

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia pendidikan, guru, dan model pembelajaran selalu mempengaruhi keberhasilan pembelajaran. Adanya model dan media pembelajaran dapat membantu guru menyampaikan pelajaran kepada siswa dengan cara yang mudah dipahami. Pendidikan abad ke-21 tidak sama dengan pendidikan sepuluh tahun sebelumnya. Perbedaan yang signifikan terletak pada hasil belajar peserta didik. Dalam sistem pendidikan modern menuntut siswa memiliki keterampilan kognitif dan sosial selain menguasai semua materi pelajaran. Keterampilan dapat membekali siswa dalam menghadapi perkembangan zaman yang sulit. Informasi berkembang dengan cepat dan teknologi semakin canggih, tantangan yang dihadapi semakin rumit dan kompleks. Banyak aspek kehidupan sehari-hari orang sekarang menggunakan teknologi modern, bahkan di tempat kerja. Selain itu, pendidikan yang efektif membangun sumber daya manusia yang berkualitas sehingga mereka dapat beradaptasi dengan perubahan zaman yang selalu berubah dan menantang ini (Yuyun et al., 2017).

Inovasi pendidikan abad ke-21 unik karena berfokus pada siswa dan menggunakan teknologi. Pendidikan dapat bermakna dan menghasilkan pembelajaran yang mendalam jika guru dan siswa bekerja sama dengan baik. Ini akan menghasilkan aktivitas belajar yang luar biasa dan pengalaman belajar yang signifikan (Sonia & Arifin, 2023).

Proses pembelajaran dapat berlangsung dalam lingkungan sekolah. Sekolah sebagai salah satu lembaga pendidikan mempunyai prioritas utama dalam menyelenggarakan proses pembelajaran. Komalasari (2022) mengatakan bahwa guru memiliki peran strategis yang signifikan karena keberadaannya berkorelasi langsung dengan keberhasilan dan kualitas pendidikan. Guru bertanggung jawab untuk mengembangkan kemampuan siswa dan memaksimalkan potensi mereka. Dengan mengetahui karakteristik, sifat, dan karakter siswa, pendidik akan dapat melihat

kemampuan siswa mereka. Ini juga terkait dengan gaya belajar yang digunakan siswa. Untuk mendorong kreatifitas, guru harus memiliki kemampuan dan keterampilan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah. Selain itu, guru harus memotivasi siswa dengan mengetahui bagaimana kondisi siswa yang baik sehingga dapat mendorong siswa dalam menemukan hal-hal baru, menarik, dan bernilai.

Penggabungan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah komponen penting dari Kurikulum Merdeka. Ini berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan dasar di Indonesia. Andreani & Gunansyah (2023) menyatakan bahwa penggabungan IPA dan IPS didasarkan pada kecenderungan siswa sekolah dasar untuk melihat dunia secara keseluruhan dan terpadu, serta kecenderungan mereka untuk berpikir sederhana, mendalam, tetapi tidak rinci. Siswa diharapkan dapat belajar mengelola lingkungan sosial dan alam melalui pelajaran ini.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial merupakan ilmu yang mengkaji hubungan antara makhluk hidup dengan benda mati serta eksistensi manusia sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Tujuan mempelajari ilmu pengetahuan alam sosial adalah untuk memperoleh pengetahuan tentang cara kerja alam semesta dan kaitannya dengan eksistensi manusia di Bumi (Rahmayati & Prastowo, 2023).

Demi terwujudnya siswa yang kompeten perlu diperlukan proses pembelajaran yang tepat. Berdasarkan hasil wawancara pemerolehan data awal dengan guru kelas V SD 1 Kaliwungu yaitu Ibu I, pada hari Rabu tanggal 24 Januari 2024, beliau memberikan pendapat bahwa terdapat beberapa hambatan misalnya pada muatan pembelajaran IPAS kebanyakan para siswa beranggapan bahwa pembelajaran IPAS merupakan pembelajaran menakutkan, membingungkan, membosankan, dan sulit dipahami. Siswa masih kesulitan untuk mencerna konsep pembelajaran IPAS, sehingga siswa tidak bisa menyerap materi dengan maksimal.

Selain itu, siswa kurang mampu menyimpulkan materi maupun persoalan secara bertahap terhadap soal yang diberikan. Mereka juga kurang mampu mengumpulkan dan menganalisis informasi yang diberikan, memahami dan merumuskan masalah, dan memutuskan apa yang harus dilakukan. Akibatnya, nilai siswa pasti tidak mencapai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yang ditentukan.

Pemerolehan data awal dilakukan tidak hanya melakukan wawancara dengan guru, tetapi dengan siswa kelas V. Dari hasil wawancara menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memperhatikan guru dalam proses pembelajaran. Siswa masih kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru. Kemudian para siswa beranggapan bahwa pada pembelajaran IPAS susah dipahami dan merasa membosankan karena hanya berisikan pembelajaran membaca, menghafal, dan mencatat sehingga membuat siswa menjadi pasif dan kurang mampu memberikan kesimpulan terkait pembelajaran yang telah mereka terima.

Berdasarkan berbagai hambatan yang dialami oleh siswa menunjukkan rendahnya hasil belajar pada muatan pembelajaran IPAS siswa yang belum memenuhi KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) sebesar 65 dari 26 siswa. Persentase siswa yang memenuhi KKTP sebesar 34%, dengan nilai rata-rata 70, dan persentase siswa yang belum memenuhi KKTP sebesar 65%, dengan nilai rata-rata 50.

Pada hasil temuan data observasi pemerolehan data awal dapat dipahami bahwa siswa kelas V di SD 1 Kaliwungu, mengalami kesulitan belajar pada muatan pembelajaran IPAS yang berdampak pada hasil belajar siswa sebagian besar masih dibawah KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yang telah ditentukan. Hal tersebut disebabkan oleh rendahnya hasil belajar siswa yang ditunjukkan masih pasif dan berpandangan bahwa pada mata pelajaran IPAS sangat membosankan. Mengingat betapa pentingnya mata pelajaran IPAS di Sekolah Dasar, tentunya perlu mendapatkan perhatian khusus seperti meningkatkan hasil belajar siswa terkhusus

mata pelajaran IPAS, agar siswa dapat tercipta proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar adalah hasil dari proses, bukan hasil dari upaya untuk memperbaiki perilaku seseorang. Menurut Sonia dan Arifin (2023) hasil belajar adalah perubahan dalam perilaku dan kemampuan siswa setelah belajar. Ini tidak hanya mencakup potensi, tetapi juga kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dihasilkan dari pengalaman. Sebelum dan sesudah kegiatan belajar, perubahan tingkah laku ini dapat diamati.

Selain media pembelajaran, model pembelajaran mempengaruhi pembelajaran. Guru harus memilih model mana yang terbaik untuk diterapkan di kelas mereka agar materi dapat diterima dengan baik oleh siswa. Model pembelajaran kooperatif adalah salah satu model yang berhasil dan dapat menarik siswa.

Kholiq (2023) menjelaskan bahwa model TGT (*Team Games Tournament*) dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam membantu siswa memahami materi pelajaran secara lebih mendalam. Dalam penerapan TGT di kelas, siswa diharapkan aktif secara fisik, mental dapat mencapai hasil belajar yang optimal. Dengan demikian, model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena prosesnya disesuaikan dengan karakteristik anak-anak SD.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Sonia & Arifin (2023) menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) lebih efektif dibandingkan metode ceramah dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Metode ceramah konvensional hanya mengandalkan penyampaian materi secara lisan, cenderung menghasilkan hasil belajar yang rendah, sedangkan penerapan model TGT terbukti dapat meningkatkan perhatian dan fokus dalam proses pembelajaran.

Selain menggunakan model yang dapat membuat siswa aktif dalam pelajaran, guru juga harus menggunakan media pembelajaran yang membuat konsep-konsep abstrak dalam IPAS mudah dipahami siswa. Media kartu kuartet dapat dijadikan

sebagai media dan permainan edukasi yang menarik dan menyenangkan. Media kuartet kartu berupa permainan dengan beberapa jumlah kartu dan terdapat gambar serta penjelasan berupa tulisan sehingga gambar tersebut dapat diartikan.

Media pembelajaran adalah alat atau bahan mengajar yang digunakan untuk meningkatkan pikiran, perasaan, kemampuan, dan perhatian siswa selama proses belajar di kelas. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menunjukkan fakta, konsep, prinsip, dan prosedur dengan cara yang lebih nyata atau konkret. Media ini sangat membantu siswa dalam mempelajari materi pelajaran, terutama materi akademik (Wijayanti et al., 2023)

Media Kartu Kuartet ini sesuai dengan gaya belajar siswa di Sekolah Dasar, yaitu belajar selayaknya bermain, serta memiliki elemen pembelajaran yang siswa dapatkan dengan cara yang menyenangkan selama proses pembelajaran. Diharapkan bahwa keberhasilan siswa dalam memahami mata pelajaran IPAS kelas V akan meningkat dengan adanya media kartu kuartet. Penggunaan Kartu Kuartet merupakan salah satu alternatif untuk media pembelajaran yang akan diterapkan pada penelitian ini. Kartu kuartet ialah media pembelajaran dengan menciptakan unsur edukasi yang berkaitan pada mata pelajaran IPAS agar siswa tidak merasa bosan dan timbul minat pada pembelajaran IPAS sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Sonia & Arifin, 2023), menunjukkan bahwa penerapan model TGT (*Team Games Tournament*) untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 03 Cikuning dikatakan efektif dalam melatih belajar siswa yang dibuktikan dengan rata-rata nilai *pretest* yaitu sebesar 34,24, sedangkan nilai rata-rata *posttest* memiliki 82,82. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh (Wijayanti et al., 2023) menunjukkan bahwa hasil belajar secara signifikan dengan menggunakan media kartu kuartet hal tersebut dibuktikan dari hasil *pretest* kelas eksperimen dengan rata-rata sebesar 58,6, dan hasil *posttest* dengan rata-rata 82,40. Sedangkan untuk kelas kontrol yang diajar

dengan pembelajaran biasa nilai *pretest* 54,79 dan nilai *posttest* 62,70. Artinya, pembelajaran dengan media kartu kuartet memiliki peningkatan hasil belajar IPAS yang lebih baik daripada siswa yang memperoleh pembelajaran biasa.

Dengan demikian, model pembelajan TGT (*Team Games Tournament*) dengan berbantuan media kartu kuartet diharapkan mampu memberikan variasi pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, melibatkan siswa aktif, dan mampu meningkatkan kreatif siswa. Maka berdasarkan hal tersebut, peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Keefektifan Model TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan Media Kartu Kuartet Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, maka yang menjadi permasalahan dalam penelitian sebagai berikut :

1. Apakah terdapat perbedaan rata-rata antara skor *pretest* dan *posttest* siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan model TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan media kartu kuartet dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD 1 Kaliwungu?
2. Apakah terdapat peningkatan skor *pretest* dan *posttest* siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan model TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan media kartu kuartet dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD 1 Kaliwungu?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian tersebut, maka tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Untuk menganalisis perbedaan rata-rata antara skor *pretest* dan *posttest* siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan model TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan media kartu kuartet dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD 1 Kaliwungu.

2. Untuk menganalisis peningkatan skor *pretest* dan *posttest* siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan model TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan media kartu kuartet dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD 1 Kaliwungu?

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan kita tentang bagaimana hasil belajar siswa dalam IPAS dapat ditingkatkan melalui model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) dengan menggunakan media kartu kuartet. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pihak-pihak terkait, termasuk dinas pendidikan, sekolah, dan lembaga pendidikan lainnya.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Siswa

Siswa mendapatkan pengalaman baru yang diharapkan dapat mendorong mereka untuk meningkatkan hasil belajar dan memperluas pemahaman mereka

1.4.2.2 Bagi Guru

- 1) Meningkatkan pemahaman guru tentang cara menggunakan kartu kuartet dalam pembelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- 2) Meningkatkan mutu pembelajaran dengan mengacu pada model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*).

1.4.2.3 Bagi Sekolah

- 1) Sebagai referensi untuk mempertimbangkan kebijakan inovasi pembelajaran IPAS di sekolah dasar.
- 2) Sebagai metode untuk meningkatkan kualitas pembelajaran baik guru maupun siswa.

1.4.2.4 Bagi Peneliti

Dapat meningkatkan pengetahuan peneliti sebagai calon pendidik tentang cara menerapkan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) dengan berbantuan media kartu kuartet dalam pembelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

1.5 Ruang Lingkup

Penelitian dengan judul “Keefektifan Model TGT (*Team Games Tournament*) Berbantuan Media Kartu Kuartet Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar” memberikan batasan ruang lingkup dalam penelitian ini, yang difokuskan pada lokasi penelitian dilakukan di SD 1 Kaliwungu, Kecamatan Kaliwungu, Kabupaten Kudus. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V di SD 1 Kaliwungu yang berjumlah 26 siswa, dengan siswa laki-laki 14 dan siswa perempuan berjumlah 12. Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka variabel yang diteliti dalam penelitian ini adalah model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan media kartu kuartet sebagai variabel bebas dalam meningkatkan hasil belajar pada muatan pembelajaran IPAS sebagai variabel terikat.

1.6 Definisi Operasional

1.6.1 Model TGT (*Team Games Tournament*)

TGT (*Team Games Tournament*) merupakan model pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas siswa. Model ini dipilih karena melibatkan permainan dan kerja kelompok, sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Dengan menggunakan model ini, pembelajaran siswa menjadi lebih aktif dan bermakna.

Proses pelajaran menggunakan model TGT (*Team Games Tournament*) akan berjalan dengan lancar sesuai langkah-langkah pembelajaran. Langkah-langkah model TGT (*Team Games Tournament*) adalah sebagai berikut : (1) pembelajaran dimulai dengan penyajian kelas, (2) belajar dalam kelompok (*teams*), (3) permainan(*games*), (4) pertandingan (*tournament*), (5) penghargaan kelompok (*team recognition*)

1.6.2 Media Kartu Kuartet

Kartu kuartet adalah salah satu media yang digunakan dalam jenjang permainan dapat di ibaratkan sebuah pedoman proses mentalnya menuju intelektual untuk

memperkirakan terjadinya kesukaran. Sebab pemahaman yang mulanya abstrak menjadi konkret disajikan dalam sebuah permainan yang dirancang untuk bisa menjadi konsep-konsep, sehingga memudahkan pemahaman siswa untuk mengerti, dan permainan dibuat begitu menyenangkan, tidak hanya itu saja melainkan membantu ingatan siswa terhadap pembelajaran IPAS.

Media kartu kuartet ini menggunakan aplikasi canva untuk menghasilkan desain menarik. Kemudian media kartu kuartet ini terbuat dari bahan kertas *art carton* 260gram ukuran 86 x 54 mm, sehingga tidak mudah kotor, tidak mudah sobek dan tahan air saat digunakan oleh siswa sekolah dasar. Oleh karena itu media yang dirancang berupa kartu, maka memerlukan kemasan untuk menjaga kualitas media tersebut. Kemasan media dirancang dengan aplikasi canva, kemudian dicetak pada kertas *art carton* 260gram lalu dirangkai sesuai pola kemasan kartu kuartet. Kartu kuartet dapat digunakan disegala tempat dan disetiap waktu dengan permainan yang menarik dan berisikan materi pembelajaran

1.6.3 Hasil Belajar

Hasil belajar adalah tingkah laku yang dapat diubah melalui pencapaian yang diperoleh siswa selama proses pembelajaran. Saat belajar, siswa akan mengembangkan keterampilan setelah mengalami pengalaman pembelajaran. Keterampilan yang dapat diperoleh mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Aspek-aspek tersebut merupakan bagian dari siswa yang perlu dikembangkan selama proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, terdapat indikator hasil pembelajaran dalam ranah pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa. Pada ranah pengetahuan, data hasil penelitian dapat diperoleh melalui penilaian nilai, yang diukur melalui tes yang diberikan kepada siswa.

1.6.4 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial(IPAS)

Pada kurikulum merdeka kedua mata pelajaran tersebut akan diajarkan secara bersamaan dengan nama baru yaitu Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS). Tujuannya adalah supaya siswa lebih siap dalam mengikuti pembelajaran IPA dan IPS. IPAS sendiri merupakan suatu ilmu yang mempelajari mengenai lingkungan Alam dan lingkungan Sosial atau yang ada di sekitar kita. Materi IPAS yang akan di bahas oleh

peneliti yaitu materi keanekaragaman hayati serta persebaran keanekaragaman flora dan fauna dan pemanfaatan.

Pada materi ini, siswa akan belajar mengidentifikasi keanekaragaman hayati, menjelaskan persebaran keanekaragaman flora dan fauna yang ada di Indonesia dengan menyebutkan contoh keanekaragaman flora dan fauna serta dapat menguraikan pemanfaatan keanekaragaman hayati. Keanekaragaman hayati dimanfaatkan untuk bahan obat-obatan. Berdasarkan persebaran keanekaragaman flora dan fauna dibagi menjadi 3 yaitu wilayah asiatis, wilayah australis, dan wilayah peralihan.

