

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses yang sadar dan terencana yang melibatkan interaksi antara individu dengan lingkungan belajar dengan tujuan memperoleh pengetahuan dan keterampilan (Kalangan et al., 2022). Pendidikan menjadi peran yang penting dalam mewujudkan kemajuan pada suatu bangsa (Marsela Yulianti et al., 2022). Pendidikan tidak lepas dari proses pembelajaran yang telah tercapai tujuannya, maka dari itu pembelajaran di kelas harus mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Tujuan yang hendak dicapai salah satunya yaitu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar akan meningkat apabila peserta didik mampu menguasai materi dari setiap mata pelajaran.

Salah satu mata pelajaran yang terdapat di SD adalah IPAS. Mata pelajaran IPAS merupakan inovasi pendidikan yang bertujuan untuk memperkuat kemampuan dasar peserta didik dalam memahami baik ilmu alam maupun ilmu sosial (Susilowati, 2023). IPAS menjadi landasan yang kokoh dalam membantu peserta didik mempelajari dan memahami dunia sekitar dengan baik secara mendalam (Marhayani, 2018). Pembelajaran IPAS memotivasi peserta didik untuk aktif mengembangkan rasa ingin tahu terhadap fenomena-fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar mereka. Pembelajaran IPAS tidak hanya memberikan pengetahuan, tetapi juga

merangsang minat serta keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran (Sugih et al., 2023).

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara yang dilakukan peneliti, diperoleh informasi bahwa di SDN 01 Winongo di kelas IV, pada proses pembelajaran pendidik tidak melakukan apersepsi di awal pembelajaran, akan tetapi pendidik langsung memulai pembelajaran dengan menjelaskan materi pelajaran. Proses penjelasan materi hanya dengan menuliskan di papan tulis kemudian membacakan materi melalui LKS tanpa menggunakan media pembelajaran. Pendidik hanya memberikan soal kepada peserta didik. Dalam hal ini, peserta didik hanya mengerjakan dan mengumpulkan soal tanpa diberi penjelasan oleh pendidik. Kondisi ini menunjukkan bahwa ketika pembelajaran di kelas pendidik hanya mengajar saja, tidak memperhatikan peserta didik dalam pemahaman materi. Dilihat dari hal tersebut pendidik dalam pengelolaan kelas kurang memperhatikan kondisi peserta didik. Kondisi tersebut akan mengakibatkan pembelajaran berjalan satu arah, tidak ada komunikasi antara pendidik dan peserta didik.

Proses pembelajaran yang dilakukan satu arah menunjukan pembelajaran tersebut berpusat pada pendidik saja atau *teacher centered*. Hal tersebut dikarenakan kurangnya variasi model pembelajaran pada pembelajaran pendidik dalam pengajaran dikelas. Akibatnya, pemahaman peserta didik kurang sehingga berdampak pada hasil nilai ulangan peserta didik yang kurang dari KKM. Dalam satu kelas sebagian besar nilai hasil ulangan harian siswa tidak memenuhi KKM yaitu kurang dari 75. Nilai

terendah yang diperoleh oleh peserta didik yaitu nilai 45 dan nilai tertinggi diperoleh angka 80. Nilai rata-rata hasil ulangan harian peserta didik diperoleh nilai 70. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik masih rendah. Oleh sebab itu, perlu adanya suatu model pembelajaran yang tepat dengan berbantuan media untuk membantu peserta didik dalam belajar, khususnya pada mata pelajaran IPAS.

Model pembelajaran *cooperative* tipe TGT dapat didefinisikan sebagai model pembelajaran yang terdiri dari aktivitas yang memungkinkan peserta didik aktif dalam pembelajaran (Nurhayati et al., 2022). Pentingnya menerapkan model pembelajaran *cooperative* tipe TGT dapat menciptakan kondisi belajar yang kondusif, sehingga peserta didik dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran Munawaroh et al., (2023). Penerapan model pembelajaran *cooperative* tipe TGT perlu disesuaikan dengan perkembangan serta materi yang diajarkan. Hal ini berkaitan dengan tingkat perkembangan peserta didik tingkat SD yang cenderung lebih senang bermain Kurniawan (2019). Peserta didik dapat belajar sambil bermain dengan senang serta memiliki rasa ingin tahu yang tinggi ketika proses pembelajaran berlangsung. Model pembelajaran *cooperative* tipe TGT dapat diaplikasikan dalam berbagai media. Salah satunya yaitu media *snake and ladder game*.

Media *snake and ladder game* merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik belajar sambil bermain, sehingga lebih sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar

Fitriyani et al., (2023). Peran media *snake and ladder game* dalam proses pembelajaran untuk melatih keterampilan peserta didik secara rileks. Hal ini dapat menghasilkan pemahaman konsep dan pengetahuan bagi peserta didik

A. Ulfah, (2020). Media pembelajaran yang digunakan pendidik dalam menyampaikan konsep materi akan berpengaruh karena peserta didik dapat memahami dan melihat secara langsung penggunaan media dalam menyampaikan materi (Andromeda et al., 2021).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Cahyaningsih (2020) pembelajaran dengan menggunakan model *Cooperative Tipe Teams Game Tournament* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas IV SD Negeri Danaraja. Penelitian selanjutnya oleh Dewiyanti, (2018) menunjukkan hasil bahwa model pembelajaran *cooperative* tipe TGT berbantuan media ular tangga berpengaruh terhadap hasil belajar Matematika pada kelas IV SD gugus VIII.

Berdasarkan penelitian yang relevan dengan media *snake and ladder game* yang dilakukan oleh Wati (2021) pengembangan media *snake and ladder game* dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta meningkatkan KKM sebanyak 45%. Penelitian selanjutnya oleh Andrianto (2021) menyebutkan bahwa media *Snake And Ladder Game* sangat efektif digunakan pada mata pelajaran IPA kelas IV SD.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah model pembelajaran *Cooperative* tipe

TGT berbantuan media *Snake And Ladder Game* berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS kelas IV.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka peneliti membatasi permasalahan yang akan diteliti adalah:

1. Penelitian ini dibatasi pada pelajaran IPAS dengan materi keragaman budaya diindonesia.
2. Variable bebas (X_1)
yaitu Model *Coopertive Tipe Teams Games Tournament* berbantuan media *Snake And Ladder Game*
3. Variabel terikat (y)
yaitu Hasil Belajar IPAS

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh model pembelajaran *Cooperative* Tipe TGT berbantuan media *Snake And Ladder Game* terhadap hasil belajar IPAS kelas IV?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Cooperative* tipe *Teams Game Tournamen* berbantuan media *Snake And Ladder Game* terhadap hasil belajar IPAS Sekolah Dasar.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini, adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Memperoleh pengetahuan dari penggunaan model pembelajaran *Cooperative tipe Teams Game Tournamen* berbantuan media *snake and ladder game* yang berguna untuk meningkatkan hasil belajar.
- b. Memberikan tambahan wawasan bagi para pendidik tentang pengaruh permainan *snake and ladder game* sebagai media pembelajaran IPAS.
- c. Memperoleh pengaruh permainan *snake and ladder game* sebagai media pembelajaran IPAS.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

- 1) Meningkatkan kemampuan peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.
- 2) Memperoleh pengetahuan dari penggunaan model pembelajaran *Cooperative tipe Teams Game Tournamen* yang berguna untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- 3) Mengajarkan peserta didik untuk bekerja sama kelompok dengan berpendapat dan bertanggung jawab.

b. Bagi Pendidik

- 1) Memberikan tambahan wawasan bagi para pendidik tentang pengaruh permainan *snake and ladder game* sebagai media pembelajaran IPAS.

2) Sebagai bahan pertimbangan dan informasi para pendidik mengenai alternatif solusi yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative tipe Teams Game Tournamen* yang dibantu dengan penggunaan media *snake and ladder game*.

c. Bagi Kepala Sekolah

Dapat dijadikan sebagai masukan yang diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan disekolah terkait dengan penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Dapat menjadi bekal dengan pengalaman dan wawasan untuk terjun langsung ke lapangan terutama didunia pendidikan sebagai calon pendidik dalam penerapan langsung terhadap hasil belajar peserta didik melalui pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Cooperative tipe Teams Game Tournamen* dengan berbantuan media *snake and ladder game* sebagai penunjang proses pembelajaran.

e. Bagi Peneliti Lain

Sebagai Referensi serta dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan teori mengenai pengaruh model pembelajaran *Cooperative tipe Teams Game Tournamen* berbantuan media *snake and ladder game* terhadap hasil belajar IPAS sekolah dasar.

F. Definisi Operasional Variabel

1. Model Pembelajaran *Cooperative* Tipe TGT

Model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran dengan belajar secara tim atau berkelompok tanpa membedakan peserta didik serta tingkat kemampuan peserta didik yang menerapkan unsur turnamen atau permainan untuk berdiskusi dalam menyelesaikan masalah kelompok.

Model pembelajaran *cooperative* tipe TGT dalam penelitian ini menggunakan sintaks penyajian kelas, pembentukan kelompok, *games tournament*, penghargaan kelompok dan evaluasi.

2. Media Pembelajaran *Snake And Ladder Game*

Pembelajaran *snake and ladder game* adalah sebuah alat bantu untuk menjadikan pembelajaran dikelas lebih efektif, tidak hanya pembelajaran lebih efektif akan tetapi dengan penggunaan media pembelajaran *snake and ladder game* membuat peserta didik lebih tertarik untuk pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPAS.

Media *snake and ladder game* dalam penelitian ini adalah media pembelajaran yang menggunakan desain kekayaan budaya di Indonesia berupa rumah adat, pakaian adat, alat musik tradisional dan lagu daerah yang terdiri dari 40 kotak.

3. Hasil Belajar IPAS

Hasil belajar adalah sebuah capaian yang dicapai oleh peserta didik. Hasil belajar dapat diukur dalam berbagai cara,

tergantung pada tujuan pembelajaran. Dalam konteks akademis, hasil belajar bisa berupa nilai tes, pemahaman konsep, kemampuan menerapkan pengetahuan dalam situasi nyata. Dalam proses pembelajaran hasil belajar bisa dilihat dari kemampuan peserta didik dalam pengerjaan tugas, memecahkan masalah, dan komunikasi efektif.

Hasil belajar IPAS dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotor. Penilaian aspek kognitif dilakukan dengan mengerjakan soal *posttest* berupa soal pilihan ganda sejumlah 30 soal. Penilaian afektif dilakukan dengan menggunakan lembar observasi. Penilaian psikomotor dilakukan dengan media *snake and ladder game* melalui keaktifan peserta didik.