

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Manusia sebagai makhluk tuhan yang paling sempurna dan tidak dapat dipisahkan dari sebuah budaya yang merupakan prasyarat bagi kemajuan suatu negara yang biasa disebut dengan pendidikan. Pendidikan merupakan sebuah proses yang berlaku secara universal dalam sebuah kehidupan manusia tanpa memandang suku, ras, gender, warna kulit, maupun fisik manusia tersebut. Pendidikan pada hakikatnya merupakan suatu usaha atau tindakan yang memiliki tujuan utama untuk meningkatkan derajat keamusiaan dan memanusiakan manusia. Dengan demikian pendidikan merupakan sebuah sikap yang dalam kenyataannya mampu membentuk sebuah budaya yang dapat mengangkat martabat serta memuliakan manusia.

Pada pelaksanaannya, pendidikan memiliki beberapa komponen dan elemen yang harus dipenuhi. Komponen dan elemen dalam pendidikan diantaranya adalah: guru atau pendidik, peserta didik atau yang biasa disebut sebagai murid, sarana dan prasarana atau fasilitas dan insfrastuktur kependidikan, serta kurikulum yang menjadi pedoman atau panduan dalam proses pembelajaran suatu jenjang pendidikan tertentu.

Guru merupakan individu yang bertindak sebagai seorang fasilitator dan berperan sebagai pemberi arahan serta panduan kepada peserta didik atau siswa dengan tujuan untuk mendorong pemahaman yang mandalam terhadap suatu materi pelajaran yang sedang dipelajari. Menurut (Susilo et al., 2022) seorang guru memiliki peran utama di dalam sebuah system pendidikan serta memiliki posisi yang sangat strategis dalam keterlibatannya memajukan pembelajaran suatu negara dan tidak dapat tergantikan oleh unsur dan elemen lain dalam menjaga dan memperkokoh kelangsungan hidup sebuah bangsa sejak dulu. Seorang guru memiliki tanggung jawab utama yang harus dijalankan selama proses pembelajaran, diantaranya adalah (1) sebagai penyedia sumber informasi utama bagi peserta didik (2) berperan sebagai fasilitator dalam sebuah pembelajaran (3)

pengelola lingkungan kelas (4) sebagai demonstran atau teladan bagi peserta didik (5) membimbing peserta didik (6) sebagai motivator (7) sebagai evaluator atau penilai prestasi peserta didik.

Komponen kedua yang tidak kalah penting adalah peserta didik atau siswa yang dapat diartikan sebagai individu atau manusia yang berupaya menggali, mengembangkan, dan memaksimalkan potensi pribadi atau kemampuan yang dimiliki melalui berbagai tahap pembelajaran yang terjadi dalam sebuah proses dunia pendidikan. Menurut (Maman et al., 2021) peserta didik merupakan bagian utama dalam sebuah proses pendidikan, mereka menjadi titik fokus perhatian dalam usaha mencapai tujuan pendidikan yang ingin dicapai dalam pembelajaran. Komponen selanjutnya adalah sarana dan prasarana, sarana dan prasarana merupakan alat-alat atau benda-benda yang sangat dibutuhkan dalam mendukung sebuah proses pembelajaran. Komponen terakhir ialah kurikulum, kurikulum merupakan serangkaian rencana serta pengaturan yang terkait dengan kemampuan atau potensi serta capaian belajar, beserta metode yang akan digunakan sebagai pedoman dalam mengatur pelaksanaan proses pembelajaran (Budiyono, 2021).

Pada tahun 2023 sebagian besar sekolah di Indonesia sudah menerapkan kurikulum merdeka belajar. Kurikulum merdeka belajar adalah sebuah kebijakan yang telah dicanangkan dan disusun oleh pemerintah guna membuat lompatan besar yang mengarah pada perbaikan kualitas pendidikan agar dapat menciptakan peserta didik dan lulusan yang unggul serta memiliki perbekalan untuk menghadapi tantangan di masa depan yang lebih kompleks. Kurikulum merdeka belajar memiliki tujuan untuk menghasilkan pembelajaran yang lebih interaktif dan meningkatkan partisipasi siswa. Program kurikulum merdeka ini tidak dirancang untuk menggantikan program kurikulum yang telah ada, melainkan sebagai upaya guna meningkatkan kualitas system pendidikan yang telah ada dan sebagai perbaikan dan penyempurna program kurikulum yang telah berjalan. Penerapan kurikulum merdeka dilakukan secara mandiri oleh satuan pendidikan dengan 3 alternatif pilihan kategori yakni mandiri belajar, mandiri berubah, dan mandiri berbagi (Andari, 2022). Menurut (Hartoyo & Rahmadayanti, 2022) kurikulum merdeka

lebih berfokus kepada materi yang lebih esensial serta pengembangan kompetensi peserta didik sesuai dengan tahapan atau fase-fase yang memungkinkan peserta didik agar belajar lebih bermakna, mendalam, serta menyenangkan.

Dalam implementasi kurikulum merdeka guru dituntut agar dapat menciptakan sebuah suasana atau atmosfer pembelajaran yang dapat menarik minat belajar peserta didik. Hal ini memiliki tujuan untuk memastikan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Hal ini sejalan dengan pendapat (Inayati, 2022) seorang guru di dalam tugasnya melakukan proses pembelajaran harus mampu melakukan inovasi pembelajaran yang terintegrasi pada kondisi saat ini, mampu mendesain sebuah pembelajaran yang menarik, bermakna, serta menyenangkan. Oleh Karena itu, dalam kurikulum merdeka seorang guru harus berusaha secara maksimal guna menciptakan sebuah pembelajaran yang menarik melalui berbagai model dan media pembelajaran, serta mengedepankan interaksi yang aktif dengan peserta didik untuk menjaga semangat dan motivasi belajar dalam pembelajaran (Cahyani et al., 2023). Suatu proses pembelajaran dikatakan berhasil jika seorang guru menggunakan model, metode, dan media pembelajaran dalam proses belajar karena hal itulah yang menjadi peran penting dalam suatu proses pembelajaran (Rahma et al., 2023)

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas V pada tanggal 23 Oktober 2023 di SD 4 Kesambi ditemukan bahwa guru belum menggunakan model pembelajaran yang menarik. Selain itu, ketidakmampuan guru dalam menghadirkan inovasi pembelajaran terutama dalam penggunaan media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Pembelajaran yang terjadi dikelas masih berpusat pada guru bukan pada siswa hal ini tentu menyebabkan siswa cenderung pasif dalam pembelajaran. Dalam hal ini, guru masih menggunakan metode ceramah pada saat menyampaikan materi pembelajaran. meskipun metode ceramah seringkali menjadi sebuah metode andalan dalam dunia pendidikan, seharusnya guru juga dapat mengimbangi metode ceramah tersebut dengan menggunakan media pembelajaran ataupun model pembelajaran. Selain itu, dalam kegiatan belajar mengajar guru juga jarang mengajak peserta didik untuk melaksanakan kegiatan secara berkelompok. Kegiatan berkelompok merupakan

sebuah kegiatan yang menjadi salah satu cara sederhana yang dapat dilakukan oleh seorang guru untuk berinovasi dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Namun tak hanya sekedar berkelompok, pembelajaran yang menyenangkan juga dapat dicapai dengan cara menerapkan model pembelajaran.

Dalam observasi tersebut, masalah lain juga hadir yakni proses pembelajaran yang berlangsung di kelas terlihat belum maksimal dan sangat monoton. Hal ini menyebabkan siswa cenderung kurang aktif dalam proses pembelajaran. Kurangnya keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung seperti kurang memperhatikan guru ketika menjelaskan materi serta tidak mau bertanya maupun mengungkapkan pendapatnya ketika diberi kesempatan. Masalah tersebut terjadi karena guru belum mampu memahami secara mendalam kebutuhan siswanya seperti cara belajar yang sesuai, variasi model pembelajaran yang digunakan, serta penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik perhatian serta peran aktif siswa. Hal tersebut tentunya menjadi sebuah pemicu utama hasil belajar siswa kurang maksimal dan siswa tidak dapat menyerap ilmu yang telah disampaikan oleh guru didalam pembelajaran dengan baik serta tujuan pembelajaran yang telah ditentukan tidak dapat dicapai dengan maksimal.

Salah satu muatan yang dianggap sulit oleh guru kelas V adalah muatan IPAS hal ini terlihat dari nilai Sumatif Tengah Semester (STS) semester gasal siswa kelas V masih banyak yang belum tuntas yakni 10 dari 17 peserta didik. Nilai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada muatan IPAS kelas V SD 4 Kesambi adalah 70. Hal ini berarti lebih dari 50% peserta didik memperoleh nilai atau hasil belajar IPAS dibawah standart KKTP. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas peserta didik kelas V memiliki karakteristik yang aktif dalam bermain namun pasif dalam pembelajaran. Berdasarkan karakteristik yang di miliki peserta didik, tentunya model pembelajaran konvensional dengan metode ceramah tidak efektif digunakan di kelas ini, akibatnya peserta didik kurang termotivasi dalam pembelajaran dikarenakan pembelajaran tersebut masih monoton bahkan membosankan serta hanya berpusat pada guru sehingga yang terjadi siswa akan menjadi pasif di dalam sebuah proses pembelajaran dan berakhir pada nilai hasil evaluasi peserta didik yang cenderung rendah. Kesimpulan dari observasi yang

telah dikemukakan peneliti adalah pentingnya menerapkan model dan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran serta karakteristik peserta didik agar pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru namun harus berpusat pada siswa, sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif bagi guru dan peserta didik.

Model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan yang telah diuraikan peneliti ialah model pembelajaran *Teams Game Tournament* atau biasa di kenal dengan model pembelajaran TGT. Model pembelajaran TGT merupakan salah satu model pembelajran tipe kooperatif yang sederhana dan mudah diterapkan dalam sebuah pembelajaran serta melibatkan partisipasi aktif dari peserta didik tanpa harus memandang status social, dan memungkinkan peran siswa sebagai tutor sebaya, serta mengandung unsur dan elemen permainan (Shoimin, 2014). Model pembelajaran TGT sangat cocok digunakan dalam penelitian ini karena karakteristik siswa yang aktif dan suka bermain akan menjadikan suasana pembelajaran lebih hidup dan tidak membosankan bagi peserta didik. Penerapan model pembelajaran TGT dalam pembelajaran IPAS dapat menumbuhkan rasa kerjasama antar peserta didik, tanggung jawab, serta persaingan secara sehat, sehingga diharapkan mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik.

Dalam implementasinya, sebuah model pembelajaran TGT akan efektif apabila diintegrasikan dengan media pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran haruslah sesuai dengan materi pelajaran dan karakteristik peserta didik. Salah satu karakteristik yang menonjol dari peserta didik usia SD adalah senang bermain. Jika seorang guru dapat mengemas pembelajaran dengan mengintegrasikan permainan sebagai sebuah media pembelajaran maka pembelajaran akan menjadi lebih efektif karena anak tidak hanya mendengarkan guru menerangkan namun juga ikut berperan aktif dalam mendalami dan memahami materi pelajaran melalui permainan yang di sajikan. Banyak sekali permainan edukatif yang dapat di implementasikan dalam pembelajaran, salah satunya adalah permainan ular tangga berbasis QR code. Menurut (Lestari, 2021) permainan ular tangga merupakan suatu permainan yang dikenal di seluruh nusantara, dalam permainan ini diperlukan 3 alat

utama yakni: pion, dadu,serta bidak atau papan ular tangga. permainan ular tangga berbasis QR code merupakan kombinasi alat permainan edukasi dengan teknologi masa kini yang sangat diperlukan untuk meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik di era globalisasi. Permainan ini bisa dimainkan oleh dua orang atau lebih, penerapan permainan ular tangga berbais QR code ini dapat diadaptasi atau disesuaikan dengan materi atau bahan ajar serta tingkatan kelas sehingga dapat menjadikan sebuah pembelajaran yang menarik, mencegah rasa bosan peserta didik serta meningkatkan minat belajar peserta didik.

Penelitian yang relevan dengan kegiatan yang akan dilakukan oleh peneliti antara lain penelitian yang dilakukan oleh (Puspitasari et al., 2023) hasil yang di peroleh pada siklus I nilai rata-rata siswa adalah 62,5 dan presentase klasikal 66% dengan kategori baik dan pada siklus II nilai rata-rata siswa mencapai 73,8 dengan presenase klasikal 88% dengan kategori sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournamen* (TGT) terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Dumyati et al., 2023) dengan judul hasil penelitian menunjukkan siklus I ketuntasan hasil belajar klasikal sebesar 30,5 % dengan rata-rata 63,90 sedangkan siklus ke II diperoleh hasil 65,8% dengan rata-rata nilai 71,46. Dari data tersebut terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar IPA kelas IV SD N 1 Muara Ciujung Timur. Penelitian lain yang dilakukan oleh (Sitohang & Sukmawarti, 2023) dengan hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan rata-rata nilai post-test kelompok control 61,2 dengan kategori cukup sedangkan pada kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 74,2 dengan kategori baik. Berdasarkan hasil uji-t didapatkan nilai t_{hitung} 4,30 lebih besar dari data t_{tabel} yaitu 1,67655. Berdasarkan uji tersebut maka dapat terlihat adanya pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran *Teams Gams Tournament* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD 104241 Syahmad.

Berdasarkan latar belakang permasalahan dan teori yang telah diuraikan di atas, maka peneliti akan melakukan sebuah Penelitian tindakan kelas dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Berbasis QR Code Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Berbasis QR Code meningkatkan hasil belajar IPAS pada siswa kelas V SD 4 Kesambi.
2. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Berbasis QR Code meningkatkan keterampilan mengajar guru pada pembelajaran IPAS kelas V SD 4 Kesambi

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar IPAS pada siswa kelas V SD 4 Kesambi melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media permainan ular tangga berbasis QR Code.
2. Mendeskripsikan peningkatan keterampilan guru melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan alat permainan ular tangga berbasis QR Code dalam pembelajaran IPAS kelas V SD 4 Kesambi.

1.4 Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini, diharapkan mampu memberikan manfaat yang berarti, adapun manfaat teoritis dan teori praktis.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Memberikan kontribusi berupa teori dan informasi yang dapat digunakan sebagai kajian dan sumber literatur dalam ranah pendidikan, yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan salah satu model *cooperative learning* yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.

1.4.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.4.2.1. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan mampu memotivasi peserta didik untuk dapat meningkatkan hasil belajar serta dapat berperan aktif di dalam sebuah pembelajaran IPAS terutama pada materi Petumbuhan dan Perkembangan pada manusia.

1.4.2.2. Bagi Guru

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber literatur serta referensi bagi guru dalam mengembangkan sebuah model pembelajaran serta sebagai pengembangan keterampilan seorang guru di dalam penggunaan pendekatan atau metode pembelajaran yang variatif dan efektif.

1.4.2.3. Bagi peneliti

- 1) Dari penelitian ini, peneliti mendapatkan sebuah pengalaman langsung dalam mengimplementasikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan alat permainan ular tangga berbasis QR Code.
- 2) Penelitian ini dapat menjadi bekal bagi peneliti sebagai seorang calon guru profesional di dalam menjalani praktik mengajar dan mengelola kelas terutama pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar.