

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah upaya dalam proses belajar mengajar yang bertujuan untuk membimbing, mendidik, dan membina setiap individu agar dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya (Marlita dkk., 2023). Pendidikan memiliki peran penting dalam mempengaruhi kemajuan suatu negara. Pendidikan yang berkualitas akan melahirkan generasi penerus yang kompeten, yang pada akhirnya akan berkontribusi pada kemajuan negara tersebut (Khurriyati dkk., 2022). Salah satu tantangan utama dalam sistem pendidikan di Indonesia adalah rendahnya pencapaian akademis siswa di lingkungan sekolah, peningkatan hasil belajar menjadi aspek kritis yang perlu diperhatikan dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan (Astuti dkk., 2020). Menurut Anam dkk. (2023) salah satu langkah paling efektif dalam mencerdaskan bangsa adalah dengan meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada siswa, baik dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan, setelah mengikuti proses pembelajaran (Ramadani dkk., 2023). Evaluasi atau penilaian hasil belajar dapat diukur melalui pelaksanaan tes, yang memberikan gambaran pencapaian akhir siswa setelah proses pembelajaran (Farhana & Setiawan, 2022). Dalam mengevaluasi pencapaian hasil pembelajaran digunakan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Siswa telah berhasil mencapai hasil yang diharapkan atau belum dapat dilihat ketika siswa mencapai atau melampaui nilai KKTP, mereka dianggap lulus (Chaeroni, 2023).

Untuk mencapai tujuan pendidikan dalam sistem pendidikan terdapat komponen penting yaitu kurikulum, kurikulum berfungsi sebagai panduan dalam pelaksanaan pembelajaran di semua tingkat dan jenis pendidikan (Dhani, 2020). Kurikulum dalam suatu sistem pendidikan bersifat dinamis dan harus terus

diperbarui serta dikembangkan agar dapat menyesuaikan dengan perkembangan dan tantangan zaman (Rohmah dkk., 2019). Salah satu kurikulum yang digunakan saat ini adalah Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka dirancang untuk membentuk generasi yang unggul bagi bangsa (Amalia dkk., 2024). Menurut Cahyani dkk. (2023) Pelaksanaan pendidikan dalam Kurikulum Merdeka menitikberatkan pada proses pembelajaran yang mempertimbangkan karakteristik individual siswa, dengan mengedepankan pendekatan pembelajaran yang berdiferensiasi. Kurikulum Merdeka memberikan dukungan agar guru dan siswa dapat memiliki kebebasan berpikir, meningkatkan inovasi dan kreativitas, serta merasakan kebahagiaan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran (Kurniati dkk., 2022).

Pada penelitian ini dilaksanakan di SD 3 Barongan Kecamatan Kota Kabupaten Kudus. Adapun alasan memilih SD tersebut dikarenakan, (1) ditemukan masalah pada pembelajaran matematika kelas 3 di SD 3 Barongan, (2) kesediaan SD 4 Barongan sebagai tempat kegiatan penelitian, (3) cara mengajar guru yang menggunakan model dan media pembelajaran yang kurang bervariasi. Alasan tersebut didapatkan berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilaksanakan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas 3 di SD 3 Barongan pada hari Selasa, 9 Januari 2024, peneliti mencatat adanya kesulitan siswa kelas 3 dalam pelajaran matematika. Guru kelas 3 menyampaikan bahwa materi yang diajarkan masih sulit dipahami sepenuhnya oleh siswa, sehingga siswa belum dapat menguasai konsep tersebut dengan baik. Dampak dari hal ini adalah rendahnya pencapaian hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika. Siswa kelas 3 berjumlah 19 siswa dengan jumlah siswa laki-laki sebanyak 10 siswa dan jumlah siswa perempuan berjumlah 9 siswa. Siswa kelas 3 yang tuntas dalam pembelajaran matematika aspek pengetahuan sebanyak 9 siswa sedangkan siswa yang belum tuntas sebanyak 10 siswa. Persentase ketuntasan hasil belajar aspek pengetahuan matematika siswa yaitu sebanyak 47,37% dan yang tidak tuntas sebanyak 52,63%. Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) siswa kelas 3 dalam pembelajaran matematika adalah 70, dengan hasil belajar aspek pengetahuan

tersebut dapat dikatakan kurang maksimal karena belum memuaskan. Sedangkan hasil belajar aspek sikap dan keterampilan mendapatkan hasil baik, namun masih dapat ditingkatkan lagi. Terdapat 2 faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu faktor yang berasal dari guru dan berasal dari siswa. Faktor dari guru terletak pada model dan media yang digunakan belum dapat memaksimalkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika. Model yang digunakan guru kelas 3 SD 3 Barongan yaitu model pembelajaran inkuiri dan menggunakan pembelajaran yang bersifat konvensional. Media yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran masih terbatas yaitu berupa gambar, kertas lipat dan benda-benda disekitarnya. Sedangkan sumber belajar biasanya menggunakan buku-buku seperti LKS dan buku paket. Media pembelajaran yang kurang bervariasi menyebabkan rasa bosan yang dirasakan oleh siswa selama proses belajar. Faktor dari siswa adalah minimnya minat belajar siswa pada pembelajaran matematika yang disebabkan oleh kebanyakan siswa yang beranggapan mata pelajaran matematika lebih sulit dibandingkan mata pelajaran lainnya. Karena melibatkan banyak perhitungan dan rumus, yang akhirnya berdampak pada rendahnya pencapaian hasil belajar. Sedangkan dari hasil observasi di kelas 3 pada pembelajaran matematika didapatkan bahwa dengan hasil presentase keberhasilan proses belajar dapat disimpulkan bahwa proses belajar pada pembelajaran matematika berlangsung cukup baik, karena siswa dapat mengerjakan tugas dengan baik meskipun masih ada yang salah dan kurang aktif dalam pembelajaran, namun diperlukan adanya peningkatan agar pembelajaran dapat berjalan lebih baik lagi dan dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Adapun pada kenyataannya kondisi di lapangan terdapat perbedaan dengan pembelajaran yang ideal menurut Marpaung dkk (2020) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang ideal adalah pembelajaran yang dapat memicu kreativitas anak secara menyeluruh, mengaktifkan partisipasi siswa, mencapai tujuan pembelajaran dengan efektif, dan terjadi dalam suasana yang menyenangkan. Siswa seharusnya berperan secara aktif dalam pembelajaran, akan tetapi pada kenyataannya siswa masih pasif. Guru menggunakan model pembelajaran inkuiri dan menggunakan model pembelajaran yang bersifat konvensional dengan media pembelajaran yang

kurang bervariasi, sehingga menyebabkan nilai siswa khususnya pada mata pelajaran matematika menurun dan pada kenyataannya masih banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKTP.

Model pembelajaran sangat dibutuhkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang belum maksimal karena penggunaan model yang kurang sesuai. Ada beberapa model yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pemilihan model sangat penting dalam proses pembelajaran. Dalam pemilihan model pembelajaran kita dapat memilih model yang dapat menyelenggarakan pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan agar tujuan pembelajaran tercapai dengan baik serta membuat siswa merasa senang, nyaman dan tidak bosan dalam proses pembelajaran. Tidak hanya itu, dalam memilih model harus sesuai dengan materi yang akan diajarkan, sesuai dengan karakteristik siswa dan sesuai dengan permasalahan yang hadapi oleh siswa agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Model yang dibutuhkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 SD 3 Barongan pada pembelajaran matematika materi nilai mata uang rupiah pada saat kelas 4 adalah model yang melibatkan seluruh siswa tanpa memandang perbedaan status, siswa bekerja sama secara berkelompok, terdapat unsur permainan dan *tournament*, serta diberikan penghargaan yang dapat merangsang semangat belajar siswa. Model yang sesuai dengan kebutuhan diatas adalah model pembelajaran TGT.

Melalui model pembelajaran TGT, siswa diharapkan dapat memperoleh kesempatan untuk bekerja secara mandiri serta berkolaborasi dengan orang lain, yang melibatkan partisipasi aktif siswa dan membangun tanggung jawab pribadi serta tanggung jawab kelompok (Sari dkk., 2020). Model pembelajaran TGT adalah salah satu jenis model pembelajaran kooperatif yang dapat diimplementasikan dengan mudah. Melalui aktivitas pembelajaran yang menggunakan permainan yang dirancang khusus, model kooperatif TGT menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sambil membangun nilai-nilai tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Nasruddin, 2019). sedangkan menurut Fajri dkk (2019) TGT merupakan model pembelajaran

yang dapat diimplementasikan dengan mudah dan memahami keberagaman siswa tanpa perlu membuat perbedaan status di antara mereka. Model ini memungkinkan keterlibatan seluruh siswa secara aktif dalam kegiatan belajar.

Penerapan model pembelajaran memerlukan dukungan media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi (Wardana dkk., 2023). Menurut Kusuma & Riswari, (2024) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang memfasilitasi interaksi antara guru dan siswa dalam pembelajaran, sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh siswa. Penggunaan media pembelajaran merupakan faktor penting yang dibutuhkan agar pembelajaran matematika mendapat perhatian lebih, sehingga siswa dapat memahami konsep-konsep matematika dengan lebih baik (Ayu dkk., 2021). Menurut teori behavioristik pada penelitian (Batubara & Ariani, 2019) pemilihan media pembelajaran harus memperhatikan kesesuaiannya dengan komponen sistem pembelajaran, seperti tujuan pembelajaran, materi pelajaran, metode pembelajaran, kesiapan dan kebutuhan siswa. Menurut Fendrik dkk (2022) gaya belajar adalah cara yang menarik bagi siswa untuk terlibat dalam kegiatan belajar bersama teman-teman di sekolah, sedangkan gaya belajar dibagi menjadi 3 yaitu (1) gaya belajar visual mengandalkan indera penglihatan untuk menerima dan memproses informasi, (2) Gaya belajar auditori lebih menekankan penggunaan indera pendengaran untuk menerima informasi, (3) gaya belajar kinestetik lebih memilih mempelajari atau menerima informasi melalui partisipasi langsung, seperti melalui gerakan, sentuhan, perasaan, atau pengalaman. Dari hasil wawancara media pembelajaran yang dibutuhkan untuk meningkatkan hasil belajar kelas 3 SD 3 Barongan pada saat kelas 4 yaitu (1) media yang bentuknya konkret, (2) media yang berbasis kearifan lokal khususnya Kota Kudus, (3) media yang menggunakan gaya belajar visual, (4) media yang terdapat kartu pertanyaan didalamnya, (5) media yang menggunakan permainan yang disukai siswa kelas 3 yaitu monopoli.

Salah satu media pembelajaran yang sesuai dengan apa yang dibutuhkan adalah media monopoli yang berbasis kearifan lokal Kota Kudus yaitu media MOTAKU (Monopoli Kota Kudus). Media MOTAKU merupakan salah satu media yang konkret yang dapat digunakan untuk pembelajaran matematika materi nilai

mata uang rupiah. Dalam penggunaan media MOTAKU sangatlah mudah seperti halnya permainan monopoli pada umumnya. Media MOTAKU merupakan salah satu media pembelajaran yang berupa media visual monopoli yang dikembangkan berbasis kearifan lokal Kota Kudus dengan maksud untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, edukatif, dan mempermudah peserta didik dalam proses belajar.

Model TGT pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Habibah dkk (2023) penggunaan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar matematika dengan ketuntasan klasikal peserta didik pada siklus I dan II meningkat sebesar 32%. Sedangkan pada penelitian Hasibuan dkk (2021) penggunaan model pembelajaran TGT mengalami peningkatan hasil belajar dengan hasil pada siklus I pratindakan 70,00 mengalami peningkatan menjadi 75,00 dan pada siklus II juga mengalami peningkatan menjadi 86,64.

Media monopoli pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Santosa dkk (2023) didapatkan hasil bahwa dalam penggunaan media monopoli pada pembelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar dengan hasil KKTP peserta didik rata-rata 85,16. Sedangkan pada penelitian yang dilaksanakan oleh Afiani & Faradita (2021) mendapatkan hasil skor rata-rata kriteria "Sangat Baik" dengan menggunakan media monopoli dalam pembelajaran matematika.

Dengan hasil penelitian sebelumnya dalam penggunaan model pembelajaran TGT dan media monopoli yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika serta sesuai dengan model dan media yang dibutuhkan. Maka pada penelitian ini menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media MOTAKU (Monopoli Kota Kudus) pada pembelajaran matematika materi nilai mata uang rupiah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 pada saat kelas 4 di SD 3 Barongan. Dengan ini peneliti melakukan penelitian dengan judul "Implementasi Model TGT Berbantuan Media MOTAKU pada Materi Nilai Mata Uang Rupiah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa"

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

- 1.2.1 Apakah terdapat perbedaan rata-rata skor *pretest* dan *posttest* dengan penerapan model TGT berbantuan media MOTAKU (Monopoli Kota Kudus)?
- 1.2.2 Apakah terdapat peningkatan hasil belajar setelah diterapkan model TGT berbantuan media MOTAKU (Monopoli Kota Kudus)?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diajukan, penelitian bertujuan:

- 1.3.1 Terdapat perbedaan rata-rata skor *pretest* dan *posttest* dengan penerapan model TGT berbantuan media MOTAKU (Monopoli Kota Kudus).
- 1.3.2 Terdapat peningkatan hasil belajar setelah diterapkan model TGT berbantuan media MOTAKU (Monopoli Kota Kudus).

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini dapat meningkatkan pemahaman dan perspektif terkait penerapan model pembelajaran TGT dengan menggunakan media pembelajaran berupa media MOTAKU (Monopoli Kota Kudus), untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam konteks pembelajaran matematika pada materi bilangan dan nilai tempatnya. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi bagi pihak-pihak terkait, seperti lembaga pendidikan, sekolah, dan instansi pendidikan lainnya.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Siswa

- 1.4.2.1.1 Mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses belajar-mengajar.
- 1.4.2.1.2 Mengembangkan keterampilan siswa dalam mengamati konteks sekitar sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran.
- 1.4.2.1.3 Menambah pengalaman belajar yang menarik melalui pemanfaatan media pembelajaran.

1.4.2.2 Bagi Guru

- 1.4.2.2.1 Menyediakan variasi model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam konteks pembelajaran bilangan dan nilai tempatnya.
- 1.4.2.2.2 Berfungsi sebagai panduan untuk merencanakan, merancang, dan mengevaluasi proses pembelajaran di dalam kelas.

1.4.2.3 Bagi Sekolah

Harapannya, penelitian ini dapat memberikan kontribusi sebagai sumber masukan dan panduan bagi guru dalam usaha peningkatan pembelajaran peserta didik, terutama dalam pembelajaran nilai mata uang rupiah.

1.4.2.4 Bagi Peneliti

Memperluas pemahaman sebagai persiapan dalam konteks pendidikan, terutama di tingkat sekolah dasar, dan mengetahui kenyataan-kenyataan yang terjadi di lingkungan sekolah dasar.

1.5 Definisi Operasional

1.5.1 Model Pembelajaran TGT

Model TGT merupakan suatu pendekatan pembelajaran kooperatif yang mengaktifkan peserta didik, melibatkan mereka dalam pembelajaran berkelompok, dan mencakup unsur permainan. Dalam konteks ini, pembelajaran dilakukan melalui aktivitas bermain, yang dapat meningkatkan minat peserta didik terhadap proses pembelajaran. Dengan menumbuhkan ketertarikan ini, diharapkan hasil belajar dapat ditingkatkan. Pada model pembelajaran kooperatif TGT ini memberikan tantangan kepada siswa untuk bersaing mengumpulkan sebanyak mungkin skor dalam turnamen permainan. Teknik ini menyediakan kesempatan bagi seluruh anggota kelompok untuk dapat berpartisipasi mendapatkan nilai. Tahapan-tahapan model pembelajaran TGT yang digunakan meliputi (1) tahap penyajian kelas, (2) belajar dalam kelompok, (3) permainan, (4) pertandingan, (5) penghargaan kelompok.

1.5.2 Media MOTAKU (Monopoli Kota Kudus)

Media MOTAKU merupakan media pembelajaran yang berupa media visual monopoli yang dikembangkan dengan maksud untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, edukatif, dan mempermudah peserta didik dalam

proses belajar nilai mata uang rupiah. Media MOTAKU memiliki nilai kearifan lokal karena terdapat nilai kearifan lokal Kota Kudus berupa makanan-makanan khas Kota Kudus, media ini memiliki ukuran 50 cm x 50 cm yang terdapat kartu pertanyaan yang berhubungan dengan materi nilai mata uang rupiah.

1.5.3 Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah mereka mengikuti proses belajar. Pencapaian hasil belajar juga dapat diartikan sebagai tingkat penguasaan yang berhasil dicapai oleh siswa selama proses pembelajaran, sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Hasil belajar memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Penilaian hasil belajar memberikan gambaran kepada guru mengenai kemajuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran melalui proses pengajaran dan pembelajaran. Penilaian hasil belajar merupakan proses terencana dan sistematis pengumpulan informasi atau data tentang kemajuan siswa dalam penilaian hasil belajar. Pada penelitian ini penilaian hasil belajar pada aspek sikap dan aspek keterampilan tidak dilakukan penilaian karena hasil belajar aspek sikap dan aspek keterampilan rata-rata siswa baik (B). Penilaian hasil belajar yang dinilai adalah hasil belajar aspek pengetahuan dengan teknik penilaian tes tertulis yaitu dengan *pretest* dan *posttest*.

1.5.4 Nilai Mata Uang

Sehari-hari kita pasti bersinggungan dengan uang, baik untuk membeli sesuatu maupun untuk ditabung. Semua orang pasti membutuhkan uang sebagai alat tukar. Alat tukar sendiri adalah segala sesuatu yang diterima oleh masyarakat sebagai alat pembayaran dalam proses pertukaran barang. Di Indonesia nama mata uangnya adalah rupiah dan terdapat dua jenis uang yang berlaku, yaitu uang kertas dan uang logam. Materi nilai mata uang merupakan salah satu materi kelas 4 semester 1 yang terdapat pada TP 4.6 (mengenal berbagai nilai mata uang), 4.7 (menentukan kesetaraan antara satu mata uang dan mata uang lainnya), 4.8 (memilih jenis barang yang dapat dibeli dengan mata uang yang dimiliki).

1.6 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian yang berjudul “Implementasi Model TGT Berbantuan Media MOTAKU pada Materi Nilai Mata Uang Rupiah untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa” adalah sebagai berikut:

- 1.6.1 Penelitian ini dilakukan di SD 3 Barongan, Kecamatan Kota Kudus, Kabupaten Kudus.
- 1.6.2 Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 4 SD 3 Barongan, dengan jumlah siswa 20 siswa terdiri dari 11 laki-laki dan 9 perempuan
- 1.6.3 Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran TGT dengan berbantuan media MOTAKU (Monopoli Kota Kudus).
- 1.6.4 Variabel bebas pada penelitian ini adalah model TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media MOTAKU (Monopoli Kota Kudus). Sedangkan variabel terikat yang digunakan pada penelitian ini adalah hasil belajar siswa kelas 4 SD 3 Barongan pada materi nilai mata uang rupiah.