maka definisi operasional dalam penelitian ini meliputi hasil belajar, model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*), dan media FTB (*Fun Thinkers Book*).

1.6.1. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan kemampuan baik aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang berhasil diperoleh siswa setelah melalui proses pembelajaran menuju kearah yang lebih baik. Hasil belajar yang berhasil didapatkan siswa dapat diberikan berupa skor atau angka setelah menyelesaikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran. Perolehan hasil belajar inilah yang menjadi acuan dalam pengamatan pemahaman materi yang didapatkan siswa.

1.6.2. Model *Teams Games Tournament*

TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan model pembelajaran kooperatif yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran dan dilakukan secara berkelompok serta dikombinasikan dengan adanya *games* dan *tournament* didalam pembelajarannya.

Dalam model pembelajaran TGT, siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok heterogen dengan memperhatikan instruksi dari guru. Siswa mengikuti setiap langkah dari model pembelajaran TGT yang telah dijelaskan guru. Adapun langkah-langkah dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT sebagai berikut: penyajian kelas, kelompok, permainan, pertandingan, dan penghargaan.

1.6.3. Media FTB (*Fun Thinkers Book*)

FTB (*Fun Thinkers Book*) merupakan alat bantu visual yang dikemas menyerupai buku dimana didalamnya terdapat gambar atau pertanyaan terkait materi serta dilengkapi dengan adanya bingkai bersekat-sekat berisi balok dengan perpaduan angka juga warna yang nantinya digunakan sebagai petunjuk serta pembenaran jawaban dari pertanyaan terkait pada materi BAB 8 Kegiatan Ekonomi muatan pelajaran IPAS. Penggunaan Media ini mampu mendukung proses pembelajaran khususnya dalam mempelajari materi pada muatan IPAS yang cenderung bersifat hafalan. Media FTB (*Fun Thinkers Book*) dapat digunakan dengan mudah serta dibuat untuk membangkitkan aktivitas siswa, menumbuhkan rasa keingintahuan siswa, serta mengembangkan keterampilan intelektual siswa dalam memperoleh hasil belajar yang baik.

1.6.4. Keterampilan Mengajar Guru

Keterampilan mengajar guru menjadi suatu keahlian yang menjadi peran utama dalam mengelola pembelajaran. keterampilan mengajar merupakan suatu kemampuan atau keahlian yang dibutuhkan guru selama melakukan proses pembelajaran secara aktif, kreatif, efektif, dan efisien. Dalam keterampilan mengajar guru perlu memperhatikan komponen-komponen keterampilan yang perlu dikuasai oleh guru guna menciptakan pembelajaran yang baik.

