

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sesuatu yang penting dalam kehidupan. Setiap orang bahkan berlomba – lomba dalam mengenyam pendidikan dimulai dari pendidikan dasar sampai pendidikan tingkat tinggi. Hal tersebut digunakan untuk menghadapi tantangan zaman yang semakin berkembang sesuai dengan perkembangan teknologi. Sebagaimana yang didefinisikan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pelaksanaan pendidikan di Indonesia masih diatur oleh kurikulum. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 67 Tahun 2013 tentang kerangka dasar dan struktur kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah menyebutkan bahwa Kurikulum 2013 dikembangkan dengan teori pendidikan berdasarkan standar kurikulum berbasis kompetensi. Struktur Kurikulum 2013 dikembangkan menjadi empat kompetensi inti yaitu KI 1 (sikap spiritual), KI 2 (sikap sosial), KI 3 (pengetahuan), dan KI 4 (keterampilan). Berdasarkan kompetensi inti disusun mata pelajaran dan alokasi waktu yang sesuai dengan karakteristik satuan pendidikan. Upaya peningkatan kualitas pendidikan di tingkatan sekolah selanjutnya terletak di pundak guru. Hal ini merupakan tugas dan tanggung jawab guru, sebab gurulah yang langsung membina siswa di sekolah melalui proses kegiatan belajar mengajar. Layanan bimbingan di sekolah sangat diperlukan guna membantu siswa dalam mengatasi permasalahannya, dalam masalah belajar atau masalah pribadi siswa (Pedoman BPSD, 1994:17). Kemajuan ilmu

pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat mengakibatkan perubahan di segala bidang kehidupan. Kemajuan ini tentu memberi dampak pada lembaga pendidikan salah satunya, di mana lembaga pendidikan dituntut untuk dapat menyelenggarakan proses pendidikan secara optimal dan aktif sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan itu sendiri. Peningkatan kualitas dan mutu pendidikan yang baik diharapkan mampu melahirkan lulusan-lulusan yang mempunyai daya saing tinggi dan menghadapi ketatnya tantangan dan persaingan di dunia kerja. Oleh sebab itu, perbaikan-perbaikan yang membangun di bidang pendidikan harus dilaksanakan guna mencapai kualitas dan mutu pendidikan yang sesuai dengan harapan.

Adanya ilmu pengetahuan dan teknologi ini dapat meminimalkan permasalahan kualitas belajar dan hasil belajar. Hasil belajar mempunyai peranan penting bagi siswa untuk mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan dalam mengikuti pembelajaran yang disajikan guru, sedangkan bagi guru untuk mengetahui siswa dalam mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditentukan sebelumnya serta penggunaan strategi pembelajaran yang sudah sesuai apa belum. Tuntutan pada Abad 21 mengharuskan untuk memiliki berbagai keterampilan terkait seperti berpikir kreatif, pemecahan masalah dan berkomunikasi. Dalam kenyataannya proses pembelajaran yang dilakukan guru di Indonesia belum membimbing siswanya untuk mampu berpikir tingkat tinggi yang merupakan tuntutan abad 21. Agar tuntutan tersebut dapat dilaksanakan sebagai bagian dari implementasi kurikulum 2013, maka perlu mengaitkan penggunaan TIK secara tepat, berkelanjutan, dan terjangkau. Abad 21 mengakibatkan perubahan yaitu pesatnya perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang mengakibatkan perubahan paradigma pembelajaran yang ditandai dengan perubahan kurikulum, media, dan teknologi. Media pembelajaran yang baik menginterpretasikan konsep yang abstrak menjadi mudah dipahami. Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) tidak dapat dipisahkan dengan tuntutan pembelajaran abad 21. Salah satu tuntutan pembelajaran abad 21 yaitu penggabungan teknologi sebagai media

pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan belajar. Peserta didik perlu belajar bagaimana menggunakan teknologi yang baik dan benar untuk kehidupan sehari-hari. Selain itu, guru harus dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif, berkomunikasi efektif, produktivitas tinggi, dan spiritual.

Oleh karena itu guru harus menggunakan teknologi dan dapat mengaplikasikan berbagai metode atau model pembelajaran yang berbasis TIK supaya dapat mengimbangi perkembangan digitalisasi pada saat ini. Sehingga penggunaan model dan media pembelajaran sangat diperlukan dalam pembelajaran karena mampu membuat perubahan pada peserta didik agar dapat Berpikir kritis, memiliki tekad dan kemampuan dalam penyelesaian masalah dan komunikasi, kreatif, kolaboratif dan inovatif.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri Prawoto 02 dari 24 siswa ternyata masih terdapat banyak siswa yang pasif pada saat proses pembelajaran khususnya PPKn. Hal ini disebabkan karena sebagian besar siswa malu untuk bertanya langsung kepada guru tentang materi yang belum dipahami sehingga konsep yang dimiliki oleh siswa tidak sepenuhnya dikuasai dan mengakibatkan siswa salah dalam menentukan konsep yang benar serta banyak dari peserta didik hanya duduk diam mendengarkan dan memperhatikan. Pada saat proses pembelajaran berlangsung di SD Negeri Prawoto 02 guru kelas yaitu Bapak Shiroto Mustaqim, S.Pd menggunakan model pembelajaran yaitu hanya Problem Based Learning sedangkan media pembelajaran menggunakan proyektor. Namun adakalanya guru tidak menerapkan model dan media pembelajaran. Tetapi hanya menggunakan model ceramah seperti menjelaskan materi kepada siswa memberikan contoh soal dan meminta siswa untuk mengerjakan latihan-latihan soal yang terdapat di dalam buku LKS yang telah guru berikan kepada siswa. Kemudian latihan-latihan soal tersebut dibahas bersama-sama sehingga hanya beberapa siswa yang pintar dan aktif saat berada di dalam kelas yang menyebabkan proses belajar mengajar menjadi tidak menarik bagi siswa serta akan merasa bosan dan hasil belajar siswa menjadi menurun.

Oleh karena itu seharusnya guru bisa lebih kreatif dalam menggunakan sebuah model pembelajaran khususnya pada mata pelajaran PPKn yang dapat memberikan kesempatan siswa untuk menjadi aktif di dalam kelas, sehingga suasana belajar mengajar menjadi menyenangkan. Namun faktanya di lapangan guru kelas V di SDN Prawoto 02 masih belum menggunakan model yang kreatif, Sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Selain itu hasil belajar juga dipengaruhi karena tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik di sekolah tersebut. Untuk mengatasi permasalahan di sekolah SDN Prawoto 02, maka peneliti akan menerapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dengan media permainan ludo sebagai solusi permasalahannya.

(Rusmiati & Nugroho, 2019). Pengaruh Model Pembelajaran TGT dengan Media Pop Up Terhadap Hasil Belajar Kelas IV Tema 6 Cita-Citaku Subtema 3. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa mengetahui perbedaan hasil belajar. Hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT dengan media Pop Up dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV tema 6 subtema 3 pembelajaran 1-3. Sedangkan (Izzaty et al., 2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Pada Materi Operasi Pengurangan Kelas 3 MIS Sindangraja. jurnal pendidikan mahasiswa Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya. hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa diperoleh nilai pretest 72,5 dan posttest 85. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran permainan ludo dapat dikatakan layak dan efektif untuk digunakan pada mata pelajaran Matematika materi operasi pengurangan.

Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, mengaitkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan memuat unsur permainan dan *reinforcement* (Asmara et al., 2022). Adapun pengertian dari model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) menurut (Yolanda et al.,

2022) bahwa model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif yang menerapkan permainan akademik dimana peserta didik belajar pada kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai lima orang secara heterogen untuk saling bekerja sama satu sama lain. (Armidi, 2022) bahwa kelebihan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) yaitu dapat menumbuhkan prestasi belajar peserta didik, dapat menumbuhkan hubungan antar peserta didik yang heterogen, dapat mendorong tumbuhnya motivasi, dapat menumbuhkan penalaran tingkat tinggi, dan menumbuhkan sikap gotong royong. Media pembelajaran yang akan digunakan dengan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) yaitu media yang dapat diterapkan dari permainan sehari-hari yang sudah dikenal oleh siswa, namun permainan yang digunakan haruslah memiliki nilai edukatif. (Kore et al., 2020) bahwa permainan ludo adalah salah satu permainan yang menyenangkan, menghibur dan mudah untuk dimodifikasi sehingga tepat untuk kepentingan pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan ludo yaitu permainan yang sudah dimodifikasi untuk membantu proses belajar mengajar di dalam kelas agar siswa senang dalam pembelajaran.

Permainan Ludo merupakan permainan tradisional yang biasa dimainkan oleh anak-anak. Permainan ini merupakan permainan yang menyenangkan, menghibur, dan mudah dilakukan oleh peserta didik. Dalam permainan ini di harapkan seluruh peserta didik dapat ikut serta aktif dalam proses pembelajaran, Pemakaian media ini dapat merangsang anak belajar memecahkan masalah sederhana tanpa disadari anak, dan menambah perkembangan motorik anak sebab permainan ini mengaitkan fisik anak secara langsung. Permainan ini dimodifikasi dengan kartu-kartu soal yang berisi pertanyaan tentang materi PPKn.

Menggunakan model dan media pembelajaran yang cocok akan menjadikan proses belajar lebih menarik dan menyenangkan. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar siswa aktif dalam pembelajaran serta mudah memahami materi yang diajarkan. Sehingga hasil belajar PPKn siswa dapat

mendapatkan hasil yang maksimal. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Model TGT Dengan Media Permainan Ludo Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Tema 8 Subtema 1 Sekolah Dasar".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh model TGT berbantuan media permainan ludo terhadap hasil belajar siswa kelas V tema 8 subtema 1 SD Negeri Prawoto 02?
2. Apakah terdapat peningkatan skor *pretest posttest* setelah penggunaan model TGT berbantuan media permainan ludo terhadap hasil belajar siswa kelas V tema 8 subtema 1 SD Negeri Prawoto 02?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun oleh peneliti, maka tujuan yang akan dicapai sebagai berikut:

1. Untuk mengealisis pengaruh model TGT berbantuan media permainan ludo terhadap hasil belajar siswa kelas V tema 8 subtema 1 SD Negeri Prawoto 02.
2. Untuk menganalisis peningkatan skor *pretest posttest* setelah penggunaan model TGT berbantuan media permainan ludo terhadap hasil belajar siswa kelas V tema 8 subtema 1 SD Negeri Prawoto 02?

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis pada penelitian ini adalah sebagai bahan diskusi serta kajian yang relevan.

1.4.2 Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi Siswa
 - 1) Memudahkan siswa dalam memahami dan menerima materi.
 - 2) Menarik perhatian siswa agar senang belajar PPKn dan hasil belajar bisa meningkat.

b. Manfaat bagi Guru

- 1) Memperoleh media permainan yang tepat untuk PPKn.
- 2) Memperoleh metode pembelajaran yang sesuai.

c. Manfaat bagi Peneliti

Sebagai referensi dalam mengembangkan pengalaman mengelola pembelajaran agar sesuai dengan kurikulum 2013.

1.5 Definisi Operasional

Pada penelitian ini definisi operasional bukan merupakan penegasan istilah maka sesuai dengan judul yang meliputi *Model Teams Games Tournament*, Media Permainan Ludo, Hasil Belajar, Muatan Pelajaran PPKn.

1.5.1 Model *Tour Games Tounament* (TGT)

Model Pembelajaran Teams Games Tournament adalah model pembelajaran kooperatif yang dilakukan dengan berkelompok dan proses pembelajaran dilakukan secara pertarungan di masing-masing kelompok untuk mendapatkan sebuah hadiah. Guru membentuk kelompok kecil tanpa adanya pengecualian jenis kelamin, agama, suku, dan lain-lain. Tahapan dalam model penerapan pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada penelitian ini yaitu penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan, perlombaan dan penghargaan yang diberikan guru setelah proses pembelajaran dilaksanakan.

1.5.2 Media Permainan Ludo

Media ludo sendiri merupakan perangkat pembelajaran yang terdiri papan ludo, dadu, dan pion. Pada papan ludo terdapat soal yang harus diselesaikan peserta didik setelah selesai menyelesaikan soal peserta didik dapat mengedepankan pionnya berdasarkan jumlah dadu yang didapatnya. Pemain memperoleh masing-masing 1 pion dengan 4 warna pion yang berbeda tiap kelompok.

1.5.3 Hasil Belajar

Hasil Belajar adalah perkembangan perilaku siswa yang telah dicapai karena adanya usaha atau pikiran yang dinyatakan dalam bentuk kemampuan, pengetahuan, dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan. Hal tersebut dapat dilihat dari keaktifan siswa dalam penerapan proses pembelajaran yang berlangsung. Hasil belajar siswa dalam penelitian ini dapat dilihat dari sebagian aspek kemampuan yaitu kemampuan kognitif (pengetahuan). Dalam kemampuan kognitif untuk mengetahui pencapaian hasil belajar digunakan dengan cara tes evaluasi sedangkan untuk kemampuan afektif dan psikomotorik dilakukan dengan cara observasi atau pengamatan belajar siswa saat proses pelaksanaan pembelajaran berlangsung.

1.5.4 Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah mata pembelajaran yang mengarahkan akan nilai-nilai demokrasi dan juga mengarahkan akan moral dan norma secara utuh dan berkesinambung. Untuk melatih watak warga negara yang baik, yang tahu, mau dan sadar akan hak dan kewajibannya.

1.5.5 Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah mata pelajaran yang diberikan di SD yang mempelajari tentang berbagai ilmu-ilmu sosial. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diharapkan dapat menjadi warga negara yang demokratis, bertanggung jawab, dan menjadi warga yang cinta damai. IPS yang dimaksud dalam penelitian ini adalah materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia.