

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu upaya yang dilakukan demi berkembangnya potensi dalam diri seseorang melalui proses pembelajaran secara sadar dan terencana. Pendidikan sangat penting keberadaannya bagi kehidupan manusia khususnya generasi muda sebagai suatu kunci suksesnya bangsa di masa depan. Pendidikan membuat manusia mengembangkan setiap potensi yang ada dalam dirinya seperti kecerdasan, keterampilan, hingga akhlak kepribadian, sehingga mampu beradaptasi dengan setiap perubahan yang terjadi akibat kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di masa kini dan mendatang. Untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas maka diperlukan adanya peran pendidik dalam menciptakan suatu pembelajaran yang bermutu bagi siswa. (Lestari, 2021) mengemukakan bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan transfer ilmu antara guru dan peserta didik untuk memperluas wawasan serta pengetahuan sehingga diperoleh hasil belajar berupa bertambahnya kemampuan dan nilai yang dimiliki peserta didik. Dalam hal ini, terciptanya suasana pembelajaran yang baik merupakan salah satu kunci tercapainya tujuan pendidikan.

Kurikulum menjadi pedoman pelaksanaan kegiatan pembelajaran dalam dunia pendidikan. Kurikulum memiliki fungsi sebagai "jantung" dalam suatu pendidikan di sekolah yang berproses untuk mengembangkan potensi siswa (Triwiyanto, 2015: 7). Seiring berjalannya waktu, telah terjadi berbagai perubahan dalam kebijakan kurikulum. Perubahan ini dimaksudkan untuk mewujudkan kualitas pendidikan menjadi semakin lebih baik. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) mengeluarkan kebijakan baru dalam pengembangan kurikulum sebagai sarana pemulihan pembelajaran selama 2022-2024 dan juga sebagai peningkatan mutu pendidikan, yaitu Kurikulum Merdeka. Zahir et al. (2022) mengungkapkan bahwa Kurikulum Merdeka menekankan pada proses pembelajaran yang memberikan kebebasan pada siswa

untuk mengembangkan potensi, minat, dan bakat dalam dirinya sehingga sesuai dengan karakteristik dan kebutuhannya. Guru juga diberi kebebasan dalam memilih bahan ajar yang cocok dan sesuai dengan tingkat kompetensi, minat, serta kebutuhan belajar siswanya. Dalam hal ini, guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam melaksanakan pembelajaran, menempatkan siswa sebagai objek sekaligus subjek belajar, sehingga guru tidak menjadi sumber satu-satunya (*teacher centered*). Dan pada akhirnya menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan dihayati.

Berubahnya tingkah laku dalam diri seseorang menandakan bahwa ia telah melalui proses belajar. Perubahan tersebut biasanya terdiri dari perubahan sikap (afektif), perubahan pengetahuan (kognitif), dan perubahan keterampilan (psikomotor) (Astuti, 2022). Hasil belajar menjadi salah satu aspek yang menandakan keberhasilan suatu proses pembelajaran. Dalam satuan pendidikan, terdapat Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebagai acuan tingkat keberhasilan hasil belajar siswa.

Terciptanya hasil belajar yang baik dalam proses pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti diri siswa, pendidik, lingkungan, model pembelajaran, serta media pembelajaran. Suasana lingkungan belajar yang baik akan membuat proses belajar menjadi bermakna bagi siswa, sehingga hal ini juga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Untuk mewujudkan suasana belajar yang baik dalam proses pembelajaran, maka seorang guru harus mempunyai cara ataupun strategi dalam melaksanakan suatu pembelajaran, salah satunya dengan penerapan model pembelajaran kooperatif. Sukasih (2018) mengungkapkan bahwa dengan penerapan pembelajaran kooperatif, maka kegiatan belajar dapat terlaksana dengan aktif sehingga kemampuan akademis maupun keterampilan sosial dalam diri siswa dapat berkembang secara bersamaan. Penerapan model pembelajaran yang tepat bagi siswa akan mendukung terciptanya suasana belajar yang baik, sehingga hasil belajar siswa juga akan meningkat. Selain penerapan model pembelajaran kooperatif, untuk membangkitkan suasana belajar di kelas yaitu dengan penggunaan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih baik (Kustandi & Sutjipto, 2011: 9). Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran sangat diperlukan, karena hal ini dapat dijadikan sebagai penarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Dengan adanya Kurikulum Merdeka saat ini, guru diberi kebebasan untuk menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Inayati (2022) bahwa Implementasi Kurikulum Merdeka (IKM) menekankan pada pembelajaran yang merdeka, aktif, berkarakter, mandiri, nyaman, dan bermakna bagi siswa. Namun, pada kenyataannya banyak ditemukan pembelajaran yang masih terbatas dalam menggunakan media pembelajaran, bahkan model yang diterapkan masih berbasis ceramah (*teacher centered*).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 16 Januari 2023 pada pembelajaran IPAS kelas IV di SDN Demangan Tahun Pelajaran 2022/2023, menunjukkan bahwa terdapat beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran siswa di kelas. Hal ini dapat dilihat dari suasana pembelajaran yang kurang efektif dengan rendahnya interaksi timbal balik antara guru dan siswa. Sikap siswa selama pembelajaran terlihat sangat pasif. Dari seluruh siswa di kelas, tidak ada satupun yang mengajukan pertanyaan ketika pembelajaran berlangsung. Begitu pula ketika guru memberi pertanyaan, hanya ada 4 siswa yang menjawab pertanyaan tersebut, itupun dengan dorongan dan paksaan dari guru. Selama pembelajaran, sebagian besar siswa menyimak penjelasan guru, tetapi hal tersebut tidak bertahan lama karena terlihat ada beberapa siswa yang mulai berbicara dengan temannya di luar materi pembelajaran. Siswa cenderung menunjukkan perasaan bosan. Beberapa siswa terlihat melamun beberapa saat, kemudian ada pula yang sibuk bermain sendiri maupun mengajak teman sebelahnya bermain ketika pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut dapat dipengaruhi oleh model pembelajaran yang diterapkan oleh guru.

Pembelajaran IPAS yang berlangsung tersebut memperlihatkan guru yang cenderung menyampaikan materi di depan kelas dengan metode ceramah, dengan

sesekali melemparkan pertanyaan kepada siswa, lalu kemudian memberikan beberapa soal latihan pada akhir jam pelajaran. Ketika guru terlalu sering menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran, maka akan membuat suasana pembelajaran menjadi monoton. Hal ini dibuktikan dengan sikap siswa selama pembelajaran yang menunjukkan perasaan bosan. Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga penting dampaknya terhadap keberhasilan suatu pembelajaran. Selama proses observasi berlangsung, guru tidak menggunakan media yang bervariasi dalam pembelajaran. Hal ini mengakibatkan pembelajaran menjadi kurang bermakna bagi siswa, sehingga berpengaruh pula pada hasil belajar siswa.

Terbatasnya media pembelajaran yang digunakan tersebut dipengaruhi pula oleh ketersediaan media yang dimiliki oleh pihak sekolah. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV pada tanggal 10 Januari 2023, guru menuturkan bahwa dalam pembelajaran IPAS, media yang digunakan disesuaikan dengan materi pembelajaran dan bergantung pada ketersediaan media pembelajaran yang ada di sekolah. Selain itu, guru juga belum pernah menerapkan media yang dapat membangkitkan suasana belajar seperti media berbasis permainan pada pembelajaran IPAS. Suasana belajar yang monoton tersebut membuat interaksi antara guru dan siswa kurang. Beberapa permasalahan tersebut mengakibatkan hasil belajar siswa kurang maksimal, khususnya pada muatan IPAS. Dikatakan kurang maksimal karena nilai rata-rata pada muatan IPAS di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini dibuktikan dengan data nilai kelas IV muatan IPAS Tahun Pelajaran 2023/2024, dari jumlah 13 siswa yang tidak tuntas sebanyak 8 siswa. Presentase ketuntasan IPAS baru mencapai 38,46% dari keseluruhan siswa kelas IV. 61,53% siswa belum memenuhi ketuntasan belajar pada pelajaran IPAS.

Berdasarkan permasalahan di atas, perlu adanya tindakan yang dapat merubah suasana belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan dengan berbagai inovasi, sehingga mampu membangkitkan semangat belajar. Dengan suasana belajar yang baik diharapkan mampu menghasilkan pembelajaran yang bermakna, sehingga akan berpengaruh pula pada peningkatan hasil belajar siswa. Hasil belajar adalah perubahan-perubahan terkait aspek kognitif, afektif, dan

psikomotor dalam diri siswa sebagai hasil dari proses pembelajaran (Susanto, 2013: 5).

Untuk dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, maka peneliti menerapkan sebuah model pembelajaran kooperatif yang dapat membuat siswa lebih antusias terhadap proses pembelajaran di kelas yaitu dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang memiliki unsur permainan akademik di dalamnya sebagai pengganti tes individu (Indrawati, 2022). Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dipilih karena model pembelajaran tersebut selain melibatkan peserta didik dan kerjasama antar kelompok, juga akan menimbulkan suasana yang menyenangkan dalam pembelajaran karena terdapat game atau permainan di dalamnya. *Team Games Tournament* (TGT) memiliki 5 komponen utama, seperti yang diungkapkan oleh Slavin (dalam Taniredja et al., 2017: 67) antara lain yaitu penyajian kelas, kelompok (*teams*), permainan (*games*), kompetisi (*tournament*), dan pengakuan kelompok. Dengan adanya model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), siswa dapat bekerja sama dalam satu tim dengan individu yang memiliki tingkat kemampuan yang berbeda-beda. Melalui diskusi dalam tim, siswa dapat saling membantu untuk mempelajari berbagai materi yang disampaikan oleh guru, terlebih jika ada anggota yang memiliki kemampuan rendah.

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat diterapkan dengan bantuan media pembelajaran. Media inilah yang digunakan sebagai pendukung berlangsungnya proses pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu media ular tangga 3D. Ular tangga merupakan permainan papan yang di dalamnya berupa kotak-kotak kecil yang di beberapa kotaknya terdapat sejumlah gambar "ular" dan "tangga" yang saling berhubungan (Indrawati, 2022). Media ular tangga 3D yang digunakan sama seperti media permainan ular tangga pada umumnya, hanya saja dimodifikasi dengan penyajiannya yang berupa ornamen tiga dimensi. Sesuai dengan namanya, menurut Sudjana (dalam Yanti, 2018) media ular tangga 3D memiliki bentuk 3 dimensi dan bervolume (memiliki panjang, lebar, dan tinggi).

Pemilihan media ini disesuaikan dengan karakteristik siswa. Berdasarkan wawancara prasiklus terhadap siswa, didapatkan hasil bahwa gaya belajar mereka lebih tertarik terhadap suatu media yang menampilkan visual, serta media yang mampu mengajak mereka melakukan suatu aktivitas dengan gembira (permainan) karena siswa cenderung bosan dengan pembelajaran konvensional. Kebutuhan dan minat siswa dalam hal ini sangatlah penting karena akan mempengaruhi keberhasilan suatu pembelajaran. Maka dari itu untuk dapat menarik minat siswa dalam belajar, peneliti memberikan media berbasis permainan untuk mendukung proses pembelajaran dengan model *Team Games Tournament* (TGT). Media ular tangga 3D memiliki daya akses yang mudah digunakan oleh siswa, karena selain adanya buku panduan, permainan ular tangga sudah familiar dikalangan anak-anak. Media ini dapat memfasilitasi proses belajar siswa secara individu maupun kelompok.

Media ular tangga 3D sebagai media pembelajaran yang menarik dan menjadikan siswa merasa senang selama pembelajaran, karena memiliki konsep belajar sambil bermain yang akan menciptakan interaksi antar penggunanya dengan baik. Siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang terdapat dalam media permainan ular tangga 3D sambil bermain dengan gembira. Media ular tangga 3D merupakan salah satu media yang kreatif dan inovatif untuk dikembangkan, dan diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS di kelas IV.

Teori hasil penelitian Tutik Indrawati (2022) menunjukkan bahwa dengan penggunaan TGT (*Team Game Tournament*) berbantuan permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III. Dalam jurnal tersebut memiliki kesamaan pada tujuan yaitu sama-sama untuk meningkatkan hasil belajar siswa, juga kesamaan pada model dan media yang digunakan. Hanya saja, media ular tangga yang digunakan pada penelitian kali ini berbentuk 3 dimensi. Perbedaan lainnya yaitu pada mata pelajaran dan kelas yang diteliti.

Teori hasil penelitian Ni Luh Sri Armidi (2022) menunjukkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VI SD. Dalam

jurnal tersebut memiliki kesamaan pada tujuan yaitu sama-sama untuk meningkatkan hasil belajar siswa, juga kesamaan pada model pembelajaran yang digunakan yaitu tipe TGT. Tetapi penelitian tersebut tidak menggunakan media sebagai bantuan, sedangkan peneliti menggunakan media ular tangga 3D sebagai pendukung, sehingga menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan aktif.

Teori hasil penelitian I Wayan Mertayasa (2022) menunjukkan bahwa dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *mice target board* dapat meningkatkan hasil belajar IPS kelas V SD. Dalam penelitian tersebut sama-sama meneliti peningkatan hasil belajar siswa, juga model pembelajaran yang digunakan sama-sama *Team Games Tournament* (TGT). Tetapi media yang digunakan dalam penelitian tersebut menggunakan *mice target board*, sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti menggunakan media ular tangga 3D, serta perbedaan lain terletak pada kelas yang diteliti.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti mencoba untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul "**Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Berbantuan Media Ular Tangga 3D untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Demangan**". Melalui penelitian ini, diharapkan diperoleh hasil bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga 3D benar-benar mampu meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV khususnya pada mata pelajaran IPAS Bab 1 tentang bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya, serta proses fotosintesis.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

- 1) Bagaimana peningkatan keterampilan mengajar guru dengan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga 3D pada pembelajaran IPAS?
- 2) Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga 3D pada pembelajaran IPAS?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

- 1) Untuk mengetahui peningkatan keterampilan mengajar guru dengan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga 3D pada pembelajaran IPAS.
- 2) Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga 3D pada pembelajaran IPAS.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan diatas, maka diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1) Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat mendukung teori terdahulu serta memberikan pengetahuan mengenai model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga 3D sebagai upaya dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

2) Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Siswa sebagai subjek penelitian, diharapkan dapat mendapatkan pengalaman secara langsung pembelajaran di kelas yang menarik dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya melalui model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga 3D.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi inspirasi dan referensi bagi guru dalam menerapkan model pembelajaran berbasis permainan khususnya model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga 3D, serta sebagai sumber belajar guru dalam usaha menciptakan suasana belajar di kelas yang menyenangkan dan menarik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas melalui penerapan model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa sehingga dapat berguna untuk peningkatan mutu sekolah.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan serta memberikan pengalaman baru bagi peneliti tentang penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan media ular tangga 3D dalam pembelajaran di kelas.

1.5 Definisi Operasional

Melaksanakan kegiatan penelitian ini, maka Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Berbantuan Media Ular Tangga 3D untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Demangan" dapat peneliti jelaskan definisi operasional dari variabel-variabel yang akan diteliti sebagai berikut.

a. Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

Team Games Tournament (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas siswa di dalamnya. Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dipilih karena model pembelajaran tersebut selain melibatkan peserta didik dan kerjasama antar kelompok, juga menimbulkan suasana yang menyenangkan dalam pembelajaran karena terdapat game atau permainan di dalamnya. Penerapan model pembelajaran ini membuat pembelajaran siswa menjadi lebih aktif dan bermakna. Langkah-langkah model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) memiliki beberapa tahapan, yaitu: (1) Penyajian kelas, dimana pada awal pembelajaran guru memberikan materi secara langsung; (2) *Team*, dimana siswa dalam kelas di bagi menjadi beberapa kelompok heterogen dan melakukan diskusi bersama; (3) *Games*, pada kegiatan ini masing-masing kelompok melaksanakan permainan untuk mendapatkan skor, skor didapatkan dari permainan ular tangga 3D yang dimainkan secara berkelompok; (4) *Tournament*, dimana pelaksanaannya dilakukan di akhir sesi; (5) *Rekognisi Tim*, pada kegiatan ini

dilakukan penghargaan pada kelompok yang berhasil memenangkan pertandingan.

b. Media Ular Tangga 3D

Ular tangga merupakan permainan papan yang di dalamnya terdapat nomor-nomor yang saling berurutan dengan berbagai gambar "ular" dan "tangga" sebagai penghubungnya. Media ular tangga 3D yang digunakan sama seperti media permainan ular tangga pada umumnya, hanya saja dimodifikasi dengan penyajiannya yang berupa ornamen tiga dimensi. Peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang terdapat dalam media permainan ular tangga 3D sambil bermain dengan gembira. Pertanyaan di dalamnya disesuaikan dengan materi ajar yang sedang dipelajari siswa. Dalam penelitian ini, materi yang digunakan yaitu pada mata pelajaran IPAS Bab 1 Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi, yang mempelajari tentang bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya, serta proses fotosintesis. Permainan ular tangga 3D ini dilakukan secara berkelompok pada sesi *games* dalam penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).

c. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang muncul dalam diri seseorang setelah melalui proses pembelajaran, baik berupa perubahan sikap (afektif), pengetahuan (kognitif), maupun keterampilan (psikomotor). Pada penelitian ini muatan yang diambil yaitu IPAS, sehingga elemen yang akan dinilai yaitu pemahaman IPAS dan keterampilan proses. Pemahaman IPAS dapat diukur dengan menggunakan evaluasi berupa tes hasil belajar, sedangkan pada keterampilan proses menggunakan lembar observasi.