

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan di Indonesia sejauh ini masih didominasi oleh pandangan bahwa pengetahuan sebagai perangkat fakta-fakta yang harus dihapal. Pembelajaran di kelas masih berfokus pada guru sebagai sumber utama pengetahuan, kemudian ceramah menjadi pilihan utama strategi belajar (Depdiknas, 2002a). Menurut Mulyasa (2002), muatan dan proses pembelajaran di sekolah selama ini menjadi miskin variasi, berbasis pada standar nasional yang kaku, dan diimplementasikan di sekolah atas dasar petunjuk-petunjuk yang serba detail. Di samping itu, peserta didik dievaluasi atas dasar akumulasi pengetahuan yang telah diperolehnya, sehingga peserta didik dalam kenyataannya hanya mampu menghapal tanpa memahami.

Kurikulum senantiasa dikembangkan dengan harapan dapat meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia pelaksanaan kurikulum disesuaikan dengan perkembangan zaman namun tidak lepas dari karakter bangsa sendiri. Perubahan kurikulum tersebut yang mulanya adalah kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) kini beralih menjadi kurikulum 2013 atau sering disebut dengan kurtilas, perubahan dan perkembangan kurikulum juga harus dilakukan secara sistematis dan terarah, tidak hanya asal berubah. Perubahan tersebut harus memiliki visi dan misi yang jelas. Kurtilas bertujuan untuk mempersiapkan manusia terutama peserta didik agar menjadi manusia beriman, produktif, inovatif, kreatif dan sikap yang baik pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa serta bernegara (Mulyasa, 2014: 59-65).

Sejak tahun 2022 pendidikan di Indonesia mulai menerapkan kurikulum merdeka yang pada saat itu diuji cobakan pada kelas 1 dan 4. Pada kurikulum merdeka mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) digabungkan dengan mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) dengan nama mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Menurut Ardianti, dkk (2018) Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran di sekolah dasar yang mempelajari tentang

konsep-konsep, gejala dan fakta sosial di masyarakat. Sedangkan menurut Ardianti (2018) pembelajaran. Pembelajaran IPA berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta, konsep, atau prinsip saja tetapi juga merupakan proses penemuan.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada proses belajar mengajar IPAS di kelas IV SD 1 Kirig, tampak bahwa keaktifan dan kinerja siswa belum optimal. Di kelas IV dari keseluruhan jumlah siswa, hanya sedikit yang terlibat aktif dalam pembelajaran. Sebagian besar siswa kurang memberikan respons terhadap pertanyaan yang disampaikan oleh guru. Hanya siswa tertentu yang mau menjawab pertanyaan dan mengemukakan pendapat. Pembelajaran yang berlangsung dikelas masih berpusat pada guru sebagai sumber utama pengetahuan. Pembelajaran aktif yang berpusat pada siswa sangat jarang dilakukan. Metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru terbatas pada ceramah sehingga kurang bervariasi. Guru jarang mengkaitkan materi pelajaran dengan masalah nyata kehidupan sehari-hari siswa. Pada umumnya guru memberikan materi sesuai dengan bahan pelajaran yang diperoleh dari buku-buku acuan. Pembelajaran yang berlangsung selama ini hanya dilangsungkan di dalam kelas, sehingga siswa mengalami kebosanan.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV, diketahui bahwa pada umumnya siswa kelas IV SD 1 Kirig pergi ke sekolah hanya sekedar untuk memenuhi kewajiban sebagai pelajar. Siswa menjadi malas belajar karena mereka kurang menyadari pentingnya belajar sebagai bekal masa depan. Pembelajaran konvensional dimana proses belajar mengajar terfokus pada guru dan kurang terfokus pada siswa masih diterapkan sampai saat ini. Akibatnya kegiatan belajar mengajar lebih menekankan pada pengajaran daripada pembelajaran. Untuk itu pola pikir pembelajaran perlu diubah dari sekedar memahami konsep dan prinsip keilmuan, siswa juga harus memiliki kemampuan untuk berbuat sesuatu dengan menggunakan konsep dan prinsip keilmuan yang telah dikuasai. Bagi siswa, untuk benar-benar mengerti dan dapat menerapkan ilmu pengetahuan, mereka harus bekerja untuk memecahkan masalah, menemukan sesuatu bagi dirinya sendiri dan bergulat dengan ide-ide (Nur, 2000).

Dari observasi yang telah dilakukan, peneliti mendapatkan informasi bahwa guru hanya menggunakan metode ceramah dan belum pernah menerapkan model pembelajaran inovatif untuk menunjang minat belajar siswa. Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti akan mencoba menerapkan model pembelajaran inovatif yaitu *Team Games Tournament* dengan berbantuan media *Dart Board* untuk diterapkan guru dalam usaha untuk meningkatkan keaktifan belajar pada muatan IPAS kelas IV.

Ardianti, dkk (2018: 36) menyebutkan model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru di kelas. Model pembelajaran perlu digunakan guru agar materi pelajaran dapat tersampaikan kepada siswa dengan maksimal. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat dijadikan sebagai salah satu solusi permasalahan tersebut dikarenakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah model pembelajaran yang berupa permainan yang mengajak siswa untuk bermain sambil belajar sehingga suasana kelas menjadi menyenangkan dan siswa menjadi lebih semangat, tidak mudah bosan, dan aktif saat pembelajaran di kelas. Dalam pembelajaran ini, membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran, karena *game* yang dilakukan membuat siswa menjadi bersemangat dalam memahami, menemukan, dan menyelesaikan sesuatu permasalahan dalam proses pembelajaran serta membuat siswa lebih bebas untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya masing-masing dalam menyelesaikan permasalahan dalam proses pembelajaran. (Nili, 2022; Suroto, 2023; Tamami, 2022). Siswa yang bebas berinteraksi dan menggunakan pendapat-pendapatnya dalam memahami materi yang dipelajari serta dalam proses pembelajaran dapat belajar cara bekerja sama dengan teman sekelompoknya akan menghasilkan keaktifan belajar yang baik. Siswa juga akan belajar menghargai setiap pendapat teman sekelompoknya agar dapat meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antar siswa dengan siswa dan siswa dengan guru. Dalam proses pembelajaran, keaktifan belajar siswa bukan hanya dipengaruhi oleh model pembelajaran yang digunakan oleh guru saja,

akan tetapi dalam motivasi dan pemahaman siswa juga dapat mempengaruhi keaktifan belajar menjadi lebih baik (Slavin, 2006).

Selain menggunakan model pembelajaran, peningkatan keaktifan belajar siswa dapat didukung dengan menggunakan media *Dart Board*. Media adalah perantara, penghubung, alat, dan sarana dalam menyampaikan suatu informasi atau pesan kepada penerima. Memanfaatkan media dalam pembelajaran yaitu mendukung untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran kepada siswa dalam meningkatkan kualitas dan kuantitas anak yang interaktif juga aktif sehingga bisa membantu melancarkan aktivitas proses pembelajaran didalam kelas. Adapun jenis-jenis media pembelajaran bisa digolongkan antara lain visual, audio, dan audio visual. Belajar dengan menggunakan berbagai media pembelajaran tujuan pembelajaran akan menjadi menarik dan optimal. *Dart Board* adalah media yang digunakan untuk permainan dengan melemparkan panah kecil pada target berupa papan berbentuk bundar. Dimana papan *Dart Board* terbagi menjadi enam warna dimana di setiap warna terdapat nomor dengan materi yang berbeda-beda. Point tertinggi ada pada pusat atau bagian persis ditengah lingkaran. Intinya adalah bagaimana bermain cara lempar *Dart* agar bisa mengumpulkan poin terbanyak dengan mengarahkan lemparan ke poin tertinggi. Pemilihan media *Dart Board* didasari karena untuk memberikan situasi-situasi yang menyenangkan kepada siswa agar pembelajaran tidak membosankan dan mudah untuk mengekspresikan ide-ide dan perasaan, serta untuk mempermudah siswa dalam menjawab pertanyaan.

Dari hasil studi yang dilakukan di SD 1 Kirig didapat beberapa bukti bahwa pembelajaran dikelas kurang begitu efektif, terutama pada muatan pelajaran IPA. Terdapat beberapa permasalahan yang menjadi kendala dalam kegiatan belajar mengajar dikelas, diantaranya: a) dalam proses pembelajaran siswa belum terpusat pada pembelajaran, b) guru masih menggunakan metode ceramah, c) guru belum menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Dalam kegiatan berkelompok, masih ada beberapa siswa yang belum bisa bekerja sama dengan siswa lainnya. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas IV diperoleh data yaitu diketahui bahwa nilai ulangan harian mata pelajaran IPA kelas IV dengan jumlah

18 siswa. Terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Diketahui bahwa terdapat 13 siswa atau 60,7% belum mencapai Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM), sedangkan terdapat 5 siswa atau 39,3% yang mencapai KKM. Belum tercapainya KKM dari hasil belajar siswa kelas IV SD 1 Kirig, disebabkan oleh proses pembelajaran yang kurang menarik perhatian siswa, metode yang digunakan didominasi oleh metode ceramah, dalam proses pembelajaran yang dilakukan hanya berdasarkan sumber pada buku, mendengar penjelasan guru, hafalan dan tanya jawab sehingga menyebabkan siswa merasa bosan dan mengantuk akibatnya hasil belajar siswa kurang memuaskan dan mendapat nilai dibawah KKM “70”.

Oleh karena itu solusi untuk menanggulangi permasalahan tersebut, diperlukan model pembelajaran yang cocok dan media yang tepat untuk meningkatkan hasil pembelajaran, sehingga dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan menjadikan siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam mengemukakan ide-idenya, serta aktif dalam pembelajaran. Dalam hal ini peneliti menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan berbantuan media *Dart Board*.

Berdasarkan penelitian yang terdahulu, dari (Novriyanti, 2010) yang menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa dari sebelum penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* yaitu rata-rata hasil belajar 58,19% pada siklus I meningkat menjadi 70,83% pada siklus II. Dengan berdasar pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Novriyanti yang menjadi referensi penelitian ini untuk dilakukan dengan harapan dapat meningkatkan hasil pembelajaran siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

Selain itu dikutip dari penelitian yang dilakukan oleh (Sudarmi, 2014) yang berjudul, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan kelas IV Semester II Tahun Pelajaran 2013/2014 di SD Seririt Kabupaten Buleleng”. Menunjukkan bahwa dengan adanya penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terdapat peningkatan nilai KKM pada pra siklus sebesar 59,52%, siklus 1 sebesar 78,57%, dan siklus II sebesar 100%

Berdasarkan hasil yang diperoleh terjadi peningkatan dari pra siklus sampai siklus I sebesar 19.05% yang berada pada kategon cukup, sedangkan dari siklus I sampai siklus II peningkatan yang terjadi sebesar 21.43% yang berada pada kategori baik. Maka dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian diatas, maka akan dilakukan penelitian yang dilakukan dalam bentuk penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Model *Team Games Tournament* Dengan Berbantuan Media *Dart Board* Untuk Meningkatkan Keaktifan belajar IPAS Siswa SD”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah tersusun diatas dapat diambil beberapa rumusan masalah yang akan dibahas didalam penelitian ini, antara lain:

1. Bagaimana penerapan model *Team Games Tournament* dengan berbantuan media *Dart Board* dapat meningkatkan keaktifan belajar IPAS Siswa SD?
2. Bagaimana penerapan model *Team Games Tournament* berbantuan media *Dart Board* dapat meningkatkan keterampilan mengajar guru pada pembelajaran IPAS Siswa SD?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun diatas, berikut tujuan penelitian yang dapat dijabarkan:

- 1) Mendeskripsikan penerapan model *Team Games Tournament* dengan berbantuan media *Dart Board* dapat meningkatkan keaktifan belajar IPAS Siswa SD;
- 2) Mendeskripsikan keterampilan mengajar guru setelah diterapkan model *Team Games Tournament* berbantuan media *Dart Board* pada pembelajaran IPAS Siswa SD.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua orang di antaranya:

1. Manfaat Teoretis

Dengan diadakannya penelitian ini dapat dijadikan landasan teori dalam kegiatan-kegiatan penelitian selanjutnya. Sebagai acuan bagi guru untuk meningkatkan profesionalisme pendidikan menerapkan model *Team Games Tournamen* dapat memberikan manfaat dan menambah ilmu pengetahuan pada Pendidikan Sekolah Dasar pada materi gaya disekitarku muatan pembelajaran IPAS di SD 1 Kirig Kudus.

2. Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat menambah siswa menjadi lebih aktif dan terampil dalam proses pembelajar, serta dapat meningkatkan hasil belajar dalam model *Teams Games Tournament*.

2) Bagi Guru

Penelitian ini dapat memotivasi guru untuk selalu melakukan perbaikan dalam proses pembelajaran, dengan menggunakan model *Team Games Turnamen* berbantuan dengan media *Dart Board*.

3) Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat memberi pengaruh dan masukan yang positif dalam rangka proses pembelajaran di SD 1 Kirig juga dapat menghasilkan peserta didik yang lebih unggul.

4) Bagi Peneliti

Sebagai upaya mengembangkan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournamen* (TGT) dengan berbantuan media *Dart Board* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dan di jadikan pengalaman langsung karena peneliti bisa mengetahui dan memahami permasalahan disekolah, dan untuk memenuhi salah satu syarat penyelesaian studi S1 penulisan karya ilmiah di FKIP PGSD.

E. Ruang Lingkup

Ruang lingkup pada penelitian ini yaitu penerapan model *Team Games Tournament* pada siswa kelas IV SD 1 Kirig pada materi gaya disekitarku pada muatan pembelajaran IPAS. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas empat SD 1 Kirig sebanyak 18 siswa dengan objek penelitian peningkatan keaktifan belajar berbantuan media *Dart Board*.

F. Definisi Operasional

1. Model Team Games Tournament (TGT)

Model *Team Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran inovasi berupa kelompok yang alurnya berupa permainan, turnamen, hingga penghargaan kelompok yang dapat mengaktifkan semua siswa dalam pembelajaran.

Pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Model pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT) terdiri dari 5 langkah, yaitu: presentasi di kelas, tim (kelompok), game (permainan), turnamen (pertandingan), dan rekognisi tim (perhargaan kelompok).

Adanya model pembelajaran *Team Games Tournamen* (TGT) ini memberi kesempatan pada siswa untuk bisa mengembangkan kemampuan berfikirnya dalam memecahkan masalah serta menumbuhkan semangat belajar dan rasa tanggung jawab sesama anggota yang ada di dalam kelompoknya. Melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournamen* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini dikarenakan dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournamen* (TGT) dapat menambah semangat belajar siswa, karena secara tidak langsung siswa akan berusaha untuk mendapatkan poin tinggi pada saat berlangsungnya proses pembelajaran.

2. Media Dart Board

Permainan *Dart Board* adalah sebuah permainan melemparkan panah kecil pada target berupa papan berbentuk bundar. Dimana papan *Dart Board* terbagi menjadi enam warna dimana di setiap warna terdapat nomor dengan materi yang berbeda-beda. Point tertinggi ada pada pusat atau bagian persis ditengah lingkaran. Intinya adalah bagaimana bermain cara lempar Dart agar bisa mengumpulkan poin terbanyak dengan mengarahkan lemparan ke poin tertinggi.

3. Keaktifan belajar

Keaktifan yang dimaksud pada penelitian ini yaitu keaktifan belajar siswa. Keaktifan belajar siswa merupakan suatu usaha aktif siswa yang melibatkan fikiran maupun tindakan dalam kegiatan belajar untuk memaksimalkan potensi yang dimiliki siswa. Keaktifan belajar siswa sangat diperlukan dalam keberhasilan pembelajaran yang berkualitas.

Keaktifan belajar merupakan tingkat keefektifan proses pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran. Keaktifan belajar harus sesuai dengan standar pendidikan, sesuai dengan kebutuhan kebutuhan peserta didik, kesepadanan dengan karakteristik dan kondisi peserta didik.

4. Materi Pembelajaran IPAS

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Pada pembelajaran ini, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan rasa keingintahuannya untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar hidup mereka. Dapat berperan aktif pula dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan sumber daya yang ada di sekitarnya dengan baik, atau dengan kata lain dapat mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi dan merumuskan suatu masalah melalui aksi nyata.

Pembelajaran tentang IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) pada siswa SD mulai diperkenalkan dimulai dari kelas III (tiga). Sebelum kurikulum

merdeka diterapkan, mata pelajaran ini dikenal dengan sebutan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Kedua mata pelajaran ini diajarkan secara terpisah, dimana kajian IPA adalah terkait makhluk hidup dan alam sekitar secara ilmiah sedangkan IPS membahas bagaimana bentuk interaksi sebagai makhluk sosial dimana satu individu membutuhkan individu atau kelompok lain untuk tetap bertahan hidup.

Penelitian ini fokus pada materi IPA kelas 4 pada BAB 3 “Gaya disekitar Kita” pada penelitian ini pula akan menjabarkan materi-materi mengenai jenis-jenis gaya mulai dari gaya otot, gaya gesek, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya listrik. Pada penelitian ini juga akan membahas materi pengaruh gaya bagi benda.

