BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia sekolah dasar berada pada fase perkembangan *konkret-operasional* menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget. Pada tahap ini, anak-anak cenderung memahami konsep secara lebih baik melalui pengalaman langsung dan aktivitas yang melibatkan objek konkret, interaksi sosial, serta suasana belajar yang menyenangkan (Sari & Fauziah, 2022). Oleh karena itu, pembelajaran yang terlalu berfokus pada ceramah atau hafalan tanpa pengalaman langsung akan membuat siswa kesulitan memahami konsep dan cenderung pasif dalam proses belajar. Sayangnya, masih banyak ditemukan praktik pembelajaran di SD yang kurang variatif, minim interaksi, serta belum menyentuh kebutuhan belajar siswa secara optimal.

Kondisi serupa juga terjadi di SDN Kalipucang 3 Kabupaten Pasuruan. Berdasarkan observasi awal di kelas IV, tampak bahwa sebagian besar siswa menunjukkan ketertarikan yang rendah terhadap pelajaran, terutama ketika metode pembelajaran yang digunakan bersifat satu arah dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Berdasarkan wawancara dari total 21 siswa, diketahui bahwa sebanyak 12 siswa (sekitar 55%) belum mencapai standar ketuntasan minimal sementara 9

siswa (sekitar 45%) telah memenuhi kriteria kelulusan. Kondisi menujukan bahwa keempat siswa tersebut memerlukan adanya pendampingan yang lebih dalam memahami materi pembelajaran agar dapat mencapi standar pembelajaran

yang diharapkan. Kondisi ini perlu menjadi perhatian, sebab keberhasilan pembelajaran tidak semata-mata ditentukan oleh banyaknya materi yang disampaikan guru, tetapi lebih pada sejauh mana siswa mampu memahami, berpartisipasi aktif, dan menginternalisasi pembelajaran yang diterimanya (Hidayati & Ramadhan, 2023).

Melihat tantangan tersebut, diperlukan adanya inovasi dalam strategi pembelajaran yang dapat menghidupkan suasana kelas, mendorong partisipasi aktif siswa, serta menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Salah satu pendekatan yang relevan adalah model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament (TGT). Team Games Tournament (TGT)* merupakan model pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan interaksi antarsiswa dalam kelompok kecil, di mana mereka saling membantu memahami materi melalui permainan edukatif dan turnamen kelompok (Slavin, 2019). Melalui model ini, siswa tidak hanya diajak belajar bersama, tetapi juga diberi ruang untuk saling menguatkan, berdiskusi, dan membangun pemahaman secara kolektif. Model TGT menekankan pada kerja sama sekaligus kompetisi yang sehat, sehingga mampu memotivasi siswa untuk lebih aktif dan bertanggung jawab terhadap hasil belajarnya (Isnawati,2021).

Untuk mendukung efektivitas model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)***,** penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sangat diperlukan. Salah satu media edukatif yang berpotensi besar adalah *Greenopoly*, yaitu permainan berbasis modifikasi dari konsep *monopoli* yang dikembangkan dengan memasukkan unsur muatan pembelajaran serta nilai-nilai kepedulian terhadap lingkungan. Media ini dirancang

untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan interaktif sehingga dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran (Fitriani & Utami, 2023). Melalui permainan ini, siswa tidak hanya belajar konsep, tetapi juga belajar mengambil keputusan, bekerja sama dalam tim, serta mengasah logika berpikir mereka yang mana hal ini mendukung siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran.

Keunggulan dari penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media *Greenopol*y tidak hanya terletak pada peningkatan hasil belajar, tetapi juga dalam pengembangan karakter sosial siswa. Mereka belajar menghargai pendapat teman, menerima perbedaan, serta menyelesaikan masalah bersama dalam suasana yang positif (Huda, 2020). Selain itu, pembelajaran dengan pendekatan ini mampu menumbuhkan motivasi intrinsik siswa, karena mereka merasa dilibatkan, dihargai, dan diberikan kesempatan untuk berprestasi dalam suasana yang menyenangkan. Jika diterapkan secara konsisten, model ini juga dapat memperkuat hubungan guru dan siswa, serta antar siswa itu sendiri, yang menjadi fondasi penting dalam menciptakan iklim belajar yang kondusif di sekolah dasar.

Beberapa penelitian sebelumnya turut memperkuat relevansi pendekatan ini. Penelitian oleh Isnawati (2021) menunjukkan bahwa model TGT mampu meningkatkan hasil belajar dan keterampilan sosial siswa secara signifikan karena menggabungkan aspek kerja sama dan kompetisi. Sementara itu, studi oleh Lestari dan Nurjanah (2020) mengungkapkan bahwa media permainan seperti monopoli tematik dapat meningkatkan minat siswa dan mempermudah pemahaman konsep-konsep pembelajaran. Penelitian oleh Syahril dkk. (2019) juga menegaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan lingkungan belajar yang

menyenangkan dan menstimulasi perkembangan kognitif siswa. Dari berbagai hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa kombinasi model TGT dan media *Greenopoly* memiliki landasan yang kuat untuk diterapkan di SD dalam rangka meningkatkan hasil belajar.

Dengan mempertimbangkan permasalahan yang terjadi di kelas, potensi solusi yang ditawarkan, serta hasil-hasil penelitian sebelumnya yang mendukung, maka sangat penting untuk melakukan penelitian tentang penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan media *Greenopoly* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Kalipucang 3 Kabupaten Pasuruan. Penelitian ini diharapkan tidak hanya memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah pembelajaran di sekolah, tetapi juga memperkaya wawasan guru dalam merancang strategi mengajar yang inovatif dan menyenangkan, demi menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna bagi siswa sekolah dasar

B. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui penerapan model *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan media *Greenopoly* dalam kegiatan pembelajaran di kelas IV SDN Kalipucang 3 Kabupaten Pasuruan.
2. Meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan media *Greenopoly* dalam proses pembelajaran di kelas IV SDN Kalipucang 3 Kabupaten Pasuruan.

C. Manfaat Penelitian

1. Bagi Guru:

   Guru dapat memberikan alternatif strategi pembelajaran yang menyenangkan dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, serta dapat menjadi inspirasi dalam merancang pembelajaran yang kreatif dan interaktif.

2. Bagi Siswa:

   Memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi, aktif, dan mampu memahami materi pelajaran dengan lebih baik melalui kerja sama dan permainan.

3. Bagi Sekolah:

   Hasil penelitian ini bisa mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar melalui penerapan model pembelajaran inovatif yang terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar.

4. Bagi Peneliti Lain:

   Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dan bahan pertimbangan dalam melakukan penelitian lanjutan mengenai model pembelajaran kooperatif berbasis permainan edukatif.

D. Ruang Lingkup Dan Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan media *Greenopoly* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SDN Kalipucang 3 Kabupaten Pasuruan pada materi bagian-bagian tumbuhan. Ruang lingkup mencakup proses pembelajaran di kelas dengan fokus pada peningkatan hasil belajar kognitif, afektif dan psikomotor

melalui dua siklus tindakan kelas. Batasan masalah difokuskan pada penggunaan media greenopoly sebagai alat bantu visual pelaksanaan pembelajaran berbasis games edukatif, serta evaluasi hasil belajar.