

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam melaksanakan kompetensi, guru diharapkan mampu merencanakan dan melaksanakan pembelajaran, termasuk penguasaan dalam penggunaan media pembelajaran. Kemampuan guru dalam menciptakan suasana komunikasi yang edukatif dengan siswa merupakan suatu keterampilan dalam mengelola proses pembelajaran di kelas, dan juga peran di kelas lebih didominasi oleh guru. Oleh karena itu, saat ini sangat penting bagi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran yang baik. Sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan yang ada.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran, guru dan siswa terlibat dalam proses pembelajaran. Gurulah yang menentukan tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran. Guru tidak hanya sekedar mengkomunikasikan pembelajaran kepada siswa, namun juga harus mampu membantu siswa menumbuhkan dan mengembangkan sikap, fisik, dan psikologisnya.

Berdasarkan peraturan Permendikbud No. 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses, yang berisikan:

“Standar proses adalah standar minimal yang harus dilaksanakan dalam proses pembelajaran yang didasarkan pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan untuk mencapai Standar Kompetensi Lulusan. Standar proses sebagaimana dimaksud pada ayat (1) yang meliputi: perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan penilaian proses pembelajaran”.

Media lebih sering dikaitkan dengan guru sebagai alat bantu dalam mengajar. Dengan memanfaatkan media, bahan ajar atau materi pembelajaran yang disampaikan dapat dipahami dan dimengerti oleh siswa dari pada sekedar ucapan guru di depan kelas. Agar siswa tidak mudah bosan, guru harus mampu menciptakan lingkungan yang menyenangkan dalam kegiatan belajar mengajar.

Mengingat besarnya kewajiban yang diemban seorang pendidik, hendaknya seorang guru memahami bahwa dirinya sebagai tenaga lapangan yang melakukan langsung pendidikan.

Menurut Wahyuningtyas (2020:24), pemanfaatan media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi bagi siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar. Salah satu cara untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dapat diberikan melalui permainan, misalnya permainan monopoli. Selain menghibur, permainan monopoli ini membutuhkan kecerdasan, keteguhan, dan ketangkasan pemainnya. Pada usia SD kelas IV, sifat anak yang gemar sekali bermain ternyata berdampak pada karakteristik siswa dalam cara belajarnya. Pembelajaran IPAS pada siswa kelas IV SD dapat disajikan melalui permainan monopoli.

Menurut Suarni dkk (2023:79-86), motivasi belajar siswa dapat meningkat apabila menggunakan media permainan monopoli. Rata-rata skor motivasi belajar menunjukkan bahwa pemanfaatan media permainan monopoli lebih tinggi dibandingkan siswa yang diajar tanpa memanfaatkan media monopoli. Penggunaan media pembelajaran yang menyenangkan dapat membuat siswa termotivasi untuk menyelesaikan tugas, melihat guru menyampaikan materi, mengerjakan tugas secara berkelompok hingga mengerjakan tugas individu. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media berbantuan media permainan monopoli dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Ulfaeni dkk (2017:138) mengatakan bahwa permainan monopoli dimainkan oleh banyak individu dan lebih menekankan pada menguasai. Arti dari menguasai dalam permainan adalah menguasai materi yang diajarkan oleh guru.

Salah satu media yang dapat memberikan kegiatan belajar yang menarik dan menambah suasana belajar menjadi menyenangkan adalah permainan monopoli. Permainan monopoli digunakan sebagai media pembelajaran karena banyak siswa yang sudah mengenalnya, sehingga kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan dan siswa memperoleh banyak sekali ilmu bermanfaat tentang materi yang sedang mereka pelajari. Dengan menggunakan media monopoli diharapkan siswa akan lebih kreatif, inovatif, aktif, dan senang belajar, karena siswa diharapkan mempunyai keinginan sendiri untuk belajar, maka secara tidak langsung akan terjadi peningkatan semangat belajar.

Guru sebagai pondasi dasar pendidikan perlu berperan aktif dalam terlaksananya pendidikan. Pendidik diharapkan mampu untuk menggambarkan dan menguraikan nilai-nilai yang terkandung dalam kurikulum pendidikan, kemudian mengubah nilai-nilai tersebut kepada siswa melalui proses pembelajaran di sekolah (Sukasih, 2018). Sulit untuk melibatkan siswa dalam pembelajaran, khususnya IPAS. Merencanakan dan menyusun rencana praktik pembelajaran IPAS memerlukan banyak kreativitas dari pihak pendidik. Selain itu, guru harus mampu menggunakan model pembelajaran yang disesuaikan dengan materi yang diajarkannya. Motivasi belajar siswa dapat meningkat dengan kegiatan yang bermakna dan melibatkan secara langsung siswa dalam proses belajar, salah satunya dengan penerapan model pembelajaran yang inovatif.

Pembelajaran IPAS di sekolah dasar berperan penting dalam mendorong minat siswa terhadap fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar. Hasilnya, siswa akan diajarkan untuk memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, berpikir kritis, dan memiliki kepercayaan diri untuk mengambil pilihan yang baik. Jika siswa

termotivasi untuk belajar, maka ia dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritisnya terhadap lingkungan sekitar.

Menurut Suarni dkk, (2023:79-86) motivasi belajar merupakan hal yang sangat penting dan dibutuhkan oleh siswa pada saat aktivitas belajar. Motivasi belajar dapat menjadi dorongan, kegembiraan dan energi belajar bagi siswa. Siswa yang sungguh-sungguh mengikuti proses pembelajaran akan termotivasi untuk belajar karena motivasi meliputi dorongan yang mengawali proses belajar sehingga siswa dapat mencapai tujuan yang diinginkan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 30 Oktober sampai dengan 31 Oktober tahun 2023 di SDN 003/IX Senaung, ditemukan beberapa permasalahan pada kelas IV pada saat pembelajaran IPAS. Kurangnya motivasi siswa selama pembelajaran diidentifikasi sebagai masalahnya. Siswa di kelas ini tidak perhatian dan tidak minat dalam belajar. Selama pembelajaran berlangsung yang diisi dengan materi tentang kerajaan-kerajaan yang ada di Nusantara, tidak terlihat adanya aktivitas bertanya dari siswa terhadap materi yang diajarkan. Selain itu, keterlibatan dalam pembelajaran masih rendah seperti tidak semangat dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru sehingga tugas tidak selesai tepat waktu. Ketika guru mengajukan pertanyaan, siswa kurang merespon dan juga kurang berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelompok. Kemudian, metode yang digunakan guru dominan metode ceramah. Hal tersebut dikarenakan guru masih cenderung menggunakan metode mengajar yang ia anggap paling nyaman bagi dirinya tanpa memperhatikan kebutuhan peserta didik. Hal tersebut membuat pembelajaran seakan-akan hanya berlangsung satu arah, monoton, dan membuat siswa jenuh.

Hal ini juga sesuai dengan hasil wawancara kepada Bapak YA selaku guru kelas IV SDN 003/IX Senaung. Dalam proses pembelajaran, untuk indikator motivasi belajar, keinginan belajar siswa dan dorongan belajar dikategorikan kurang. Hal ini terlihat dari siswa kurang menyimak dengan baik ketika guru menjelaskan, kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, serta adanya harapan dan cita-cita yang relatif rendah, terlihat dari siswa hanya mendengarkan guru dan mengumpulkan informasi yang disampaikan oleh guru, siswa bosan dalam kegiatan belajar yang berupa teori dan hapalan sedangkan indikator adanya penghargaan berupa nilai saat menyelesaikan tugas.

Salah satu upaya pilihan yang diusulkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan melaksanakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan permainan monopoli. Alasan peneliti memilih model ini adalah karena dirasa tepat untuk mengatasi masalah ini, dan juga karena pembelajaran bersifat kolaboratif dalam kelompok, maka tipe pembelajaran TGT dapat menciptakan lingkungan belajar yang aktif. Terlaksananya pembelajaran kelompok akan sangat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Tahapan dalam pembelajaran TGT ada lima, yaitu: Tahap presentasi kelas atau penjelasan guru terhadap materi, pembelajaran dalam kelompok kecil, permainan, kompetisi atau *tournament* antar kelompok, penghargaan kelompok atau pembagian hadiah.

David de Vries dan Keath Edward mengembangkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada tahun 1995. Model ini merupakan kegiatan pembelajaran yang menggunakan permainan antar kelompok untuk mendapatkan skor berkelompok (Fakhir, 2021:18). Model *Teams Games*

Tournament (TGT) meningkatkan keterampilan dasar, prestasi, interaksi positif siswa, harga diri, dan penerimaan perbedaan siswa lain (Krisyanto, 2022:92).

Penguasaan materi yang akan diajarkan oleh guru dan dimainkan lebih dari dua orang menjadi fokus utama media permainan monopoli. Permainan ini diubah menjadi media pembelajaran yang bersifat menyenangkan untuk membantu agar siswa dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru. Media monopoli lebih disukai siswa untuk belajar dan juga dapat melatih kejujuran. (Ardhani, 2021:171). Sadiman (2017:215) mengatakan penggunaan media pembelajaran monopoli dilakukan karena mempunyai enam manfaat, antara lain (1) permainan menyenangkan dan menghibur, (2) permainan memungkinkan siswa bekerja sama secara dinamis dengan siswa lainnya, (3) permainan dapat memberikan umpan balik langsung, (4) permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat, (5) permainan menarik, (6) permainan dapat dibuat dan ditiru.

Penelitian penggunaan media permainan monopoli yang mengesankan ini karena adanya masa siswa yang menyukai dunia permainan. Selain itu, media permainan monopoli juga dinilai sangat menarik dalam menciptakan lingkungan belajar, hal ini karena siswa berperan aktif dalam permainan tersebut. Materi permainan monopoli dikemas dalam bentuk permainan kelompok yang dapat dimainkan oleh lima siswa

Sesuai penelitian yang dilakukan oleh Anisa Sekar Palupi, Hartono dan Nanik Dwi Nurhayati (2016) menyatakan bahwa prestasi belajar siswa pada materi sistem koloid mengalami peningkatan pada aspek kognitif dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Torunament* (TGT) dengan media ular tangga. Sementara itu, menurut Fitri, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berhasil dan sebagian besar baik untuk meningkatkan semangat siswa dalam belajar setelah dilaksanakan dalam proses belajar (Fitri, 2019).

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka peneliti mengambil judul “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 003/IX Senaung”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan media permainan monopoli untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS Kelas IV di SDN 003/IX Senaung?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian permasalahan yang telah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan media permainan monopoli untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS Kelas IV SDN 003/IX Senaung.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat menambah wacana baru tentang penggunaan model dan media pembelajaran yang bermanfaat dalam proses pembelajaran di SD/MI.

2. Manfaat Praktis

- 1) Bagi peneliti, dapat menambah informasi dalam penerapannya di sekolah terhadap permasalahan yang dihadapi di dunia nyata.
- 2) Bagi guru, diharapkan bisa mengembangkan lebih lanjut model, media dan referensi dalam proses pembelajaran yang dapat menunjang aktivitas pembelajaran.
- 3) Bagi siswa, diharapkan dengan menggunakan model dan media ini siswa menjadi lebih tertarik dengan mata pelajaran yang diajarkan dan lebih termotivasi.