

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dan pendidik dengan lingkungan belajarnya sehingga terjadi proses perubahan tingkah laku. Pembelajaran dirancang dan disusun untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar peserta didik yang bersifat internal. Fakhurrrazi (2018: 92) menyatakan proses pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian pelaksanaan oleh guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Interaksi atau hubungan timbal balik antar guru dan siswa ini merupakan syarat utama bagi berlangsungnya proses pembelajaran.

Berdasarkan ketentuan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 yang kemudian diikuti dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 41 Tahun 2007, standar proses pembelajaran harus meliputi perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, penilaian hasil pembelajaran yang efektif dan efisien. Pelaksanaan proses pembelajaran harus didasarkan pada prinsip terjadinya interaksi secara optimal antara peserta didik dengan pendidik, antara peserta didik sendiri, serta peserta didik dengan aneka sumber belajar termasuk lingkungan (Maswan & Muslimin, 2017: 366-367). Agar pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan dengan baik maka harus memperhatikan faktor-faktor yang dapat memengaruhi proses pembelajaran.

Pelaksanaan sebuah pembelajaran di dalam kelas dipengaruhi oleh berbagai faktor. Diantara faktor tersebut, yaitu peserta didik, pengajar, dan fasilitas. Sehingga dalam pencapaian tujuan pembelajaran saat mengajar tiga faktor tersebut perlu dipertimbangkan. Harapan pengajar dalam pembelajaran yang dilakukan di kelas adalah informasi yang disampaikan dapat disimak dan dipahami oleh seluruh peserta didik (Yusuf, 2018: 13). Keberhasilan suatu proses pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar yang didapatkan oleh siswanya.

Hasil belajar memegang peran penting dalam suatu proses pembelajaran, karena hasil belajar setiap individu diharapkan dapat mengarah pada keterampilan yang dipelajari pada saat proses pembelajaran. Hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada diri peserta didik yang meliputi aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan setelah melalui proses pembelajaran. Keberhasilan siswa dalam mengikuti pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajarnya. Rusman (2015: 67) menegaskan bahwa hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Selain itu Widoyoko (2009: 1) mengemukakan bahwa hasil belajar terkait dengan pengukuran, kemudian akan terjadi suatu penelitian dan menuju evaluasi baik menggunakan tes maupun non tes. Pengukuran, penilaian dan evaluasi bersifat hirarki. Evaluasi didahului dengan penilaian (*Assessment*), sedangkan penilaian didahului dengan pengukuran.

Menurut Hamalik (2012: 155) hasil belajar yang diperoleh dapat diukur melalui kemajuan yang diperoleh siswa setelah belajar dengan sungguh-sungguh. Hasil belajar tampak terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur melalui perubahan sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya. Hasil belajar penting untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman yang dapat diserap oleh siswa selama proses pembelajaran.

Pengukuran hasil belajar merupakan hal krusial dalam menentukan efektivitas sistem pembelajaran yang dilaksanakan oleh pendidikan. Selain itu hasil belajar berfungsi untuk menggambarkan apakah ada kekurangan atau tidaknya dalam proses pembelajaran, mencari solusi dari kekurangan yang dialami peserta didik, dan menyimpulkan seberapa menguasainya peserta didik dalam kompetensi yang diterapkan (Anita, 2018). Melalui hasil belajar guru dapat mengukur tingkat pemahaman yang mampu dicapai siswa dan melalui hasil belajar tersebut guru dapat mengevaluasi proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Sehingga pada proses pembelajaran selanjutnya akan lebih baik lagi.

Berdasarkan hasil dokumentasi yang didapatkan dari buku nilai siswa kelas IV diketahui masih banyak siswa yang mendapatkan nilai di bawah standart ketuntasan minimal yang telah ditentukan sekolah pada penilaian akhir semester mata pelajaran IPAS. Jumlah siswa yang nilainya sudah memenuhi standart ketuntasan minimal adalah sebanyak 5 siswa dengan presentase 38,46%, sedangkan yang nilainya belum memenuhi standart ketuntasan minimal sebanyak 8 siswa dengan presentase 61,54%. Standart nilai ketuntasan minimal yang telah ditentukan sekolah untuk pembelajaran IPAS yaitu 76.

Berdasarkan wawancara dengan guru di kelas IV SDN 3 Padurenan pada hari Rabu tanggal 11 Januari 2023 bahwa di kelas IV sudah menggunakan kurikulum baru yaitu kurikulum merdeka. Kendala guru saat menerapkan kurikulum merdeka adalah belum bisa menerapkan kurikulum merdeka secara maksimal karena kurangnya sosialisasi dan pemahaman mengenai kurikulum merdeka. Dalam proses pembelajaran di kelas IV guru lebih sering menggunakan metode pembelajaran secara perorangan daripada pembelajaran secara berkelompok. Guru juga jarang menggunakan model pembelajaran yang bervariasi dan jarang memanfaatkan media pembelajaran. Hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran IPAS masih sangat kurang.

Selain itu, berdasarkan hasil pengamatan selama proses pembelajaran, guru masih menggunakan metode ceramah atau pembelajaran berfokus pada guru (*teacher centered learning*), dan guru juga belum menggunakan media pembelajaran yang inovatif dalam pelaksanaan pembelajaran. Selama proses pembelajaran siswa terlihat mudah bosan yang berdampak pada kegaduhan kelas, bermain sendiri, dan enggan mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru. Hal itu menyebabkan siswa memiliki pemahaman yang kurang terhadap pembelajaran IPAS sehingga hasil belajar siswa mereka rendah.

Dengan merujuk pada masalah yang telah terungkap, maka penting untuk melakukan langkah-langkah guna menangani permasalahan tersebut. Salah satu tindakan yang bisa dilakukan adalah menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran TGT digunakan sebagai salah satu solusi dari permasalahan tersebut dikarenakan model pembelajaran

TGT merupakan model pembelajaran dalam bentuk permainan yang mengajak siswa untuk bermain sambil belajar sehingga suasana kelas menjadi menyenangkan dan siswa menjadi lebih bersemangat, tidak mudah bosan dan aktif selama pembelajaran di kelas. Alasan lainnya adalah karakteristik siswa kelas IV SDN 3 Padurenan cenderung mudah bosan saat pembelajaran dan selalu ingin bermain. Sehingga diperlukan unsur permainan dalam pembelajaran agar dapat menarik minat siswa dan pembelajaran lebih menyenangkan. Alasan berikutnya yaitu bahwa dalam pembelajaran belum terlihat rasa ingin bersaing pada diri siswa dengan menghadirkan unsur turnamen dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan ungkapan (Shoimin, 2014) yang mengatakan model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademik lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya. Dalam pembelajaran ini, membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran sebab terdapat aktivitas pertandingan berbentuk turnamen dalam model pembelajaran ini.

Terdapat solusi lain yang dapat digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan cara memanfaatkan media pembelajaran saat proses pembelajaran. Telaumbanua (2022) menyatakan bahwa media pembelajaran yang diberikan guru pada siswa, dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga memberikan suatu dorongan semangat dalam arahan, pemahaman yang baik, sehingga siswa tersebut hasil belajarnya akan lebih baik. Agar dapat menarik semangat dan minat siswa dalam proses pembelajaran, diperlukan sebuah media pembelajaran yang kreatif dan inovatif seperti media *Monies*. Media *Monies* (Monopoli Keunggulan Kudus) adalah media edukasi yang menggunakan permainan monopoli, dimana kartu pertanyaan disediakan disetiap kotak pijakan yang akan dijawab siswa berkelompok. Setiap kelompok yang menjawab benar akan diberikan bintang. Selain kotak pijakan berisi kartu pertanyaan ada juga kotak pijakan yang berisi kartu langkah dan kartu belajar. Kelompok yang mendapatkan bintang terbanyak mampu meraih kemenangan dalam permainan tersebut. Dengan adanya elemen *game* dan *tournament* pada media *Monies*

diharapkan motivasi dan aktifitas siswa meningkat ketika proses pembelajaran berlangsung sehingga dapat menangkap pembelajaran dan hasil belajar siswa dapat meningkat.

Penelitian ini juga relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Pintakasari, 2022) yang mengungkap bahwa penggunaan model *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas IV sekolah dasar. Berdasarkan penelitian relevan tersebut peneliti tertarik untuk menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV.

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti tertarik membuat penelitian dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Penelitian ini berbeda dengan penelitian yang sebelumnya, pada penelitian ini penulis menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Monies* dan diterapkan di kelas IV SDN 3 Padurenan pada mata pelajaran IPAS. Dengan demikian peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Monies*”

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana peningkatan keterampilan mengajar guru melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Monies* pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 3 Padurenan?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dengan diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Monies* pada pembelajaran IPAS kelas IV SDN 3 Padurenan?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Monies* untuk meningkatkan keterampilan mengajar guru pada pembelajaran IPAS kelas IV SDN 3 Padurenan.
2. Untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Monies* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 3 Padurenan.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat Teoritis

Melalui penelitian dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Monies* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 3 Padurenan diharapkan dapat menambah pengetahuan khususnya di bidang pendidikan terkait dengan bagaimana penerapan model *Teams Games Tournament* dan bagaimana cara meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi yang berguna bagi penelitian-penelitian selanjutnya.

1.4.2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Monies* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 3 Padurenan diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran IPAS khususnya pada materi “Norma dan Adat Istiadat” sehingga siswa mampu meningkatkan hasil belajarnya.

b. Bagi Guru

Penelitian dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Monies* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 3 Padurenan diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam melakukan pembelajaran yakni dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament*, sehingga dapat memberikan pengalaman bagi guru dalam mengajar dan dapat mendorong agar dapat melakukan inovasi dalam pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Penelitian dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Monies* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 3 Padurenan diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi sekolah dalam menerapkan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

d. Bagi Peneliti

Penelitian dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Monies* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 3 Padurenan diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman peneliti guna bekal dalam mengajar kelak dan menjadi syarat mendapatkan gelar sarjana pendidikan.

1.5 Ruang Lingkup

Ruang lingkup penelitian yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Media *Monies*”. Dengan rincian sebagai berikut.

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini berlokasi di SDN 3 Padurenan yang beralamatkan di jalan Kyai Hasyim RT 01 RW 03 Kecamatan Gebog Kabupaten Kudus.

2. Subjek Penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 3 Padurenan pada semester genap tahun pelajaran 2022/2023. Jumlah siswa yang akan diteliti yaitu 13 siswa dengan 9 siswa laki-laki dan 4 siswa perempuan.

3. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah hasil belajar mata pelajaran IPAS dengan materi “Norma dan Adat Istiadat” dengan capaian pembelajaran peserta didik mampu menjelaskan tugas, peran, dan tanggung jawab sebagai warga sekolah serta mendeskripsikan bagaimana interaksi sosial yang terjadi di sekitar tempat tinggal dan sekolah. Variabel yang diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPAS siswa kelas IV, model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Hasil belajar siswa difokuskan pada aspek pengetahuan siswa yang ditunjukkan dengan nilai siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM).

1.6 Definisi Operasional

Definisi operasional dari “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Media *Monies*”, yang meliputi hasil belajar, model pembelajaran *Teams Games Tournament*, dan media pembelajaran *Monies*.

1.6.1. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan perilaku atau peningkatan pemahaman pengetahuan dan pengalaman sebagai dampak adanya proses pembelajaran. Hasil belajar meliputi tiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar yang peneliti lakukan dalam penelitian ini yaitu pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Data hasil belajar diperoleh dengan instrumen berupa soal evaluasi, rubrik penilaian sikap dan keterampilan yang dilaksanakan pada akhir setiap siklus. Soal evaluasi tersebut terdiri dari 15 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian.

1.6.2. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Teams Games Tournament adalah model pembelajaran yang melibatkan aktivitas seluruh siswa dengan menggabungkan kelompok belajar dengan kompetisi tim yang mengandung unsur permainan untuk meningkatkan pembelajaran. Langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament* yaitu 1) Penyajian kelas, 2) Belajar dalam kelompok (*Teams*), 3) Permainan (*Games*), 4) Pertandingan atau lomba (*Tournament*), 5) Penghargaan kelompok (*Team Recognition*).

1.6.3. Media Pembelajaran *Monies*

Media pembelajaran *Monies* (Monopoli Keunggulan Kudus) merupakan media edukasi yang menggunakan permainan monopoli, dimana kartu pertanyaan disediakan disetiap kotak pijakan yang akan dijawab siswa berkelompok. Setiap kelompok yang menjawab benar akan diberikan bintang. Selain kotak pijakan berisi kartu pertanyaan ada juga kotak pijakan yang berisi kartu informasi dan kartu belajar. Kelompok yang mendapatkan bintang terbanyak mampu meraih kemenangan dalam permainan tersebut. Kartu informasi berisi informasi mengenai keunggulan-keunggulan Kota Kudus yang terdapat pada setiap pijakannya.