

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu pondasi yang digunakan untuk menggali potensi yang ada dalam diri manusia. Setiap warga negara memiliki hak yang sama untuk memperoleh pendidikan, karena sangat penting dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Pendidikan memiliki peranan penting dalam kemajuan suatu bangsa. Semakin baik kualitas pendidikan suatu bangsa, maka semakin baik pula kualitas bangsa tersebut. Pendidikan dilaksanakan secara berkelanjutan dan tak pernah berakhir (*never ending process*), sehingga akan terbentuk sosok manusia masa depan dan berakar pada nilai-nilai budaya bangsa serta Pancasila (Sujana, 2019).

Sistem pendidikan di Indonesia banyak mengalami perubahan dalam rangka peningkatan mutu pendidikan. Perubahan tersebut dapat dilihat dari peningkatan mutu guru sebagai pendidik, pengembangan sistem sarana dan prasarana, hingga perubahan kurikulum. Mutu pendidikan yang tinggi dapat melahirkan generasi yang mampu menghadapi perubahan yang terjadi, berdaya saing tinggi, dan membentuk sumber daya manusia unggul. Pendidikan di Indonesia dapat ditempuh secara formal maupun non formal. Hal ini sesuai ketetapan Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 2022 tentang Evaluasi Sistem Pendidikan oleh Pemerintah Pusat dan Pemerintah Daerah terhadap Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah sebagai:

Evaluasi Sistem Pendidikan adalah evaluasi terhadap layanan pendidikan, kinerja satuan pendidikan, dan program pendidikan pada pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah dalam rangka pemenuhan standar nasional pendidikan sebagai bagian dari proses pengendalian, penjaminan, penetapan, dan peningkatan mutu pendidikan secara berkelanjutan.

Peran guru sangat penting dalam meningkatkan mutu pendidikan. Guru sebagai tenaga pendidik profesional dan sebagai cerminan bagi peserta didik

memiliki tugas utama sebagai pendidik sekaligus pembimbing dalam proses pembelajaran. Guru adalah pemegang kendali dalam proses pembelajaran, maka guru harus memahami kurikulum yang diterapkan. Selain itu guru harus memiliki kemampuan memahami karakteristik peserta didik, dan mampu menggunakan sumber belajar yang sesuai. Hal tersebut dapat digunakan sebagai acuan guru dalam menyusun rencana dan desain pembelajaran. Seiring berjalannya waktu, kurikulum yang digunakan dapat berubah-ubah dan mengalami penyempurnaan.

Perubahan Kurikulum 2013 ke Kurikulum Merdeka merupakan kebijakan dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Nadiem Anwar Makarim. Kurikulum Merdeka dirancang secara khusus untuk mengejar ketertinggalan dalam literasi dan numerasi. Penerapan kurikulum ini didukung dengan adanya *Platform Merdeka Mengajar*. Guru dipermudah dalam menemukan inspirasi, literasi, dan bebas mengembangkan praktik mengajarnya sesuai referensi Kurikulum Merdeka. Kurikulum merdeka diimplementasikan sejak tahun ajaran 2021/2022 dan dilaksanakan secara bertahap sesuai kesiapan sekolah masing-masing. Terdapat tiga pilihan yang dapat diimplementasikan oleh satuan pendidikan pada tahun ajaran 2022/2023. Pertama, menerapkan sebagian prinsip Kurikulum Merdeka tanpa penghapusan total kurikulum lama. Kedua, penerapan Kurikulum Merdeka dengan media yang telah disiapkan. Ketiga, penerapan Kurikulum Merdeka dengan pengembangan bahan ajar secara mandiri (Priantini, dkk 2022).

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran yang ada dalam Kurikulum Merdeka. IPAS berasal dari dua mata pelajaran yaitu IPA dan IPS yang kemudian disederhanakan menjadi mata pelajaran terpadu dan utuh. Hal tersebut dilakukan karena anak usia Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI) masih dalam tahap berpikir konkrit. Sehingga dengan adanya IPAS peserta didik dapat mempelajari terkait makhluk hidup dan benda mati serta interaksi di lingkungan sekitarnya.

Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar memiliki peran cukup penting untuk menumbuhkan keingintahuan peserta didik terhadap fenomena yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, peserta didik akan terlatih memiliki sikap ingin tahu yang tinggi, mampu berpikir kritis, dan berani mengambil keputusan

yang tepat dan bijaksana. Kemampuan berpikir kritis pada peserta didik terhadap lingkungan di sekitarnya dapat terwujud apabila peserta didik memiliki minat belajar yang tinggi.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 17 Januari 2023 terhadap guru kelas IV dan kelas III SD Negeri Wonorejo 1 Kecamatan Karanganyar Kabupaten Demak, belum pernah menggunakan model pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran IPAS maupun pembelajaran lainnya. Guru menerapkan metode lama yaitu dengan menghafal dan pernah menggunakan permainan benar salah tetapi kurang efektif dan ketertarikan peserta didik terhadap permainan tersebut masih rendah. Selain itu guru memaparkan beberapa kendala seperti terbatasnya media pembelajaran dan materi yang terlalu banyak. Hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara beberapa peserta didik kelas IV, WR dan HZA menuturkan bahwa, mereka masih kurang paham dengan materi pembelajaran IPAS dan merasa bosan ketika mengikuti pembelajaran. Begitu juga dengan peserta didik kelas III, BQA mengaku merasa bosan ketika mengikuti pembelajaran.

Hasil observasi yang peneliti lakukan dapat disimpulkan bahwa minat belajar peserta didik kelas IV SD Negeri Wonorejo 1 masih rendah, hal tersebut dapat dilihat karena dalam proses pembelajaran masih banyak peserta didik yang bosan sehingga melakukan kegiatan lain seperti berbicara dan bermain dengan teman terdekatnya. Sebagian peserta didik kurang antusias mengikuti pembelajaran sehingga menunda tugas yang diberikan oleh guru. Perhatian peserta didik pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran juga masih kurang karena sebagian peserta didik mendengarkan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh dan mencatat materi, dan sebagian peserta didik bermalas-malasan mencatat materi pembelajaran. Keterlibatan peserta didik untuk tanya jawab dengan guru tergolong pasif, sering kali peserta didik menjawab pertanyaan dari guru tetapi tidak sesuai dengan materi yang sedang diajarkan. Ekspresi peserta didik tidak menunjukkan perasaan senang terhadap pembelajaran. Rendahnya minat belajar dimungkinkan dapat mempengaruhi hasil belajar, karena hasil belajar peserta didik kelas IV dapat dikatakan kurang, data hasil belajar prasiklus juga menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik yang memperoleh nilai dibawah rata-rata ketuntasan.

Penerapan metode pembelajaran yang kurang tepat menyebabkan pembelajaran kurang efektif dan menjadikan peserta didik pasif karena hanya mendengarkan apa yang disajikan guru. Hal tersebut dapat dilihat dari rendahnya minat belajar sehingga menjadikan peserta didik merasa bosan dan sibuk melakukan aktivitas masing-masing. Oleh karena itu guru harus mempunyai cara untuk membangkitkan minat belajar peserta didik.

Minat menjadi faktor yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Minat merupakan suatu kekuatan yang menyebabkan seseorang fokus terhadap seseorang, terhadap benda, bahkan terhadap kegiatan lain (Susanto, 2015: 66). Dengan adanya faktor minat belajar, maka peserta didik akan memusatkan perhatiannya terhadap kegiatan belajar dan dapat mencapai keberhasilan belajar secara optimal. Minat belajar pada peserta didik dapat tumbuh jika pembelajaran dilaksanakan dengan cara yang menarik. Peserta didik yang memiliki memiliki minat pada suatu subjek maka cenderung memberikan perhatian yang lebih besar pada subjek tersebut (Slameto, 2013: 180).

Minat belajar sangat penting dimiliki oleh peserta didik. Dalam kegiatan belajar, minat dimungkinkan akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Susanto (2015: 67) menyatakan minat memberikan sumbangan besar terhadap keberhasilan belajar peserta didik sebagaimana digagas oleh Hartono. Oleh karena itu untuk mewujudkan hasil belajar yang optimal, maka pendidik harus merancang bahan pelajaran ataupun metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Kemampuan guru dalam mengelola kelas dan memilih metode pembelajaran yang tepat dapat berpengaruh untuk menarik minat belajar siswa. Hal tersebut memotivasi peneliti untuk menggunakan model pembelajaran yang inovatif yaitu model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan harapan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Fitri (2019), menyatakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) efektif dan baik sekali untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik setelah diterapkan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut menyebabkan adanya peningkatan yang signifikan terhadap minat belajar peserta

didik. Sejalan dengan penelitian di atas, Iswanto, dkk (2022) menyebutkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan minat belajar peserta didik yang cukup signifikan.

Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan dan menuntut keterlibatan peserta didik tanpa harus memandang status, peserta didik berperan sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan (Wati & Adnyana, 2020). Model pembelajaran ini mampu menumbuhkan rasa keingintahuan terhadap pembelajaran sehingga menciptakan kompetisi antar peserta didik untuk menjawab pertanyaan dengan tepat dan cepat. TGT (*Teams Games Tournament*) menerapkan perpaduan antara belajar, bermain, dan berkompetisi.

Agar model pembelajaran yang digunakan lebih efektif maka didukung dengan penerapan media pembelajaran berbentuk permainan, yaitu media monopoli. Permainan monopoli merupakan permainan berkelompok dan biasanya menggunakan bahan seperti papan (Suprpto, 2013). Dengan penerapan media pembelajaran monopoli ini peneliti mengharapkan supaya minat belajar peserta didik meningkat sehingga hasil belajar menjadi optimal.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul **“Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Berbantu Media Monopoli dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SD”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantu media monopoli dalam meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IV SD Negeri Wonorejo 1?
2. Bagaimana penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantu media monopoli dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri Wonorejo 1?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantu media monopoli dalam meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IV SD Negeri Wonorejo 1.
2. Untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantu media monopoli dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri Wonorejo 1.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, maka dapat memberi dua manfaat baik bersifat teoretis maupun bersifat praktis.

1. Manfaat Teoretis

Adanya penelitian ini, diharapkan dapat mendukung dasar teori penelitian yang relevan dan sejenis. Selain itu, juga dapat memberikan kontribusi yang inovatif dalam bidang pendidikan.

2. Manfaat Praktis

Penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam meningkatkan pembelajaran kelas IV.

a. Bagi Peserta Didik

Manfaat praktis bagi peserta didik adalah agar meningkatkan minat belajar peserta didik dengan penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantu media Monopoli diharapkan peserta didik lebih tertarik untuk giat belajar, bersemangat mengikuti pembelajaran, serta mendorong peserta didik untuk aktif dan kreatif. Selain itu, dengan adanya penelitian ini diharapkan pembelajaran akan semakin menyenangkan, bermakna, dan inovatif.

b. Bagi Guru

Dengan adanya penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantu media Monopoli dapat memberikan manfaat praktis bagi guru dalam menyampaikan dan mengembangkan materi sehingga

tercipta suasana belajar yang menyenangkan dan kreatif. Guru dapat menarik dan memfokuskan perhatian peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, peningkatan aktivitas, dan hasil belajar peserta didik ke arah yang lebih positif.

c. Bagi Sekolah

Penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantu media Monopoli dapat digunakan sebagai acuan pihak sekolah untuk menciptakan inovasi dan pengembangan media pembelajaran. Selain itu, dengan adanya model dan media sebagai penunjang proses pembelajaran maka dapat meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan.

d. Bagi Peneliti Lain

Manfaat praktis bagi peneliti lain dapat dijadikan sebagai rujukan atau referensi yang nantinya dapat diterapkan sesuai dengan kebutuhan dan kondisi lingkungan pendidikan. Selain itu, dapat menambah informasi yang berkaitan dengan pengetahuan dan mendorong peneliti lain untuk menyelesaikan masalah-masalah yang berkaitan dengan pendidikan dengan penggunaan model dan media pembelajaran.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Berbantu Media Monopoli Dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SD”, dalam penelitian ini berfokus pada:

1. Permasalahan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah masalah peningkatan minat belajar dan hasil belajar peserta.
2. Penelitian ini menerapkan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantu media Monopoli.
3. Penelitian dilakukan pada kelas IV semester I tahun ajaran 2023/2024.
4. Lokasi penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SD Negeri Wonorejo 1 Kecamatan Karanganyar Kabupaten Demak.
5. Jumlah peserta didik kelas IV SD Negeri Wonorejo 1 yaitu 21 anak.
6. Penelitian tindakan kelas ini meneliti pada muatan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

7. Sumber dan subjek penelitian ini adalah peserta didik dan guru kelas IV SD Negeri Wonorejo 1.

1.6 Definisi Operasional

Berdasarkan dipilihnya judul “Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Berbantu Media Monopoli Dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SD”, maka beberapa istilah penting yang berhubungan dengan penelitian tersebut perlu diberi batasan untuk menjelaskan masalah yang peneliti bahas. Berikut istilah-istilah dalam penelitian ini yang didefinisikan.

1. Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*)

TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan dan menuntut keterlibatan peserta didik tanpa harus memandang status, peserta didik berperan sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan. Model pembelajaran ini dirancang khusus supaya peserta didik dapat belajar lebih rileks, mampu bekerja sama, mampu bersaing sehat, memiliki rasa tanggung jawab, dan selalu terlibat dalam kegiatan belajar. Langkah-langkah model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dibagi menjadi lima komponen utama yaitu: (1) *Class presentation*, (2) *Teams*, (3) *Games*, (4) *Tournament*, dan (5) *Team Recognize*.

2. Media Monopoli

Monopoli merupakan salah satu permainan berkelompok yang sangat terkenal di masyarakat luas. Konsep media monopoli diadopsi dari permainan monopoli pada umumnya dengan memodifikasi peraturan dan pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik. Seperti adanya *reward* untuk peserta didik yang menjawab pertanyaan dengan benar dan hukuman bagi peserta didik yang salah menjawab pertanyaan. Melalui penggunaan media monopoli peserta didik dapat berpartisipasi secara aktif dalam mengikuti pembelajaran IPAS. Materi pembelajaran IPAS ditonjolkan di dalam media monopoli sehingga peserta didik terlibat dalam permainan secara langsung.

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan cara mengimplementasikan media monopoli dalam sintaks model pembelajaran TGT (*Teams Games*

Tournament). Media monopoli digunakan oleh peserta didik untuk memahami tentang materi perubahan wujud zat pada muatan IPAS.

3. Minat Belajar

Minat menjadi faktor yang sangat penting bagi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Dengan adanya faktor minat belajar, maka peserta didik akan memusatkan perhatiannya terhadap kegiatan belajar dan dapat mencapai keberhasilan belajar secara optimal. Peserta didik dapat dikatakan memiliki minat belajar jika memenuhi indikator sebagai berikut: perasaan senang, keterlibatan, ketertarikan, dan perhatian peserta didik.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan prestasi yang diperoleh peserta didik selama mengikuti kegiatan belajar dan dapat diukur secara nyata dalam bentuk skor. Hasil belajar yang digunakan dalam penelitian ini berupa aspek kognitif diukur dengan soal tes evaluasi, aspek afektif diukur dengan angket minat, dan aspek psikomotorik yang diukur melalui observasi aktivitas belajar peserta didik