

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu metode untuk mengembangkan kreativitas, akal pikiran manusia dan nilai moral pada seseorang. Tujuan pendidikan nasional Indonesia sejalan dengan UU No. 20 tahun 2003 menunjukkan bahwa pendidikan harus dimulai dari manusia yang sebenarnya (realisasi), mempertimbangkan berbagai kemungkinan manusia (potensial), dan mengarah pada perwujudan apa yang seharusnya atau di cita-citakan manusia (ideal). Tujuan pendidikan bukan untuk orang lain, melainkan untuk menghasilkan manusia yang beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbakti, berakhlak mulia, sehat, cerdas, penyayang, mampu bekerja, mampu memenuhi berbagai kebutuhan secara wajar dan mampu mengendalikan nafsunya berkepribadian, bermasyarakat dan budaya. Implikasinya, pendidikan harus berfungsi mewujudkan (mengembangkan) berbagai potensi eksistensi manusia dalam dimensi kebhinekaan, moralitas, individualitas/kepribadian, sosialitas dan budaya secara utuh dan sintesa. Dengan kata lain, pendidikan adalah tentang memanusiakan manusia (Sujana, 2019). Maka dari itu untuk mewujudkan tujuan pendidikan perlu dilakukan perubahan dan perbaikan dalam pendidikan, khususnya dari tingkat sekolah dasar (SD).

Oleh karena itu pendidikan sangat penting untuk meningkatkan mutu seseorang sehingga pemerintah Indonesia menerapkan kurikulum, kurikulum diterapkan sebagai arahan agar terlaksananya tujuan pendidikan. Indonesia pada saat ini melaksanakan 2 kurikulum yaitu kurikulum K13 dan kurikulum merdeka (IKM). Kurikulum merdeka diartikan sebagai desain pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dengan tenang, mudah dan menyenangkan, tanpa tekanan, menunjukkan bakat alaminya, dan belajar mandiri berfokus pada pemikiran bebas dan kreatif. Salah satu yang dipaparkan oleh Kemendikbud merupakan awal dari program sekolah penggerak. Program sekolah bertujuan untuk mendukung setiap sekolah dalam

mengembangkan generasi pembelajar sepanjang hayat memiliki kepribadian sebagai murid murid pancasila. Agar semua ini berhasil, diperlukan peran seorang guru (Rahayu et al., 2022). Pada proses pembelajaran K13 dengan kurikulum merdeka sedikit berbeda, yang membedakan antara RPP dengan modul ajar yaitu pada modul ajar terdapat materi pembelajaran, lembar aktivitas siswa dan penilaian capaian pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat terlaksana. Pada kurikulum merdeka ini kemendikbud ristek menggabungkan dua mata pelajaran sekaligus yaitu mata pada mata pelajaran IPA dan IPS. Penggabungan mata pelajaran IPA dan IPAS menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) pada jenjang sekolah dasar (SD).

Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbud Ristek) menjelaskan bahwa kurikulum merdeka sudah dilaksanakan mulai tahun 2022 kemarin dan berlangsung hingga saat ini tahun 2023. Ada beberapa alasan mata pelajaran IPA dan IPAS jenjang SD digabung menjadi satu diantaranya yaitu; 1) karena siswa siswi SD melihat fenomena yang terjadi secara langsung dan terstruktur, 2) membuat siswa berfikir secara nyata pada alam dan lingkungan sosialnya, 3) untuk memperkuat profil pelajar pancasila (E. P. Astuti, 2022).

Berdasarkan observasi dan wawancara yang sudah dilakukan oleh peneliti, peneliti menemukan bahwa kurangnya variasi pada model pembelajaran yang digunakan guru. Pada saat pembelajaran mata pelajaran IPAS guru mengajar dengan cara berceramah (*Teacher Center Learning*) berdiskusi kelompok. Maka dari itu peneliti berinisiatif untuk meneliti apakah terdapat pengaruh setelah diterapkannya model pembelajaran TGT berbantuan media roda putar terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD N Kalimulyo 01. Salah satu masalah yang umum terjadi adalah kurangnya minat siswa dalam belajar, yang diperparah dengan fakta bahwa metode pembelajaran yang digunakan sering kali terlalu repetitif dan tidak menarik untuk membuat siswa tetap terlibat, terutama dalam hal IPAS. Sangat mungkin untuk mengajarkan pembelajaran IPAS.

Guru harus sangat imajinatif dan selalu cerdas untuk merancang pelajaran yang membuat siswa tetap terlibat dan mencegah kebosanan, dua tujuan yang menjadi inti dari pendidikan IPAS dan yang berkontribusi pada pengembangan keahlian siswa dalam topik IPAS. Model pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan keaktifan siswa, aspek keterampilan sosial sekaligus aspek kognitif dan aspek sikap siswa adalah model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*). Pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran dimana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran. Model pembelajaran kooperatif memberi kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi secara terbuka dan memberikan suasana yang menyenangkan sehingga akan tercipta adanya ketergantungan positif, interaksi tatap muka, penilaian individu, mengembangkan hubungan antar kelompok, penerimaan terhadap teman sekelas yang lemah kemampuan akademiknya, serta meningkatkan rasa harga diri dan kepercayaan diri (Anatri D., dkk, 2012). Salah satu contoh model pembelajaran kooperatif adalah TGT (*Teams Games Tournaments*).

Model pembelajaran TGT yaitu model pembelajaran kooperatif yang dilaksanakan secara berkelompok dan berupa permainan dengan hasil akhir penskoran. (Nurhayati et al., 2022) menjelaskan bahwa model pembelajaran TGT adalah model pembelajaran yang dilakukan dengan cara bermain sehingga dapat membuat siswa senang dan suasana lebih menyenangkan. TGT mampu meningkatkan hasil belajar siswa, hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Iv et al., 2023) bahwa TGT dapat meningkatkan hasil belajar IPAS. Dari hasil penelitian tersebut terlihat bahwa setelah diberikan perlakuan hasil belajar IPAS lebih tinggi daripada sebelum diberikan perlakuan. Dalam model pembelajaran TGT, belajar dapat dilakukan sambil bermain. Model ini merupakan upaya untuk menciptakan keaktifan semua siswa di dalam kelas.

Permainan dapat merangsang minat siswa dalam aktivitas kelas sehingga siswa menjadi termotivasi dan memiliki minat untuk belajar. TGT

adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 3-5 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis, agama dan suku yang berbeda. Pembelajaran tipe TGT melibatkan seluruh siswa tanpa melihat perbedaan. Tipe ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung penguatan. Aktivitas belajar dalam permainan dirancang dalam pembelajaran TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Berdasarkan uraian di atas, penyusun memilih untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan model pembelajaran TGT pada materi gaya di sekitar kita. Penerapan model pembelajaran TGT dalam penelitian ini menggunakan sistem belajar sambil bermain. Dengan adanya game diharapkan siswa lebih aktif dalam belajar materi tumbuhan mata pelajaran IPAS serta dapat mengarahkan siswa dalam suasana kerjasama sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang sudah dilakukan pada tanggal 21 Maret 2023 di SD Kalimulyo 01 khususnya di kelas IV, dengan ibu Iin selaku wali kelas diketahui bahwa guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik, guru hanya menggunakan media yang tersedia disekolah misalnya kerangka manusia, padahal kerangka manusia hanya dapat digunakan untuk menjelaskan materi yang berkaitan dengan kerangka manusia, sedangkan untuk materi lain seperti gaya di sekitar guru hanya menggunakan media berupa gambar-gambar yang terdapat pada buku pegangan guru dan siswa.

Gambar yang ada pada buku pegangan berukuran kecil dan memiliki warna yang kurang menarik sehingga siswa kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Selain itu jumlah buku pegangan guru dan siswa sangat terbatas mengakibatkan siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan dari guru. Pembelajaran yang lebih didominasi oleh guru dan penggunaan media yang kurang menarik mengakibatkan siswa cenderung pasif dalam pembelajaran. Pembelajaran IPAS kelas IV di SD Kalimulyo 01 belum

banyak menggunakan variasi media pembelajaran, dari hasil observasi dan wawancara menggunakan media seperti media gambar di papan tulis dan video dari youtube. Pada pembelajaran materi gaya, hanya menggunakan media berupa gambar-gambar yang terdapat pada buku pegangan guru dan siswa.

Tidak adanya penggunaan media hanya metode ceramah oleh guru siswa cepat bosan. Maka dibutuhkan variasi media pembelajaran terutama media yang menarik perhatian siswa, siswa tentu membutuhkan variasi media yang menarik dan dapat memancing keingin tahuan siswa dalam memahami hal baru. Selain penerapan model pembelajaran (*Teams Games Tournament*) TGT juga perlu adanya penerapan media untuk memaksimalkan proses pembelajaran. Salah satu media yang dapat meningkatkan hasil belajar yaitu media roda putar. Media ini dipilih karena lebih efektif dan efisien. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Solichah et al., 2021a) menjelaskan bahwa media rotar (roda putar) adalah suatu alat yang berbentuk bundar yang bisa bergerak dan dapat berputar-putar atau berkeliling yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Di samping itu media rotar ini dapat menyajikan pesan atau informasi mengenai mata pelajaran yang akan disampaikan. Media rotar ini juga termasuk media yang menarik, sehingga dengan menggunakan media rotar ini, siswa dapat tertarik dan semangat untuk belajar dan lebih mudah dalam memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Peserta didik akan penasaran dan tertarik jika media yang digunakannya itu unik dan belum pernah digunakan sebelumnya di sekolah. Peserta didik lebih menyukai selama proses pembelajaran diselingi oleh permainan yang dapat mengedukasi atau mendukung pembelajaran yang berlangsung. Selain aktif dalam proses pembelajaran peserta didik akan dengan mudah belajar dan mengingat materi serta peserta didik dengan baik. Media roda putar ini belum pernah digunakan sebagai media dalam pembelajaran dikelas, oleh karena itu peneliti menggunakan media pembelajaran berupa roda putar dalam proses pembelajaran ini. Upaya yang

bisa dipakai untuk memperbaharui model pembelajaran supaya tujuan belajar dapat tercapai adalah melalui pemilihan strategi pembelajaran.

Adapun alasan mengapa strategi pembelajaran ini digunakan diantaranya adalah dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, mengembangkan hubungan antar kelompok serta menerima teman sekelas yang lemah dibidang akademik. Seorang pendidik haruslah mampu menguasai dan memahami strategi pembelajaran supaya peserta didik bisa menerima pembelajaran yang diberikan oleh pendidik. Penerapan pembelajaran TGT dijadikan alternatif oleh pendidik agar dapat mengaktifkan kemampuan sosialisasi antar peserta didik. Dalam pembelajaran tipe TGT adanya permainan akademik dapat memberikan peluang kepada tiap individu untuk memberikan yang terbaik bagi kelompoknya. Dengan TGT dapat memberikan peluang tiap individu untuk memberikan yang terbaik untuk kelompoknya.

Hal tersebut sesuai dengan pendapatnya (Ci, 2023) bahwa penggunaan model pembelajaran TGT ini dapat dikatakan bahwa SD Gugus V Kecamatan Banjar Tahun Pelajaran 2022/2023 telah mengalami peningkatan yang nyata dalam motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPS melalui penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*. Fokus pembelajaran TGT kooperatif adalah kerjasama antara anggota dalam setiap kelompok dan bagaimana tingkat kerja sama berkontribusi terhadap skor untuk peningkatan nilai grup, sementara pada saat yang sama meningkatkan nilai individu. Permainan disini menuntut keaktifan dan kecekatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Permainan yang digunakan pada model pembelajaran tipe TGT ini adalah roda putar. Permainan tersebut dikembangkan dari permainan *roulette*. Media ini memiliki konsep belajar sambil bermain. Penggunaan media belajar roda berputar akan meningkatkan keaktifan, dan menambah motivasi belajar peserta didik yang pada akhirnya akan mempengaruhi peningkatan penguasaan materi pelajaran dengan hasil belajar yang lebih baik (Nike Kurniadewi, 2019) Pembelajaran dengan media roda berputar dengan konsep belajar sambil bermain akan membawa dampak

bagi peserta didik merasa senang dan bahagia dalam mengikuti pembelajaran (Anggraini & Agustin Ningrum, 2018).

Berdasarkan analisis wawancara dengan guru kelas, alasan peneliti memilih media rotar yaitu peneliti menggunakan model sections bahwa siswa itu mampu menggunakan roda putar karena gaya belajar siswa itu kinestetikan. Yang dimaksud dengan gaya belajar kinestik yaitu proses pembelajaran yang mengandalkan sentuhan rasa untuk menerima informasi dan pengetahuan. Seseorang yang memiliki gaya belajar kinestik cenderung suka melakukan, menyentuh, merasa, bergerak, dan mengalami secara langsung. Dalam permainan roda putar ini juga terdiri dari jarum penunjuk dan petak nomor yang urut, dimana nomor-nomor itu menunjukkan masalah yang harus dibahas. Dalam permainan ini peserta didik harus menjawab pertanyaan sebanyak-banyaknya, dalam permainan ini setiap kelompok mendapatkan gilirannya masing-masing. Kelompok yang mendapatkan skor terbanyak dialah yang akan memenangkan permainan ini. Skor pada permainan ini terdapat pada papan permainan roda putar. Peserta didik hanya perlu memainkan media pembelajaran dan melihat pada warna apa dan skor berapakah anak panah penunjuk itu berhenti.

Kegiatan ini juga menuntut peserta didik agar memiliki keterampilan berfikir kritis untuk menyelesaikan sebuah pertanyaan dalam game tersebut. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Erfiyana et al., 2019) metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif jenis *Non Equivalent Control Grup Design*. Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Kusuma Bhakti Semarang melalui model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan media roda pecahan. Sebelumnya hasil belajar siswa masih rendah dikarenakan dalam kegiatan belajar mengajar guru belum menggunakan model pembelajaran, guru hanya menggunakan metode ceramah dan dilanjut dengan mengerjakan soal pada buku sehingga siswa merasa cepat bosan. Hasil penelitian yang diperoleh pada penggunaan model TGT rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan rata-rata hasil belajar kelas

kontrol. Berdasarkan data tersebut maka model pembelajaran TGT dengan menggunakan media roda pecahan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas IV SD Kusuma Bhakti Semarang.

Penelitian relevan yang kedua dilakukan oleh (Di & Dasar, 2020). Penelitian ini menggunakan metode meta analisis. Penelitian ini menunjukkan penggunaan media roda putar di sekolah dasar mampu meningkatkan hasil belajar. Data-data hasil penelitian penggunaan media roda putar dianalisis secara mendalam untuk menemukan pengaruh media roda putar terhadap hasil belajar matematika. Penelitian ini diawali dengan merumuskan topik penelitian, menelusuri hasil penelitian yang relevan untuk dianalisis. Data dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan media roda putar pada pembelajaran matematika di sekolah dasar mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar.

Penelitian relevan yang ketiga oleh (Utami & Fisika, 2019) metode penelitian digunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). Media roda putar fisika yang dikembangkan memiliki kriteria yang sangat baik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dibandingkan sebelum menggunakan roda putar fisika.

Menurut penjelasan di atas penulis beranggapan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa roda putar dapat membantu menarik perhatian pada saat belajar sehingga peserta didik dapat lebih fokus serta konsentrasi selama belajar. Peneliti akan melakukan penelitian terkait pengaruh model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) pada pemahaman siswa. sehingga peneliti membuat dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan media rotar (roda berputar) terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD N Kalimulyo 01”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, maka didapat rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1.2.1 Apakah ada perbedaan media rotar dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran IPAS gaya di sekitar kita kelas IV SD Negeri Kalimulyo 01?

1.2.2 Bagaimanakah peningkatan hasil belajar model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan media rotar?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.3.1 Untuk mengetahui efektivitas media rotar dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran IPAS materi gaya di sekitar kita pada siswa kelas IV SD Negeri Kalimulyo 01.

1.3.2 Untuk meningkatkan hasil belajar model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan media rotar.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

1.4.1 Manfaat Teoretis

1.4.1.1 Penelitian ini secara umum dapat dimanfaatkan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) terhadap kemampuan pemahaman siswa kelas IV.

1.4.2 Manfaat Praktis

Adapun penelitian ini bermanfaat secara praktis bagi:

1.4.2.1 Siswa pengembangan media rotar (roda berputar) dapat membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran, selain itu media rotar (roda berputar) dapat mempermudah siswa untuk memahami materi.

1.4.2.2 Guru pengembangan media rotar (roda berputar) dapat mempermudah guru menjelaskan materi kepada peserta didik dan memotivasi guru untuk menciptakan media pembelajaran yang inovatif.

1.4.2.3 Peneliti sebagai pengembangan wawasan dan pengetahuan mengenai masalah belajar siswa terutama dalam memahami pada pelajaran IPAS materi tumbuhan sumber kehidupan bumi. Sehingga, dapat dijadikan inspirasi untuk penelitian lanjut yang lebih mendalam.

1.5 Definisi Operasional

1.5.1 Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*)

Model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) adalah model pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 3-4 orang siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda. Pembelajaran tipe TGT melibatkan seluruh siswa yang ada di dalam kelas tanpa melihat perbedaan. Tipe ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung penguatan. Model pembelajaran TGT terdiri dari lima langkah yaitu: (1) tahap penyajian kelas, (2) belajar dalam kelompok, (3) permainan, (4) pertandingan dan (5) penghargaan kelompok.

1.5.2 Media Roda Berputar

Media pembelajaran roda putar adalah salah satu alat yang berbentuk lingkaran bergambar yang diputar, bergerak pada porosnya hingga berhenti di salah satu bagian gambar. Desain pada media tersebut adalah tentang konsep materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi. Media ini dibuat dari kayu yang dibentuk dengan model lingkaran dengan ukuran 40cm. Penggunaan media ini digunakan oleh peneliti saat pembelajaran berlangsung sebagai game. Media pembelajaran yang berbentuk lingkaran terbagi menjadi beberapa bagian yang didalamnya terdapat kuis pada materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi.

1.5.3 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan proses perubahan perilaku atau tingkah laku seseorang dalam proses pembelajaran untuk memperoleh hasil yang berupa skor melalui tes tulis. Elemen penting dalam lingkup penilaian hasil belajar dapat dilihat dari aspek pengetahuan, aspek pemahaman, aspek keterampilan, aspek sikap dan nilai, aspek proses berpikir, aspek kompetensi sosial dan emosional, aspek proses pembelajaran, aspek penilaian formatif dan sumatif, aspek penilaian berbasis kriteria, aspek penilaian beragam, aspek penilaian diri dan kolaborasi, aspek penilaian kinerja. Hasil belajar dalam penelitian ini berupa aspek pengetahuan serta aspek penilaian *pretest* dan *posttest* diukur dengan memberikan instrumen tes kepada peserta didik.