

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kurikulum pendidikan saat ini menggunakan kurikulum merdeka. Kurikulum ini dirancang untuk meningkatkan kualitas pendidikan karena kurikulum adalah inti dari pendidikan (Siregar *et al.*, 2021). Kurikulum merdeka memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran secara aktif dan kreatif (Safitri *et al.*, 2023). Karena adanya perubahan kurikulum maka terdapat mata pelajaran dan elemen kurikulum yang telah diubah yang diharapkan akan menghasilkan peningkatan. Salah satunya IPA dan IPS untuk anak SD/MI menjadi satu kesatuan yang digabungkan menjadi IPAS.

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di lembaga pendidikan formal, termasuk di tingkat Sekolah Dasar (SD). Materi IPAS memiliki keunikan dalam pembelajarannya yang memerlukan pemahaman konsep dan tingkat kompetensi yang tinggi (Potimbang, 2014). Dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar bertujuan untuk memberikan kebebasan kepada siswa untuk menemukan dan merancang kegiatan pembelajarannya serta diharapkan siswa mampu bekerja dan berkarya secara mandiri (Muliani *et al.*, 2019). Materi IPAS diharapkan dapat menjadi wadah bagi siswa untuk memahami diri dan lingkungannya serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Saputro, 2017).

Pembelajaran IPAS lebih menitikberatkan pada memberikan pengalaman langsung kepada siswa untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam memahami alam sekitar secara ilmiah. Hal ini dapat dicapai dengan siswa melakukan percobaan sendiri dengan menggunakan peralatan sederhana yang ada di sekitar mereka. Berawal dari sikap keingintahuan siswa tentang seluruh fenomena alam dan masalahnya yang kemudian memotivasi siswa untuk melakukan pengamatan empiris sebagai wujud pemberian pengalaman yang secara langsung dialami sendiri oleh siswa, melalui proses ilmiah di antaranya: hipotesis, eksperimen, evaluasi dan kesimpulan (Sulthon, 2017). Oleh karena itu, sebagai seorang guru harus bisa menyajikan pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung. Keaktifan siswa merupakan perilaku atau sikap yang ditunjukkan oleh siswa selama proses belajar seperti aktif bertanya, berusaha menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, dan mencari serta memanfaatkan setiap sumber belajar yang relevan dengan tujuan pembelajaran.

Keaktifan belajar didefinisikan sebagai ketika siswa terlibat secara aktif dalam kelas, menyelesaikan masalah, bekerja sama, dan mengemukakan pendapat (Nurhayati, 2020). Tetapi kenyataannya ketika pembelajaran IPA berlangsung masih banyak guru yang menggunakan metode konvensional dimana ketika pembelajaran berlangsung hanya berpusat pada guru dan berjalan satu arah tanpa melibatkan siswa secara langsung (Safira *et al.*, 2020). Pembelajaran IPA yang diharapkan dapat

memberikan pengalaman langsung kepada siswa membuat keaktifan siswa dibutuhkan selama proses pembelajaran berlangsung.

Guru memiliki peran penting dalam membantu siswa belajar dan mencapai potensi mereka secara maksimal. Seperti yang dinyatakan (Anugraheni, 2017) tugas seorang pendidikan yaitu meningkatkan kualitas, kreativitas, dan mengembangkan potensi yang dimiliki siswa. Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pendidikan yaitu guru mampu mendidik siswa agar terlibat aktif serta menstimulus atau merangsang pikiran siswa secara mendalam untuk memecahkan suatu masalah terkait materi pembelajaran (Endah *et al*, 2020).

Proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru belum sepenuhnya membuat siswa terlibat aktif hal ini dapat dilihat dari siswa yang masih terlihat pasif dan mengantuk di kelas. Misalnya ketika proses pembelajaran berlangsung kebanyakan siswa kurang memperhatikan materi yang dijelaskan guru, lebih sibuk dengan aktivitasnya sendiri dan tidak mendengarkan materi yang sedang diajarkan. Ketika guru mengajukan pertanyaan atau meminta siswa untuk bertanya hanya ada beberapa siswa yang berani bertanya dan menjawabnya. Hal ini dikarenakan siswa malu untuk bertanya dan masih malu dalam menyampaikan ide/pendapat. Keaktifan belajar merupakan suatu hal penting yang dapat meningkatkan keberhasilan pembelajaran dengan menekankan keterlibatan siswa secara langsung dalam pembelajaran disertai dengan semangatnya (Faiza, 2021). Keaktifan siswa dalam belajar

ini juga dapat mempengaruhi tingkat tercapainya tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SD Muhammadiyah Karangwaru mulai tanggal 9 sampai 13 oktober 2023 dengan guru kelas IV terdapat beberapa masalah saat proses pembelajaran yaitu guru masih menerapkan model konvensional dengan metode ceramah. Pada umumnya guru memilih metode ceramah dengan hanya meminta siswa mencatat dianggap lebih praktis. Guru juga beranggapan dengan mencatat dapat meningkatkan dan membiasakan siswa untuk menulis. Tetapi terkadang fasilitas yang ada di sekolah kurang memadai sehingga guru kesulitan untuk menggunakan model dan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi.

Model pembelajaran konvensional yang digunakan guru membuat siswa pasif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran IPAS yang harusnya lebih menitikberatkan pada memberikan pengalaman langsung kepada siswa menjadi tidak terwujud. Proses pembelajaran menjadi pasif karena siswa hanya mendengarkan dan mencatat materi yang diberikan guru. Hal ini membuat pembelajaran monoton hanya berpusat pada guru. Proses pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang terjalin dua arah dimana guru dan siswa aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Kurangnya pemberian motivasi oleh guru saat membuka dan menutup pembelajaran menjadikan motivasi belajar siswa masih rendah. Selain itu, siswa juga kurang menyukai cara mengajar guru yang monoton tanpa menggunakan media pembelajaran yang menarik membuat siswa tidak

tertarik untuk memahami materi pembelajaran yang akhirnya sibuk dengan aktivitasnya sendiri.

Kegiatan pembelajaran pembelajaran yang baik dapat dilihat dari adanya komunikasi dua arah antara guru dan siswa. Tetapi kegiatan pembelajaran di SD Muhammadiyah Karangwaru siswa masih malu untuk bertanya dan menyampaikan pendapat. Hal ini terlihat dari siswa kurang memberi respon terhadap pertanyaan yang diajukan guru. Penyebab siswa masih malu untuk bertanya dan menyampaikan pendapat karena takut salah dalam bertanya dan berpendapat, kurangnya percaya diri, dan takut ditertawakan oleh teman sekelas.

Pembelajaran yang menonton dan kurangnya komunikasi antara guru dan siswa membuat siswa tidak memahami secara maksimal materi yang disampaikan. Pemahaman materi yang tidak maksimal mempengaruhi hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa dalam mata pembelajaran IPAS masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil Penilaian Tengah Semester (PTS) tahun ajaran 2023/2024 dari 26 siswa, masih terdapat 16 siswa atau 62% dari keseluruhan siswa di kelas yang mendapatkan nilai dibawah KKM. Sedangkan siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM ada 10 siswa atau 38% dari keseluruhan siswa di kelas. KKM untuk mata pelajaran IPAS di SD Muhammadiyah Karangwaru sebesar 75. Hasil belajar siswa adalah salah satu hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Hasil belajar diperlukan untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman siswa yang didapatkan selama proses pembelajaran berlangsung,

Solusi yang dapat dilakukan oleh guru untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah memilih model pembelajaran yang sesuai agar dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Model pembelajaran memiliki peran yang cukup besar dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Model pembelajaran kooperatif adalah salah satu model yang dapat meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Keberhasilan kerja dalam pembelajaran kooperatif sangat bergantung dan memiliki keterkaitan serta efektivitas dari setiap anggota tim itu sendiri. Pada pembelajaran tipe kooperatif siswa dituntut adanya kerjasama sehingga siswa dapat saling bertukar informasi sehingga dapat diharapkan menimbulkan keantusiasan siswa. Menurut (Hamdayama, 2016) pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang menggunakan sistem kelompok/model pembelajaran tim kecil, yaitu empat sampai enam orang dari latar belakang akademik, jenis kelamin, ras atau suku yang berbeda (*heterogen*).

Model pembelajaran kooperatif memiliki banyak jenis yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran salah satunya *Team Games Tournament* (TGT). TGT adalah model pembelajaran kooperatif yang menggunakan permainan dalam langkah pembelajarannya serta melibatkan seluruh siswa tanpa memandang perbedaan status (Shoimin,

2014). Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam pelaksanaannya permainan yang digunakan seperti pertandingan atau turnamen akademik. Selama turnamen, siswa berkompetisi untuk mewakili tim mereka dengan rekan satu tim yang lain memiliki presetasi akademik yang sama (Kamaruddin *et al.*, 2019).

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan membuat siswa untuk berusaha memahami dan menguasai materi yang diberikan oleh guru serta dapat meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran baik antar siswa maupun dengan guru (Adnyana, 2020). Tipe TGT ialah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang mampu mendorong siswa aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dipilih karena dengan adanya *games* dan turnamen sebagai bagian dari sintaks pembelajaran dapat membuat siswa aktif selama pembelajaran karena siswa ingin tim mereka menang dan menjadi yang terbaik (Rachma *et al.*, 2019).

Kelebihan dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT diantaranya membuat siswa menjadi lebih bersemangat dan terlibat aktif dalam pembelajaran dan membuat siswa lebih senang mengikuti pembelajaran karena ada kegiatan *games* dan turnamen dengan penghargaan kelompok (Shoimin, 2014). Oleh karena itu, penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini dapat dijadikan tindakan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Selain menggunakan model pembelajaran yang menyenangkan, pembelajaran akan lebih menarik apabila ada media pembelajaran yang bisa digunakan dalam

menyampaikan materi pelajaran. Salah satu media yang dipilih oleh penulis adalah *Wordwall*.

Wordwall merupakan sebuah aplikasi digital berbasis sebuah web yang telah menyediakan berbagai macam kuis serta permainan yang bisa dipergunakan untuk menyampaikan materi ke siswa (Putra *et al*, 2021). *Wordwall* menjadi salah satu situs pembelajaran dimana pendidik dapat menggunakan berbagai macam fitur yang di desain dalam bentuk games, Pada aplikasi *Wordwall* ini terdapat berbagai macam fitur yang bisa dimanfaatkan seperti *crossword*, *quiz*, *random cards*, dan lain-lain. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Sinaga *et al.*, 2022) yang menyatakan bahwa media *games* interaktif *wordwall* menyenangkan dan dapat meningkatkan keaktifan siswa.

Melalui media *Wordwall* ini pembelajaran akan menjadi lebih efektif karena banyak fitur yang dapat dipilih. Penggunaan media dalam pembelajaran juga dapat menarik minat siswa untuk belajar sehingga akan membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran (Wulandari *et al* 2023). Media *wordwall* berbasis *game* menjadikan belajar lebih menyenangkan, permainan kuis yang disajikan akan menumbuhkan rasa ingin tahu sehingga memacu siswa untuk belajar dan memperoleh skor yang terbaik (Puspitarini, 2023). Selain itu, juga membantu siswa untuk lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru terutama dalam pembelajaran IPAS pada materi gaya sehingga keaktifan dan hasil belajar siswa akan meningkat. *Wordwall* adalah media berbasis web yang mengandung *games-games* yang menghibur dan dapat membantu siswa

dalam belajar, terutama dengan penggunaan model pembelajaran tipe TGT. Penggunaan media *wordwall* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Sehingga dengan menerapkan model pembelajaran TGT berbantuan media *Wordwall* dapat menarik perhatian siswa agar lebih fokus dan lebih meningkatkan keaktifan serta pemahaman terhadap materi pelajaran.

Indikator keaktifan belajar menurut (Sudjana, 2016) dapat dilihat dari beberapa hal yaitu: (1) Ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung siswa turut serta melaksanakan tugas belajarnya, (2) Siswa mau terlibat dalam pemecahan masalah dalam kegiatan pembelajaran, (3) Siswa mau bertanya kepada teman atau kepada guru apabila tidak memahami materi atau menemui kesulitan, (4) Siswa mau berusaha mencari informasi yang dapat diperlukan untuk pemecahan persoalan yang sedang dihadapinya, (5) Siswa melakukan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru, (6) Siswa mampu menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya, (7) Siswa berlatih memecahkan soal atau masalah, dan (8) Siswa memiliki kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya. Oleh karena itu, model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Dalam pelaksanaanya siswa akan dibagi menjadi kelompok belajar yang terdiri dari empat sampai enam orang dengan kemampuan, jenis kelamin, ras atau latar belakang suku yang berbeda. Dalam kelompok

heterogen ini, siswa berdiskusi dalam kelompoknya, belajar dan bekerja sama mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Jika anggota kelompok tidak memahami tugas tersebut, anggota kelompok lain dapat membantu menjelaskannya. Menurut Slavin *Teams Games Tournament* (TGT) untuk pembelajaran kooperatif terdiri dari lima fase yaitu tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*team*), permainan (*game*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*). Selain itu, dengan menggunakan model koopertif tipe TGT, guru juga dapat menentukan mana siswa yang paham dan mana yang tidak, yang kemudian akan dijelaskan lebih lanjut oleh guru kepada siswa yang mengalami kesulitan agar siswa tersebut paham sehingga hasil belajar akan meningkat.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Wardwall* Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Materi Gaya”.

B. Identifikasi Masalah

Pada observasi yang dilakukan oleh peneliti sebelum penelitian, peneliti mengidentifikasi masalah pembelajaran IPAS di kelas IV SD Muhammadiyah Karangwaru adalah sebagai berikut :

1. Model pembelajaran memiliki peran yang cukup besar dalam keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Namun, berdasarkan hasil observasi diketahui dalam pembelajaran IPAS belum menggunakan model pembelajaran yang bervariasi. Salah satu model pembelajaran

yang dapat digunakan oleh guru adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam kegiatan pembelajaran.

2. Pembelajaran IPAS dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa untuk memahami materi sehingga keaktifan siswa dibutuhkan selama proses pembelajaran. Namun, berdasarkan hasil observasi diketahui siswa masih banyak yang pasif dalam pembelajaran IPAS,
3. Motivasi belajar siswa memiliki peran penting dalam proses pembelajaran karena dengan adanya motivasi belajar siswa yang tinggi maka akan meningkatkan minat mereka terhadap materi pembelajaran. Namun, berdasarkan hasil observasi diketahui motivasi belajar siswa masih rendah sehingga diperlukan penggunaan model dan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
4. Komunikasi dua arah antara guru dan siswa diperlukan dalam proses pembelajaran karena dapat mendorong siswa partisipasi aktif siswa hingga membuat siswa terlibat dalam pemecahan masalah. Namun, berdasarkan hasil observasi diketahui siswa masih malu untuk menyampaikan pendapat yang menunjukkan bahwa komunikasi dua arah dalam pembelajaran belum terlihat.
5. Hasil belajar merupakan salah satu indikator ketercapaian tujuan pembelajaran. Namun, berdasarkan hasil observasi diketahui hasil belajar siswa masih rendah dikarenakan siswa belum memahami materi secara maksimal.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang telah diuraikan di atas, peneliti membatasi pada peningkatan keaktifan dan hasil belajar melalui model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wardwall* materi gaya, khususnya untuk siswa kelas IV SD Muhammadiyah Karangwaru.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana peningkatan keaktifan siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV di SD Muhammadiyah Karangwaru melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *wordwall*?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV di SD Muhammadiyah Karangwaru melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *wordwall*?

E. Tujuan Penelitian

Dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui peningkatan keaktifan siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV di SD Muhammadiyah Karangwaru melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *wordwall*.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV di SD Muhammadiyah Karangwaru melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *wordwall*.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dapat dilihat dari sifat dan sasarannya. Dilihat dari sifatnya penelitian ini memiliki manfaat teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoritis

Model pembelajaran kooperatif TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media *wardwall* dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran IPAS SD Muhammadiyah Karangwaru. Selain itu, mungkin akan membantu dalam menyediakan data untuk penelitian lain.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Dalam hal ini, dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT (*Teams Games Tournament*), dapat mengembangkan keaktifan dan hasil belajar IPAS siswa.

b. Bagi Guru

Penelitian ini bertujuan untuk menjadi informasi dan masukan bagi guru ketika melakukan berbagai cara untuk meningkatkan mutu pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*), khususnya pada pendidikan IPAS dan dalam mata pelajaran lainnya.

c. Bagi Peneliti

Dengan melakukan penelitian ini maka akan menjawab rumusan masalah yang ditemui oleh peneliti.