

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Pendidikan pada era globalisasi memiliki peran yang sangat penting untuk mengangkat kualitas sumber daya manusia. Pendidikan merupakan upaya sadar dilaksanakan oleh pendidik dalam menciptakan lingkungan dan proses belajar yang memungkinkan siswa lebih memiliki keaktifan untuk meningkatkan potensi, kecerdasan, kepribadian, kepribadian luhur, dan kemampuan yang dibutuhkan pada saat di masyarakat (Magdalena et al., 2021). Pendidikan di sekolah dasar tidak hanya mempelajari bagaimana cara membaca, menulis, dan menghitung saja, namun siswa sekolah dasar juga dikenalkan dengan ilmu-ilmu alam dan dapat mengkaji kehidupan manusia sebagai makhluk sosial di lingkungannya seperti pembelajaran yang sering kita pelajari yaitu Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial.

Pembelajaran IPAS merupakan mata Pelajaran gabungan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial. Menurut buku IPS Kependidikan Dasar (2023:127), IPAS mengkaji makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, sekaligus mempelajari kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Lingkungan yang dimaksud dapat mencakup topik-topik seperti geografi lingkungan, ekonomi lingkungan, kajian kasus lingkungan dan budaya lingkungan yang ada di masyarakat. Dalam pembelajaran ini pengajar perlu melakukan inovasi tema pembelajaran dengan menerapkan model, metodologi, media, strategi, dan pendekatan untuk memudahkan siswa dalam memahami daya komputasi (A. Fitria et al., 2023).

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil observasi di kelas IV SD 1 Ternadi Kudus, guru pernah menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan Kurikulum 2013 yaitu model pembelajaran dengan pendekatan saintifik, tetapi belum berjalan dengan baik. Hal ini disebabkan karena ada beberapa langkah dari model pembelajaran dengan pendekatan saintifik yang masih belum dilaksanakan

oleh guru, sehingga menyebabkan rendahnya minat dan aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran. Dalam observasi tersebut juga terlihat bahwa siswa yang memiliki kemauan dalam mengerjakan tugas dan suka bertanya hanya 4 orang, siswa yang memperhatikan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran hanya 9 orang dari total 16 peserta didik di kelas IV. Beberapa tanda yang menunjukkan rendahnya minat dan aktivitas belajar siswa yakni kurangnya pertanyaan dan diskusi dalam proses pembelajaran, ketidakpartisipasian dalam kelas, tidak menyelesaikan tugas dan nilai akademis menurun. Sebagaimana dapat kita lihat dalam presentase berikut:

*Tabel 1. 1 Pencapaian Minat Belajar Siswa Kelas IV Di SD 1 Ternadi Pada Mata Pelajaran IPAS*

No	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Presentase
1.	$\geq 70$	Tuntas	4	30,77 %
2.	$\leq 70$	Tidak Tuntas	12	69,23 %
			16	100 %

*Sumber: Data Nilai Ulangan Tengah Semester IPAS Kelas IV SD 1 Ternadi Kudus Tahun Pelajaran 2023/2024.*

Dari data tersebut hasil ulangan tengah semester hanya 30,77% siswa yang mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Maksimal) yaitu 70. Sehingga, dapat diketahui bahwa minat belajar siswa cenderung rendah. Salah satu aspek yang mempengaruhi keberhasilan pencapaian kompetensi yaitu metode yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Metode yang tepat untuk digunakan guru dalam mengajar agar suatu pembelajaran dapat aktif dan siswa memiliki jiwa kompetitif untuk mengungguli temannya, salah satunya melalui metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Pembelajaran kooperatif tipe model TGT adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan. *Times Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang menggunakan kerja sama tim untuk menyelesaikan soal. Aktivitas belajar yang sudah dirancang dalam model pembelajaran tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar dengan suasana yang menyenangkan

disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan siswa dalam belajar (Nasruddin, 2019). Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dianggap sangat tepat untuk pembelajaran IPAS jika dikembangkan dengan media interaktif. Menurut Maharani & Sari (2023), pengembangan media pembelajaran di bidang pendidikan sudah sangat tinggi dampaknya, dengan banyaknya aplikasi dan software berbentuk digital yang dapat memuat animasi, simulasi video, maupun modul elektronik untuk memperluas ruang kelas dengan meningkatnya teknologi.

Di era globalisasi ini, teknologi harus dapat memanfaatkan media dalam kegiatan pembelajaran dalam ruang kelas (Putra & Kumano, 2018). Media berbasis teknologi digital adalah hasil dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) (Azhariadi et al., 2019). Revolusi teknologi komunikasi, terutama internet, memainkan peran kunci dalam evolusi media digital. Seiring berjalannya waktu, alat komunikasi semakin canggih serta tersedianya banyak aplikasi yang menunjang materi pembelajaran, serta informasi yang berasal dari internet juga bisa di akses dengan mudah oleh peserta didik. Berdasarkan pemaparan diatas, perlu adanya seleksi dari banyak informasi yang masuk dengan melalui media pembelajaran yang dapat menunjang (Lestari et al., 2023). Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang akan dikembangkan dalam penelitian ini, yaitu melalui media digital berbasis *WEB google sites*.

*Google Sites* merupakan website milik google yang gratis atau tidak dikenakan biaya. Pembelajaran berbasis google sites akan menguntungkan guru dan siswa, karena memiliki fitur menyenangkan yang memudahkan guru mengomunikasikan konten pembelajaran dan melibatkan siswa dalam pembelajaran. Dengan menggunakan *google sites*, pengajar juga dapat lebih mudah berbagi materi dengan siswa tanpa menggunakan aplikasi tambahan, mengurangi penyimpanan di perangkat siswa, menghilangkan kebutuhan akan flashdisk, dan banyak lagi. Ini sepenuhnya dapat diakses hanya dengan satu tautan

(Lestari et al., 2023). Pengembangan web *google sites* dapat meningkatkan keterampilan dan keaktifan siswa, karena di dalam web *google sites* di sertai dengan pokok bahasan yang akan mendorong siswa berperan aktif dan berpikir logis sesuai dengan data yang konkrit.

Berdasarkan paparan latar belakang diatas, setelah melakukan kegiatan observasi dan melakukan kegiatan wawancara pada siswa kelas IV SD 1 Ternadi Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus. Jadi, melihat pentingnya metode dan media pembelajaran terhadap minat belajar siswa, maka peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul “Peningkatan Minat Dan Aktivitas Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Berbantuan Media *Google Sites*”.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti menuliskan rumusan yang telah di dapat:

1. Bagaimana peningkatan minat belajar siswa kelas IV pada pembelajaran IPAS dengan menerapkan Model Pembelajaran TGT melalui media digital *Google Sites*?
2. Bagaimana peningkatan aktivitas belajar siswa dengan menerapkan Model Pembelajaran TGT dalam konteks pembelajaran IPAS melalui media digital *Google Sites*?

## **1.3. Tujuan**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, maka peneliti dapat merumuskan tujuan yaitu:

1. Untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa yang signifikan dengan menerapkan Model Pembelajaran TGT melalui media digital *Google sites*.
2. Untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran TGT melalui media digital *Google Sites* pada pembelajaran IPAS.

#### **1.4. Ruang Lingkup**

1. Masalah yang diteliti dalam penelitian ini adalah Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Minat Belajar Siswa kelas IV pada pembelajaran IPAS Melalui Media Digital *Google sites*.
2. Lokasi penelitian ini dibatasi hanya pada SD 1 Ternadi Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus
3. Subjek penelitian dalam penelitian ini, siswa siswi kelas IV SD 1 Ternadi yang berjumlah 16 siswa terdiri dari 5 siswa putra dan 11 siswa putri.

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

Semoga hasil penelitian ini, diharapkan mampu memberikan manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut:

##### **1.5.1. Manfaat Teoretis**

Secara teoritis, penelitian ini sangat diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang ilmu pendidikan. Selain itu, penelitian ini dapat digunakan untuk bahan acuan atau referensi penelitian untuk peneliti yang ingin mengetahui peningkatan minat belajar siswa dalam menerapkan model pembelajaran *Teames Games Tournament* (TGT) terhadap minat belajar siswa.

##### **1.5.2. Manfaat Praktis**

Secara praktis, penelitian dapat diharapkan memberi manfaat bagi siswa, guru, dan sekolah sebagai berikut:

###### **1.5.2.1. Bagi Siswa**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa, supaya siswa lebih termotivasi untuk lebih giat lagi belajar dan mampu memanfaatkan media digital sebagai sarana belajar.

###### **1.5.2.2. Bagi Guru**

Adanya penelitian ini supaya dapat menambah pengetahuan dan wawasan bagi guru untuk mengembangkan kualitas pembelajaran dan

mengembangkan keterampilan mereka tentang penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan media digital dalam konteks pembelajaran IPAS. Hal ini dapat meningkatkan profesionalisme guru dalam mengajar.

#### **1.5.2.3. Bagi Sekolah**

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi sumber data atau bahan pertimbangan bagi SD 1 Ternadi Kecamatan Dawe untuk meningkatkan mutu kualitas pendidikan dan pembelajaran di sekolah. Selain itu, penelitian ini untuk memberikan rekomendasi kebijakan di tingkat sekolah terkait dengan penggunaan teknologi dan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Kebijakan ini dapat membentuk lingkungan pembelajaran yang kondusif untuk minat belajar siswa.

### **1.6. Definisi Operasional**

Berdasarkan judul penelitian Penelitian Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Minat Belajar Siswa kelas IV pada pembelajaran IPAS Melalui Media Digital *Google sites* maka variable yang terdapat di dalamnya perlu ditegaskan lagi agar tidak terjadi salah penafsiran terhadap judul penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Berikut ini definisi operasional setiap variable yang terdapat pada judul penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti.

#### **1.6.1. Teams Games Tournament (TGT)**

*Teams Games Tournament* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang melibatkan kelompok. Dalam model pembelajaran ini, guru berperan sebagai pemantau dan pendukung. Guru dapat memberikan bimbingan dan umpan balik, memastikan bahwa setiap siswa dan setiap tim memahami materi dengan baik, memberikan evaluasi formatif selama dan setelah kegiatan TGT. Dengan strategi itu, model pembelajaran kooperatif learning tipe *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran IPAS menjadikan siswa lebih mudah memahami suatu konsep sehingga hasil kecerdasan interpersonal siswa menjadi

lebih baik. Alat yang digunakan untuk mengukur minat belajar siswa pada penelitian ini yaitu menggunakan instrument angket.

### **1.6.2. Media Digital Google Sites**

Di era globalisasi ini, perkembangan media berbasis teknologi digital terus berlangsung dengan cepat dan berdampak signifikan. Penyesuaian dan pembaruan dalam kegiatan pembelajaran perlu dilakukan yakni dengan mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi untuk menumbuhkan kemampuan literasi sains peserta didik. Salah satu cara untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi adalah dengan memanfaatkan google sites. Media pembelajaran google sites mudah digunakan, gratis, tidak memakan banyak data internet, tidak memakai banyak penyimpanan ponsel, serta dapat diakses oleh semua pengguna yang memiliki akun google. Materi IPAS dalam penelitian ini mencakup materi berbasis teks, gambar, dan video.

Pembuatan media *Google Sites* dapat menjadi langkah efektif dalam memperkaya pengalaman pembelajaran online. Untuk memulai, akses Google Sites melalui [<https://sites.google.com/>] dan masuk ke akun Google Anda. Setelah itu, buat situs baru dengan memberikan nama dan URL yang relevan. Anda dapat memilih untuk memulai dari templat yang sudah ada atau membuat situs kosong. Selanjutnya, atur halaman-halaman yang dibutuhkan, tambahkan konten seperti teks, gambar, video, formulir, atau peta menggunakan antarmuka yang sederhana pada laman *google sites*.

Proses pembuatan dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran Anda. *Google Sites* menyediakan opsi untuk menyesuaikan tata letak, desain, dan tema warna melalui menu "*Insert*" dan "*Format*". Pastikan untuk menyimpan perubahan secara berkala dan menggunakan opsi "*Preview*" untuk melihat tampilan situs sebelum dipublikasikan.

Untuk berbagi situs dengan peserta didik atau rekan kerja, gunakan opsi "*Share*" di bagian kanan atas. Tetapkan izin akses sesuai kebutuhan, apakah itu

hanya untuk melihat, mengomentari, atau mengedit. Terakhir, setelah situs siap, klik "*Publish*" untuk membuat situs Anda dapat diakses secara publik.

Dengan *Google Sites*, Anda dapat memperbarui situs secara berkala, menyediakan materi pembelajaran, dan menciptakan lingkungan pembelajaran online yang dinamis tanpa memerlukan pengetahuan mendalam tentang pemrograman atau desain web. Platform ini memberikan fleksibilitas yang tinggi untuk membentuk pengalaman pembelajaran sesuai kebutuhan Anda.

### **1.6.3. Minat Belajar Siswa**

Minat belajar siswa merujuk pada tingkat ketertarikan, motivasi, dan keinginan siswa terhadap suatu subjek, topik, atau kegiatan pembelajaran. Minat belajar dapat memengaruhi sejauh mana siswa akan terlibat dalam proses pembelajaran, seberapa keras mereka bekerja untuk memahami materi, dan sejauh mana mereka dapat mencapai prestasi akademis. Minat belajar mencerminkan tingkat ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran atau kegiatan pembelajaran. Siswa dengan minat belajar yang tinggi cenderung lebih aktif dalam proses pembelajaran. Mereka mungkin lebih rajin dalam melakukan tugas, bertanya pertanyaan, dan berpartisipasi dalam diskusi. Faktor dalam diri siswa sangat mempengaruhi keberlangsungan proses belajar siswa dalam mencapai prestasinya seperti faktor psikologi, jasmani, dan kesehatan siswa. Selain faktor dalam diri siswa faktor dari luar siswa juga berperan penting yaitu dari dukungan keluarga, sekolah, dan teman sebayanya. Sebab, model pembelajaran yang monoton sangat berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Pada penelitian ini menggunakan alat untuk mengukur minat belajar siswa yaitu menggunakan instrumen angket sesuai dengan indikator berikut: 1) perasaan senang, 2) ketertarikan, 3) perhatian, dan 4) keterlibatan siswa.

### **1.6.4. Aktivitas Belajar Siswa**

Aktivitas belajar adalah aspek yang tidak bisa diabaikan dan sangat penting dalam proses pembelajaran. Ada beberapa jenis aktivitas belajar yang harus dilakukan dengan baik oleh siswa untuk mencapai tujuan belajar yang maksimal. Berdasarkan hasil observasi yang diamati oleh peneliti, siswa kelas IV SD 1



Ternadi cukup terlibat dalam aktivitas belajar di sekolah misalnya ada yang memperhatikan guru yang sedang menjelaskan materi pembelajaran, ada yang memberikan tanggapan dan pertanyaan ketika sedang berdiskusi, ada juga siswa yang sedang asyik bermain ketika jam pembelajaran. Namun semua hal itu perlu adanya indikator untuk menentukan keberhasilan mencapai tujuan pembelajaran. Indikator yang harus dicapai siswa dalam penilaian aktivitas siswa meliputi 5 aspek diantaranya: (1) toleransi terhadap pendapat anggota kelompok, (2) percaya diri dalam bertanya dan menyampaikan pendapat, (3) tanggung jawab menyelesaikan tugas, (4) kerjasama dalam kelompok diskusi dan (5) peduli terhadap anggota kelompok.