

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Guru adalah tenaga pendidik yang memiliki tanggung jawab untuk dapat mendidik, mengajar, mengarahkan, melatih, serta mengevaluasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, guru juga sebagai fasilitator yang harus memiliki cara agar siswa dapat menangkap materi yang disampaikan lebih cepat dan memahami materi dengan mudah.

Namun, dalam mengajar IPAS di SD, guru seringkali dihadapkan pada tantangan untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan pemahaman siswa lebih efektif. Pada saat yang sama, perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan signifikan dalam cara siswa berinteraksi dengan informasi dan media. Siswa tumbuh dalam lingkungan yang penuh dengan media digital, komputer, dan akses mudah ke berbagai sumber informasi.

Dengan adanya perkembangan teknologi yang begitu cepat, maka guru harus dapat beradaptasi dengan teknologi dan mengikuti perkembangan teknologi yang ada sekarang ini. Dalam dunia pendidikan tentu kita mengenal media pembelajaran, media pembelajaran merupakan saluran atau jembatan dari pesan-pesan pembelajaran yang disampaikan oleh sumber pesan kepada penerima pesan. Media dapat dibagi dalam berbagai macam, salah satunya adalah media visual dan audio visual.

Media visual merupakan penyampaian pesan atau informasi secara teknik dan kreatif yang mana menampilkan gambar, grafik serta tata dan letaknya jelas, sehingga penerima pesan dan gagasan dapat diterima sasaran. Media audio visual adalah gabungan dari media audio (suara) dan visual gambar, sehingga dapat memperkaya pemaparan materi yang disampaikan ke siswa. Maka dari itu diperlukan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran agar dapat mempermudah guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Menurut Anderson dalam Sukiman (2012) media pembelajaran adalah media yang memungkinkan terwujudnya interaksi langsung antara guru mata pelajaran dengan para siswa. Media pembelajaran adalah sebuah benda yang biasanya digunakan guru untuk menyampaikan informasi kepada siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai (Isjayanti et al., 2023).

Media pembelajaran ada berbagai macam salah satunya yaitu media pembelajaran ular tangga. Media pembelajaran ular tangga yaitu sebuah media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan pada permainan tradisional yang biasa disebut permainan ular tangga lalu disesuaikan dengan karakteristik siswa dengan harapan dapat mencapai tujuan pembelajaran sebagai media informasi yang akan disampaikan kepada peserta didik sehingga nantinya siswa dapat tertarik dengan materi yang disampaikan dengan menggunakan media ini dan lebih mudah dalam memahami materi yang akan disampaikan. Media ular tangga ini biasanya dimainkan oleh dua orang atau lebih dengan menggunakan sebuah dadu untuk menjalankan permainannya.

Penggunaan media dalam pembelajaran telah menjadi topik yang menarik dan penting dalam konteks ini. Media dapat memvisualisasikan konsep-konsep yang abstrak, menyediakan pengalaman interaktif, dan memfasilitasi pemahaman yang lebih baik. Namun media pembelajaran harus tetap dipilih sesuai situasi dan kondisi ketika kegiatan pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan media pembelajaran yang digunakan harus mudah dipahami oleh siswa sehingga memungkinkan siswa dapat berinteraksi dengan media yang kita pilih sehingga pembelajaran lebih menarik dan siswa dapat menumbuhkan motivasi belajar (Rohayu et al., 2021).

Media pembelajaran ada berbagai macam salah satunya yaitu media pembelajaran ular tangga yaitu media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dengan tujuan untuk mencapai

tujuan pembelajaran sebagai media informasi yang akan disampaikan kepada peserta didik.

Menurut Sari et al., (2023) Model pembelajaran adalah kerangka prosedur untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berfungsi sebagai pedoman pendidik dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Agar siswa lebih bersemangat dan aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga pembelajaran berjalan tidak monoton. Kegiatan pembelajaran biasanya dilakukan secara berkelompok dan mandiri tergantung dengan arahan yang guru berikan. Ada pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok, biasanya dinamakan dengan pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif dibagi menjadi beberapa jenis salah satunya yaitu *Teams Games Tournament (TGT)*.

Menurut Hakim & Syofyan (2017) *Teams Games Tournament (TGT)* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif dimana didalamnya terdapat komponen pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan yang terdiri dari kelompok-kelompok siswa yang melakukan turnamen akademik maupun kuis. Model ini dapat membuat suasana pembelajaran menjadi lebih nyaman, menyenangkan, dan tidak membuat siswa jenuh sehingga mereka dapat fokus pada materi pembelajaran (Ulfa et al., 2020).

Penerapan model pembelajaran yang baik menjadi lebih bermakna jika dibarengi dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat sehingga dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran secara mendalam (Diantoro et al., 2020). Model pembelajaran yang digunakan oleh guru di sekolah memengaruhi proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa di samping karakteristik yang berbeda dari setiap siswa (Nurluthfiana et al., 2023).

Untuk dapat meningkatkan proses pembelajaran yang diharapkan, maka diperlukan sebuah media pembelajaran yang menarik dan inovatif sehingga siswa dapat aktif dan semangat mengikuti kegiatan pembelajaran (Fadlilah et al., 2024). Maka dari itu guru dituntut untuk dapat

menggunakan model dan media pembelajaran saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Guru juga dituntut untuk kreatif maksudnya yaitu menggunakan dan memanfaatkan media yang tersedia di sekolah dan mengembangkan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga dapat membuat siswa tertarik dan tidak bosan mengikuti kegiatan pembelajaran. Penggunaan media serta model pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran merupakan sebuah kebutuhan yang tidak dapat diabaikan. Hal ini dapat dipahami mengingat proses belajar yang dialami siswa tertumpu pada berbagai kegiatan menambah ilmu dan wawasan untuk bekal hidup di masa sekarang dan masa akan datang (Rohayu et al., 2021).

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif, relevan, dan menarik bagi siswa SD serta memberikan wawasan yang berguna bagi pengembangan kurikulum yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan di era digital ini.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal yang peneliti lakukan pada tanggal 12 Juni 2024 di SDN 2 Gamong dengan guru kelas V, menjelaskan bahwa penggunaan media saat kegiatan pembelajaran berlangsung sangatlah penting, karena dengan begitu siswa memiliki gambaran mengenai materi yang akan disampaikan oleh guru dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Jika guru tidak menggunakan media pembelajaran dan hanya menggunakan model pembelajaran ceramah maka siswa cenderung pasif dan kurang begitu tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran dan model pembelajaran yang kooperatif membuat siswa lebih dulu memiliki gambaran mengenai materi yang akan disampaikan oleh guru dan tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran, maka dari itu penggunaan media dan model pembelajaran sangatlah dibutuhkan dalam kegiatan belajar mengajar.

Media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar itu menyesuaikan dengan materi yang akan disampaikan. Biasanya menggunakan media kongkrit dan media elektronik seperti video

pembelajaran dari *Youtube*. Terkadang juga menggunakan media yang ada di lingkungan sekitar dengan memanfaatkan benda – benda yang ada di sekitar atau bisa saja kunjungan langsung ke tempat bersejarah yang ada di lingkungan sekitar, dengan begitu siswa akan lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran tersebut karena mereka bisa belajar secara langsung dengan adanya kegiatan kunjungan tersebut. Namun, untuk memahami sejauh mana penggunaan media ular tangga dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa diperlukan penelitian yang mendalam.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Paramitha & Zulherman (2022) menunjukkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *question box* ini dapat meningkatkan hasil belajar IPA kelas IV SD Negeri Cengkareng Barat 16 Pagi. Penelitian ini dengan penelitian yang akan saya lakukan nantinya memiliki persamaan dan perbedaan. Persamaannya yaitu pada tujuan penelitian yang sama-sama untuk meningkatkan hasil belajar siswa, juga kesamaan pada model pembelajaran yang digunakan. Perbedaannya yaitu media yang digunakan yaitu media *question box*.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Wijiningsih (2022) menunjukkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media "Doraku Sayang" ini dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Sonorejo 1. Penelitian ini dengan penelitian yang akan saya lakukan nantinya memiliki persamaan dan perbedaan. Persamaannya yaitu pada tujuan penelitian yang sama-sama untuk meningkatkan hasil belajar siswa, juga kesamaan pada model pembelajaran yang digunakan. Perbedaannya yaitu media yang digunakan yaitu media "Doraku Sayang" serta tujuan penelitian tersebut yang juga meningkatkan motivasi belajar tidak hanya hasil belajar saja.

Penelitian yang telah dilakukan oleh (Amalia et al., 2023) menunjukkan bahwa dengan menggunakan dengan menggunakan model

pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media papan musi ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V semester I SDK Waira Tahun 20222/20233. Penelitian ini dengan penelitian yang akan saya lakukan nantinya memiliki persamaan dan peberdaan. Persamaannya yaitu pada tujuan penelitian yang sama-sama untuk meningkatkan hasil belajar siswa, juga kesamaan pada model pembelajaran yang digunakan. Perbedaannya yaitu media yang digunakan yaitu media papan musi.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti ingin mengangkat judul tentang **“Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD”**.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi dalam memperkaya pengetahuan mengenai dunia pendidikan terutama mengenai penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan media ular tangga dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS ?
2. Bagaimana keterampilan mengajar guru dalam menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan media ular tangga dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS ?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS dengan menggunakan media ular tangga dan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ?

1.3. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan media ular tangga dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS.
2. Untuk mengetahui keterampilan mengajar guru dalam menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan media ular tangga dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS.
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS dengan menggunakan media ular tangga dan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dapat dikemukakan menjadi dua aspek berikut ini :

1.4.1. Manfaat Teoritis

Manfaat dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan, pengetahuan sebagai data serta sumber informasi yang dapat digunakan pada penelitian selanjutnya.

1.4.2. Manfaat Praktis

a) Bagi siswa

Dengan adanya penelitian ini dapat memudahkan siswa untuk lebih mengerti materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya melalui media ular tangga dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT).

b) Bagi guru

Dengan adanya penelitian ini dapat memberikan referensi kepada guru untuk menggunakan media ular tangan dan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

c) **Bagi sekolah**

Dengan adanya penelitian ini diharapkan nantinya pihak sekolah mendapatkan informasi sebagai bahan masukan dan sebagai bahan pembinaan kepada para guru agar dapat menggunakan media pembelajaran dan model pembelajaran yang kooperatif saat kegiatan belajar mengajar (KBM) berlangsung sehingga nantinya materi pembelajaran dapat lebih mudah dimengerti oleh siswa.

d) **Bagi peneliti**

Dapat menambah wawasan serta pengetahuan baru dalam dunia pendidikan khususnya di Sekolah Dasar (SD) serta mengetahui pentingnya penggunaan media pembelajaran dan model pembelajaran yang kooperatif dalam kegiatan belajar mengajar (KBM).