

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

IPAS (Ilmu Pengetahuan Alan dan Sosial) merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di Sekolah Dasar yang lebih menekankan pada hafalan materi. Oleh sebab itu, pembelajaran IPAS harus dibuat semenarik mungkin agar peserta didik tidak bosan ketika belajar materi IPAS. Sebagai seorang calon pendidik harus bisa menciptakan suasana belajar di kelas yang aktif dan kondusif sesuai dengan minat peserta didik. Pembelajaran yang bermakna mampu di dapat jika pembelajaran melibatkan lingkungan nyata khususnya tempat tinggal sekitar, karena dari sanalah siswa mampu menganalisis sebuah permasalahan yang dihadapi oleh lingkungan sekitar (Sofiannida et al., 2018). Kondisi dilapangan menyatakan banyak peserta didik yang bosan dengan pelajaran. Hal itu disebabkan pembelajaran yang dilakukan semata-mata hanya menyampaikan materi tanpa ada suatu hal yang menarik perhatian peserta didik. Masrokhah et al., (2021) berpendapat bahwa pembelajaran IPAS merupakan sebuah pembelajaran yang membuat siswa cepat bosan.

Dalam penelitian saya di SDN Undaan Lor 2, pembelajaran yang dilakukan menggunakan metode konvensional. Pembelajaran yang dilakukan hanya menggunakan metode ceramah dan tidak berfokus pada peserta didik melainkan kepada guru. Dalam hal ini, bertentangan dengan minat peserta didik yang lebih condong kepada metode belajar yang bersifat kinestetik. Gaya belajar kinestetik merupakan sebuah proses dalam suatu pembelajaran yang lebih cenderung kepada peserta didik yang suka melakukan, menyentuh, bergerak, maupun suka mengalami sendiri. Dari kriteria minat peserta didik yang seperti itu, metode konvensional yang diterapkan seperti biasanya kurang cocok dalam kegiatan belajar mengajar secara langsung. Metode konvensional ini jika diterapkan dalam kelas yang peserta didiknya rata-rata lebih condong ke gaya belajar yang kinestetik, membuat peserta didik bosan ketika pembelajaran berlangsung. Akibat yang terjadi yaitu peserta didik tidak memahami materi yang diajarkan. Dalam

pembelajaran yang dilakukan seharusnya lebih berpusat pada peserta didik misalnya, menggunakan metode atau model pembelajaran yang modern dan ditunjang dengan sarana dan prasarana yang memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan, contohnya menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Selain itu partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran masih sangat rendah. Sangat sedikit peserta didik yang mau menyampaikan pendapatnya atau bertanya dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil pra penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti pada bulan Oktober 2023, kondisi yang terjadi dalam kelas V SDN Undaan Lor 2 memiliki hasil belajar yang masih tergolong rendah khususnya dalam mata pelajaran IPAS. Hal ini dibuktikan dengan nilai STS semester gasal yang mendapatkan presentase ketuntasan klasikal sebesar 44,44%. Peserta didik yang tuntas terdapat 4 anak dan peserta didik yang tidak tuntas 5 anak. Selain itu, kondisi kelas yang kurang kondusif dan minat peserta didik yang masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan oleh metode yang digunakan pada saat kegiatan pembelajaran masih kurang tepat. Pramesti et al., (2023) berpendapat bahwa Guru harus mampu untuk menerapkan metode belajar yang variatif agar hasil belajar dapat tercapai. Proses pembelajaran yang terjadi di kelas V menggunakan metode konvensional dengan bantuan media buku LKS dan buku paket. Sesuai dengan wawancara dengan peserta didik, rata-rata mereka bosan dengan metode pembelajaran yang diterapkan di kelas. Selain itu mereka juga mengatakan bahwa mereka lebih suka pembelajaran yang dilakukan sambil bermain dan tidak hanya monoton dengan buku materi saja.

Pembelajaran yang ideal merupakan pembelajaran yang tidak hanya mampu secara materi saja tetapi juga mempunyai kemampuan yang bersifat formal. Hal ini sejalan dengan pendapat (Fajrin, 2018) yang mengatakan salah satu aspek penting yang perlu dipahami dan diketahui dari anak usia dasar yaitu aspek kognitif yang berkaitan dengan kemampuan dalam memecahkan masalah, bernalar, berpikir, menghafal, mengingat, dan berkreatifitas. Sehingga selain diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik, diharapkan juga pembelajaran yang diterapkan dapat membuat peserta didik aktif terlibat dalam proses kegiatan belajar mengajar semaksimal mungkin yaitu dengan cara peserta

didik menerapkan pengetahuannya, belajar memecahkan masalah, mendiskusikan masalah dengan teman-temannya, saling bekerja sama untuk memahami materi pelajaran dengan teman-temannya, mempunyai keberanian menyampaikan ide atau gagasan dan mempunyai tanggung jawab terhadap tugasnya.

Sebuah pembelajaran perlu diadakan inovasi dalam kegiatan pembelajaran. Salah satunya yaitu dengan cara mengubah strategi pembelajaran misalnya menggunakan model pembelajaran dan di tunjang dengan media yang menarik perhatian peserta didik. Hal ini sesuai dengan pendapat Arukah et al., (2020) yang mengatakan bahwa guru harus memiliki kemampuan dalam memilih dan menggunakan model pembelajaran, media, maupun metode agar peserta didiknya lebih semangat dan tidak bosan. Selain itu sejalan dengan pendapat (Fajrin, 2018) yang mengatakan cara untuk mengatasi masalah kegiatan belajar mengajar di sekolah yaitu dengan cara mengganti metode atau model pembelajaran yang biasanya berpusat pada guru (*teacher center*) diganti menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student center*). Salah satu model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik yaitu model pembelajaran kooperatif. Salah satu model pembelajaran kooperatif yakni model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan model pembelajaran kooperatif yang dapat melibatkan siswa secara langsung yang tidak membedakan peran dan didalamnya mengandung unsur permainan (Purnaningtyas et al., 2020). Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) yaitu salah satu model pembelajaran kooperatif yang membagi peserta didik dalam sebuah kelompok belajar yang terdiri dari 4 sampai 5 orang peserta didik secara heterogen (Laksana et al., 2021). Menurut (Widiani et al., 2020) Model Pembelajaran TGT dapat memberikan pengalaman peserta didik secara langsung dari permainan turnamen. Selain itu, dengan adanya turnamen akan menjadikan keaktifan suasana kelas karena peserta didik satu dengan lainnya berlomba untuk mencapai hasil yang terbaik. Model pembelajaran TGT juga dapat melatih kekompakan dan kerja sama tim.

Selain menggunakan model pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik, peneliti juga mengkombinasikan dengan permainan tradisional yang ada di daerah sekitar. Hal ini sejalan dengan pendapat Suad et al., (2021) yang mengatakan tentang media pembelajaran yang disukai oleh siswa salah satunya yaitu media yang mengandung unsur permainan atau tantangan. Peneliti menggunakan permainan tradisional Engklek. Permainan inilah yang menjadi salah satu media dalam pembelajaran. Permainan tradisional perlu dilestarikan karena memiliki nilai-nilai yang luhur. Hal ini sejalan dengan (Widiani et al., 2020) yang mengatakan bahwa permainan tradisional merupakan salah satu warisan budaya dari nenek moyang kita yang memiliki nilai-nilai baik yang harus dilestarikan oleh generasi penerus bangsa. Menurut pendapat Sriydhani et al., (2022) permainan tradisional dapat melatih pendidikan karakter pada anak usia dini karena permainan tradisional memiliki banyak sekali nilai luhur yang terkandung. Selain memiliki nilai-nilai yang luhur, permainan tradisional engklek juga cocok diterapkan dan dikombinasikan dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Permainan tradisional ini selaras dengan gaya belajar peserta didik di kelas V yang lebih cenderung ke gaya kinestetik, suka dalam melakukan dibanding dengan mendengarkan.

Penelitian terdahulu yang sudah dilakukan model pembelajaran TGT mendapatkan hasil yang baik dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sesuai dengan penelitian yang sudah dilakukan oleh (Mertayasa, 2022) dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar pada peserta didik kelas V SD. Akan tetapi, dalam penelitian ini peserta didik kurang maksimal dalam menjalin kerja sama dengan anggota tim nya. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh (Widiani et al., 2020) dapat disimpulkan bahwa model TGT dengan bantuan permainan tradisional dapat memberikan dampak positif terhadap sikap sosial peserta didik. Dari kedua penelitian terdahulu, peneliti menggabungkan antara model pembelajaran TGT dengan permainan tradisional Engklek.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Berbantuan Permainan Engklek Pada Mata Pelajaran Ipas Kelas V Sekolah Dasar ”. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan permainan tradisional pada peserta didik kelas V di SDN Undaan Lor 2.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana peningkatan hasil belajar peserta didik kelas 5 SDN Undaan Lor 2 pada mata pelajaran IPAS BAB 7 Daerahku Kebanggaanku setelah menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan bantuan permainan tradisional Engklek?
2. Bagaimana peningkatan keterampilan guru dalam menerapkan model pembelajaran yang tepat sesuai minat peserta didik?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian yaitu

1. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik kelas 5 SDN Undaan Lor 2 pada mata pelajaran IPAS BAB 7 Daerahku Kebanggaanku setelah menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan bantuan permainan tradisional Engklek.
2. Untuk mengetahui peningkatan keterampilan guru dalam menerapkan model pembelajaran yang tepat sesuai minat peserta didik.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

### **1.4.1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan permainan tradisional Engklek yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta

didik pada mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) khususnya dalam BAB 7 Daerahku Kebanggaanku Kelas 5 Sekolah Dasar.

#### **1.4.2. Manfaat Praktis**

1. Bagi peserta didik, dengan adanya penelitian ini melalui model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan permainan tradisional engklek diharapkan mampu menjadi motivasi peserta didik dalam belajar yang nantinya dapat menambah semangat dan minat yang baru terhadap kegiatan belajar. Semangat dan minat ini nanti diharapkan mampu memberikan dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan keinginan.
2. Bagi Guru, dengan adanya penelitian ini melalui model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan permainan tradisional engklek diharapkan dapat menjadi inovasi bagi bapak/ibu guru dalam menyiapkan sebuah pembelajaran di kelas. Selain itu, dengan adanya penelitian ini guru diharapkan mampu mengemas sebuah materi pembelajaran yang di minati peserta didiknya dan bisa dikombinasikan dengan kearifan lokal yang ada di daerahnya agar kearifan lokal yang ada dapat bertahan dan eksis sampai masa sekarang.
3. Bagi Sekolah, dengan adanya penelitian ini melalui model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan permainan tradisional engklek diharapkan hasil penelitian ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan cara menyediakan fasilitas yang mendukung pembelajaran dikelas maupun di luar kelas sesuai kebutuhan peserta didik untuk keberhasilan sebuah pembelajaran.

#### **1.5 Ruang Lingkup**

Karena luasnya ruang lingkup permasalahan dan agar penelitian menjadi lebih efektif, jelas, dan terarah. Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, masalah dibatasi pada upaya meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games*

*Tournament* (TGT) di Kelas 5 SDN Undaan Lor 2 pada Materi BAB 7 Daerahku Kebanggaanku.

## **1.6 Definisi Operasional**

### **1.6.1 Hasil Belajar**

Hasil belajar tidak akan lepas dari proses pembelajaran. Belajar merupakan suatu kegiatan sedangkan prestasi merupakan hasilnya. Belajar merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan oleh seorang individu dengan tujuan untuk memperbaiki baik dari perilaku, pengetahuan, sikap, maupun keterampilan untuk menjadi lebih baik dari sebelumnya. Sedangkan Prestasi adalah hasil dari sebuah kegiatan. Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh setelah kegiatan pembelajaran yang biasanya di tulis dengan angka. Hasil peserta didik merupakan hasil pencapaian maksimal peserta didik setelah melaksanakan proses pembelajaran. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar meliputi Faktor Internal (dari dalam) dan Faktor Eksternal (dari luar). Faktor internal meliputi dari minat peserta didik itu sendiri, kemampuan peserta didik untuk mencapai prestasi, dan dari kondisi fisik dan psikis peserta didik. Sedangkan faktor Eksternal dapat meliputi guru dalam menyampaikan pembelajaran di kelas, lingkungan keluarga, dan dari sumber belajar yang menyenangkan dan mudah dipahami peserta didik. Dalam kurikulum merdeka hasil belajar IPAS terdiri dari 2 yaitu pemahaman IPAS dan keterampilan proses. Dalam penelitian ini peneliti akan meneliti pada pemahaman IPAS.

### **1.6.2 Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)**

Model pembelajaran *Team Games Tournament* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang lebih menekankan kepada belajar secara kelompok atau bekerjasama dengan teman lainnya. Pada Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) ini merupakan perpaduan antara belajar dengan dikemas secara bermain. Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik untuk mencapai nilai yang paling tinggi. Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran kooperatif yang dilaksanakan secara

berkelompok yang beranggotakan 4 sampai 5 orang yang memiliki kemampuan berbeda untuk melaksanakan turnamen akademik. Pada pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) peserta didik akan bermain secara berkelompok dan bertanding di turnamen untuk melawan kelompok lain dan untuk mencapai hasil atau skor paling banyak dibanding kelompok lainnya. Langkah-langkah pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) yaitu guru melakukan presentasi materi, peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 4-5 orang dengan kemampuan yang berbeda-beda, peserta didik yang mewakili kelompoknya akan melakukan games dengan kelompok lain, pertandingan (*tournament*) , dan penghargaan kelompok (*team recognition*).

### **1.6.3 Permainan Tradisional Engklek**

Permainan tradisional merupakan sebuah permainan yang dimiliki oleh sekelompok masyarakat yang memiliki nilai-nilai luhur yang ada di lingkungan sekitar. permainan tradisional memiliki ciri-ciri yaitu mudah dimainkan terutama bagi anak kecil, biasanya dimainkan secara bersama-sama dan ditempat yang luas atau lapangan. Selain itu, permainan tradisional biasanya dibantu dengan alat yang mudah di temukan dan terdapat di alam, misalnya kayu, batu, dan lain sebagainya. Salah satu permainan tradisional yaitu permainan engklek. Permainan Engklek merupakan sebuah permainan yang dimainkan oleh beberapa orang dengan cara melompat dengan satu kaki dan biasanya menggunakan alat pecahan genting atau batu. Permainan ini memiliki manfaat dalam keseimbangan badan ketika melompat dengan menggunakan satu kaki. Selain keseimbangan permainan engklek juga memiliki manfaat dalam melatih kecepatan dan kelincahan dalam bermain menggunakan satu kaki. Pada penelitian ini permainan engklek yang digunakan telah dimodifikasi. Permainan yang dilakukan tidak menggunakan alat gacuk. Permainan engklek ini dimainkan tanpa menggunakan gacuk. Peserta yang main sesuai dengan urutan kelompoknya. Cara bermain pada permainan engklek yang telah dimodifikasi yaitu peserta didik dapat menirukan gambar sampai ke kotak finish. Pada kotak finish ini nanti peserta didik akan diberikan pertanyaan sesuai dengan materi yang telah di pelajari pada pembelajaran. Peserta didik berlomba-lomba untuk menyelesaikan dan menjawab pertanyaan yang ada

di kotak finish dengan lawan kelompoknya. Pada permainan ini nanti dikasih waktu untuk menyelesaikan soal-soal. Kelompok yang menjawab pertanyaan paling banyak dan benar akan memenangkan turnamen.

#### **1.6.4 Keterampilan Mengajar Guru**

Keterampilan mengajar guru merupakan keterampilan yang dimiliki seorang guru dalam praktek pengajaran sehari-hari. Hal ini termasuk juga kemampuan guru mulai dalam merencanakan pembelajaran yang menarik dan relevan dengan kebutuhan peserta didik, kemampuan menjelaskan materi pelajaran secara menarik, keterampilan dalam menciptakan suasana kelas yang nyaman dan produktif, serta kemampuan untuk mengevaluasi pemahaman peserta didik dan memberikan umpan balik yang mendukung perkembangan peserta didik. Selain itu, seorang guru harus memiliki keterampilan komunikasi yang baik dan dapat beradaptasi dengan kebutuhan peserta didik serta kemampuan dalam melaksanakan strategi pembelajaran yang inovatif.