

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan pada dasarnya merupakan sarana penting untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas SDM. Pendidikan diharapkan dapat mencetak SDM yang berkualitas untuk menjamin keberlangsungan bangsa untuk mewujudkan tujuan pembangunan nasional. Dalam mewujudkan tujuan pembangunan nasional, pendidikan merupakan instrument yang utama dalam pembangunan, maka dalam pendidikan guru sangat berperan penting di dalamnya serta memiliki tanggung jawab dalam proses pembelajaran.

Keberhasilan dalam proses pembelajaran merupakan hal yang utama dalam pelaksanaan pendidikan. Menurut Susanto (2013) pendidikan hendaknya berorientasi pada pengembangan seluruh aspek siswa, mulai dari aspek *Kognitif*, aspek *Afektif*, dan aspek *Psikomotorik*. Namun kenyataannya saat ini masih ditemukan guru dengan sistem mengajar *teacher centered* kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru dan hanya menekankan pada ranah kognitif saja. Selain itu, dalam kegiatan pembelajaran guru masih menggunakan metode konvensional yaitu penyampaian pembelajaran dengan ceramah tanpa melibatkan siswa serta tidak menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran, hal tersebut justru membuat siswa merasa jenuh serta tidak berkembang pada ranah sikap dan keterampilan siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa pada tanggal 10 Januari 2023 dalam kegiatan pembelajaran IPAS terdapat siswa yang tidak menyukai pembelajaran IPAS. Hal ini dikarenakan dalam pembelajaran IPAS banyak materi serta hafalan sehingga membuat minat siswa berkurang. Kurangnya keaktifan siswa dan kreativitas guru dalam mengajar dapat mengakibatkan siswa menjadi bosan dan jenuh dalam proses pembelajaran serta tidak mampu memahami materi yang diajarkan oleh guru dengan baik, sehingga hasil belajar siswa menjadi rendah.

Hasil wawancara dan observasi dengan guru kelas pada tanggal 10 Januari 2023 juga ditemukan permasalahan pada kegiatan pembelajaran berlangsung yaitu kurangnya interaksi antara siswa dan guru dalam proses pembelajaran, kegiatan pembelajaran masih satu arah, siswa hanya mendengarkan apa yang di sampaikan oleh guru. Saat kegiatan diskusi banyak siswa yang pasif hanya siswa pintar saja yang aktif, selain itu banyak siswa yang kurang berani dalam mengemukakan pendapatnya saat diskusi.

Hasil nilai prasiklus yang dilakukan peneliti di kelas IV pada tanggal 12 Januari 2023 menunjukkan bahawa hasil belajar IPAS siswa masih rendah, hal ini dilihat dari data nilai yang masih dibawah kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yaitu 70, jumlah siswa di kelas IV A terdapat 15 siswa dan terdapat 11 siswa yang belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) dan 4 siswa yang sudah mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP).

Melalui permasalahan yang sudah dijelaskan salah satunya adalah pada saat mengajar guru masih menggunakan model pembelajaran yang konvensional sehingga menimbulkan kebosanan pada siswa selama proses pembelajaran. Selain itu banyaknya siswa yang kurang bisa berfikir kritis serta cenderung kurang kreatif dan pasif pada saat proses pembelajaran dikarenakan kurang dibangunnya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran akan berdampak pada hasil belajar siswa.

Namun, permasalahan tersebut dapat diatasi dengan menerapkan model pembelajaran. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat dijadikan alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut karena model pembelajaran ini selain menyajikan suatu konsep pembelajaran juga disertai dengan belajar secara kelompok dan bermain. Model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) menurut Yunita & Wijayanti (2017) *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta *reinforcement*.

Shoimin (2014:204) mengungkapkan bahwa ada lima komponen utama dalam model pembelajaran ini yaitu (1) penyajian kelas (*Class Presentation*), yaitu diawali dengan guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau ceramah yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas, siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan *game* karena skor *game* akan menentukan skor kelompok. (2) Kelompok (*Teams*), Kelompok terdiri dari 4-5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan ras atau etnis. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game*. (3) Permainan atau *game* terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan. (4) Turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga siswa tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja 1, tiga siswa selanjutnya pada meja II, dan seterusnya. (5) Penghargaan Kelompok (*Teams Recognize*) guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria.

Dalam pelaksanaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dibantu dengan penggunaan media Monogaya (Monopoli Keragaman Budaya). Menurut Hasan et al., (2021:29) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti pembelajaran secara utuh dan bermakna. Khoiron & Rezanía (2020) mengungkapkan bahwa media monopoli

merupakan media yang populer di kalangan anak-anak. Media ini lebih sering digunakan dalam kegiatan pembelajaran pada siswa sekolah dasar dengan beragam modifikasi disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran berupa monopoli modifikasi ini, siswa diajak untuk melakukan aktivitas yang mengesankan sekaligus menyenangkan yaitu belajar sambil bermain sehingga bisa membangkitkan semangat, minat dan motivasi siswa untuk belajar serta mendorong siswa untuk aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung.

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* juga terkait dengan penelitian sebelumnya yang terbukti dapat meningkatkan hasil belajar. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Sulfemi (2018), bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil dari penelitian ini terbukti penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Pondokcina 5 terutama pada pembelajaran IPS. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament*, variabel terikat yaitu hasil belajar. Sedangkan perbedaan pada penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah pada penggunaan media, media yang akan digunakan peneliti adalah media Monogaya.

Adapun penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Putra et al. (2021), bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media pemprof dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD 5 Lau pada muatan bahasa Indonesia dan IPS. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament*, variabel terikat yaitu hasil belajar dan subjek penelitian. Sedangkan perbedaan pada penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah pada penggunaan media, media yang akan digunakan peneliti adalah media Monogaya sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Putra et al. (2021) adalah media pemprof.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Armidi (2022), juga mengungkapkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VI SD. Hal ini terbukti terdapat peningkatan hasil belajar pada siklus I dan siklus II, Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan pada variabel penelitian yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan hasil belajar. Sedangkan perbedaan pada penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah pada penggunaan media dan subjek pada penelitian.

Dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan media Monogaya dapat membuat kegiatan belajar siswa menjadi rileks dan menyenangkan sehingga hasil belajar yang di peroleh dapat maksimal. Berdasarkan uraian diatas peneliti akan melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Monogaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD N 1 Pelemkerep”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media Monogaya pada siswa kelas IV SD N 1 Pelemkerep dengan materi keragaman budaya Indonesia?
2. Bagaimana peningkatan keterampilan mengajar guru pada pembelajaran IPAS dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media Monogaya pada siswa kelas IV SD N 1 Pelemkerep dengan materi keragaman budaya Indonesia?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dapat dirumuskan tujuan penelitian adalah :

1. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament*

berbantuan media Monogaya pada siswa kelas IV SD N 1 Pelemkerep dengan materi keragaman budaya Indonesia.

2. Untuk mengetahui peningkatan keterampilan mengajar guru pada pembelajaran IPAS dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media Monogaya pada siswa kelas IV SD N 1 Pelemkerep dengan materi keragaman budaya Indonesia.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat menambah pemahaman tentang bagaimana cara meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS pada materi keragaman budaya menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dibantu dengan penggunaan media Monogaya (monopoli keragaman budaya).

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran IPAS dengan suasana yang menyenangkan bermain sambil belajar melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan media Monogaya.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dalam proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dibantu dengan penggunaan media Monogaya.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi meningkatkan mutu pendidikan di SD N 1 Pelemkerep dan memberikan hasil belajar yang baik.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi oleh penelitian selanjutnya.

1.5 Definisi Operasional

Agar diperoleh pengertian yang sama tentang istilah yang digunakan dalam penelitian ini dan tidak menimbulkan pengertian yang berbeda dari pembaca, maka perlu adanya definisi operasional. Definisi dalam penelitian ini antara lain:

1.5.1 Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa secara berkelompok, yang mana model pembelajaran ini melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan belajar dan membantu siswa dalam mempermudah menguasai materi pembelajaran. Model pembelajaran ini terdapat tiga tahap *Teams*, *Games*, dan *Tournament*. Adapun langkah langkah dalam menerapkan model pembelajaran ini (1) Penyajian kelas, pada awal pembelajaran dimulai dengan penyampaian materi dalam penyajian kelas biasanya disampaikan oleh guru baik secara langsung, ceramah ataupun diskusi; (2) Kelompok (*Teams*), pembagian kelompok secara heterogen yang terdiri dari 4 siswa sampai 5 siswa dalam satu kelompok; (3) Permainan (*Games*), permainan ini terdiri dari pertanyaan pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapatkan oleh siswa dari penyajian kelas dan diskusi secara berkelompok; (4) Turnamen (*Turnament*), turnamen ini biasanya dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja; (5) Penghargaan Kelompok (*Teams Recognize*), guru memberikan pengumuman kelompok yang menang dan masing-masing kelompok akan mendapatkan hadiah atas hasil yang sudah dicapai.

1.5.2 Media Monogaya

Media adalah salah satu alat yang digunakan guru untuk menunjang pembelajaran serta memudahkan siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu media yang digunakan untuk menunjang keberhasilan siswa dalam belajar adalah media Monogaya. Monogaya adalah media monopoli keragaman budaya, siswa dapat mengenal keragaman budaya bangsaku serta dapat memperkenalkan budaya daerah yang belum diketahui, media ini termasuk media visual. Penggunaan media

ini dapat menarik siswa dalam proses pembelajaran melalui belajar sambil bermain serta memperjelas penyampaian materi yang diberikan oleh guru.

1.5.3 Hasil Belajar

Hasil belajar yaitu perubahan yang terjadi pada diri siswa baik dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan siswa.

1.5.4 IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)

IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) adalah salah satu perpaduan antara materi IPA dan IPS namun pada penelitian ini terfokuskan pada pembelajaran IPS. IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) salah satu mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial.

1.5.5 Materi Keragaman Budaya

Keragaman budaya adalah salah satu wilayah atau negara yang memiliki budaya lebih dari satu. Seperti Indonesia memiliki 34 provinsi dengan keberagaman budaya yang ada didalamnya, hal tersebut disebabkan banyaknya suku yang ada di wilayah Indonesia yang memiliki bahasa dan budaya tersendiri.

1.6 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini di SD N 1 Pelemkerep Kecamatan Mayong Kabupaten Jepara. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 1 Pelemkerep Kecamatan Mayong Kabupaten Jepara yang berjumlah 15 siswa yang terdiri dari 5 siswa laki laki dan 10 siswa perempuan. Objek pada penelitian ini pada unit 6 Indonesiaku kaya budaya pada materi kekayaan budaya di Indonesia, Manfaat dan cara melestarikan keragaman budaya. Variabel yang diteliti pada penelitian ini adalah hasil belajar pada pembelajaran IPAS yang masih rendah, dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan berbantuan media monopoli keragaman budaya (MONOGAYA).