

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan dasar memegang peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya pada generasi berikutnya. Dalam pendidikan sekolah dasar dibutuhkan penanaman konsep yang tepat dalam semua bidang ilmu. Dengan demikian, diharapkan dapat membantu siswa dalam membekali pengetahuan untuk melanjutkan pada jenjang pendidikan selanjutnya sehingga mutu pendidikan sekolah dasar menjadi hal yang harus sangat diperhatikan.

Menurut (Tarbiyah et al., 2023) antara proses dan hasil pendidikan yang bermutu saling berhubungan. Akan tetapi agar proses yang baik itu tidak salah arah, maka mutu dalam artian hasil (*output*) harus dirumuskan lebih dahulu oleh sekolah, dan harus jelas target yang akan dicapai setiap tahun atau kurun waktu lainnya. Dari uraian pendapat ahli tentang mutu pendidikan maka dapat diartikan bahwa mutu pendidikan adalah suatu pilar untuk mengembangkan sumber daya manusia (SDM). Dapat artikan bahwa mutu pendidikan adalah suatu pilar untuk mengembangkan sumber daya manusia.

Mutu juga merupakan suatu ajang berkompetisi yang sangat penting, karena itu merupakan suatu wahana untuk meningkatkan mutu produk layanan jasa. Dalam mewujudkan suatu pendidikan yang bermutu. Pembelajaran yang berkualitas dikatakan baik apabila memiliki nilai input dan output yang bagus artinya nilai-nilai yang nantinya bertujuan memecahkan masalah di masyarakat. Tujuan pendidikan pada dasarnya mengantarkan para siswa menuju pada

perubahan-perubahan tingkah laku baik intelektual, moral, maupun social anak agar dapat hidup mandiri sebagai individu dan makhluk social. Dalam mencapai tujuan tersebut siswa berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur guru melalui proses pembelajaran .

Lingkungan belajar yang diatur oleh guru mencakup tujuan pembelajaran, bahan pembelajaran, metodologi pembelajaran, aspek ini terkait dengan dua hal yang saling menonjol yaitu metode dan media pembelajaran. Media memiliki kedudukan yang sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Media dalam proses pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar yang dicapainya. Berbagai penelitian yang dilakukan terhadap penggunaan media dalam pembelajaran sampai pada kesimpulan, bahwa proses dan hasil belajar siswa menunjukkan perbedaan yang signifikan antara pembelajaran tanpa media dengan pembelajaran menggunakan media.

Menurut Milawati (2021, h. 29) dalam buku Media Pembelajaran mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar siswa agar termotivasi bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna. pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik dikelas. Dari data lapangan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada saat pra siklus I di SDN 060913 Medan Tembung dalam proses

pembelajaran menggunakan model klasikal dan berpusat pada guru saja. Hal ini mengakibatkan peserta didik memiliki minat belajar rendah dan hasil belajar yang kurang.

Berdasarkan dari pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, membuat pembelajaran yang sedang berlangsung kepada peserta didik tidak kondusif. Masih banyak yang kurang memperhatikan, dan masih ada yang ngobrol dengan teman-teman ketika guru menjelaskan. Dengan hasil pembelajaran bahasa Indonesia yang tergolong rendah menunjukkan bahwa rata-rata yang didapatkan siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia bab 7 dengan topik asal-usul (cerita rakyat) sebanyak 71% siswa memiliki nilai kurang dari KKM pada mata pelajaran Bahasa dari 23 siswa.

Ini diperkuat dengan (Astuti & Kritin, 2018) yang mengatakan bahwa berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran di sekolah tergantung pada keterlibatan siswa dan penggunaan model pembelajaran. Dengan melihat kondisi lapangan peneliti memberikan solusi tentang pengembangan media wayang berbasis TGT untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada materi cerita rakyat. Media wayang merupakan media yang cocok sebagai media pembelajaran. Definisi dari wayang adalah sebuah wiracerita yang pada intinya mengisahkan kepahlawanan para tokoh yang berwatak baik dan menumpas tokoh berwatak jahat.

Media wayang selain untuk menyampaikan pembelajaran dapat juga digunakan sebagai sesuatu untuk mengajarkan tentang kebudayaan Indonesia. Pada dasarnya masyarakat Indonesia hanya mengetahui bahwa wayang merupakan lagenda yang berasal dari Jawa. Namun seiring dengan perkembangan zaman wayang dapat digunakan sebagai media yang edukatif dan efektif dalam

pembelajaran dengan kemasan yang menarik terutama bagi anak – anak. Pentingnya media wayang disini dapat membuka pemikiran masyarakat terutama anak – anak terhadap cerita – cerita yang menjadi legenda disekitar masyarakat. Cerita rakyat sendiri merupakan cerita yang berasal dari masyarakat dan berkembang dalam masyarakat pada masa lampau yang menjadi ciri khas setiap bangsa yang mempunyai kultur budaya yang beraneka ragam mencakup kekayaan budaya dan sejarah yang dimiliki masing-masing bangsa. Dengan melihat kondisi lapangan peneliti memberi solusi pengaplikasian model TGT (*Teams Games tournament*) sebagai peningkatan minat belajar siswa dapat dilakukan untuk mengatasi masalah diatas.

Pada jurnal yang ditulis oleh Novia Kusuma & Bambang Ismanto (2023, h. 2534) menyatakan bahwa dalam pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) peserta didik memainkan permainan-permainan dan juga turnamen (pertandingan) yang berhubungan pada materi pembelajaran dengan anggota tim lain untuk memperoleh nilai bagi tim mereka masing-masing. Pada konteks ini yang membuat TGT (*Team Games Tournament*) dapat menjadi alternative dalam pembelajaran karena karakteristik peserta didik sekolah dasar yang masih menyukai bermain sambil belajar. Seperti yang dijelaskan oleh Nur Endah Hikmah Fauziah dan Indri Anugraheni (2020, h. 853) yang mengatakan bahwa model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran dengan cara membuat tim belajar yang terdiri dari empat sampai enam orang, kemudian dibentuk secara heterogen untuk saling menguasai materi dengan baik. Kemudian dilakukan pertandingan antar tim untuk memperoleh point tambahan yang nantinya

dijadikan skor tim mereka. Tahap terakhir yaitu memberikan sebuah penghargaan bagi tim yang memperoleh skor tertinggi.

Berdasarkan dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa TGT (*Team Games Tournament*) merupakan salah satu model pembelejaraan kooperatif dimana siswa dibagi beberapa kelompok dan berkompetisi antar kelompok dalam mencapai tujuan bersama. Yaitu untuk meningkatkan minat serta motivasi belajar bagi Dengan adanya media pembelajaran wayang dengan metode TGT Diharapkan dapat meningkan hasil dan motivasi belajar siswa kelas IV di SDN 060913 Medan Tembung.

Berdasarkan uraian diatas terlihat bahwa hasil belajar memiliki peranan penting dalam. Memajukan kualitas pendidikan di Indonesia ter khusunya di pendidikan tingkat dasar. Maka dari itu penulis mencoba mengambil judul

Pengembangan Media Wayang Berbasis TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Materi Cerita Rakyat di SDN 060913 Medan Tembung Tahun Ajar 2023/2024.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas menunjukan bahwa banyak masalah dalam mengembangkan media wayang berbasis TGT (*Team Games Tournament*) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada materi cerita rakyat adalah sebuah permasalahan yang relevan dalam konteks pendidikan.

Masalah-masalah berikut dapat diidentifikasi sebagai berikuut:

1. Rendahnya hasil belajar siswa kelas IV terhadap materi cerita rakyat. Ini dapat menjadi indikasi bahwa metode pengajaran yang saat ini digunakan kurang menarik bagi siswa.

2. Kurangnya media pembelajaran kreatif pada pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi cerita rakyat.
3. Guru belum menggunakan metode pelajaran yang variatif.

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari kesimpang siuran dalam menyelesaikan penelitian ini maka perlu adanya pembatasan masalah agar cakupannya tidak terlalu luas. Adapun yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini: “pengembangan media wayang berbasis TGT (*Team Games Tournament*) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada materi cerita rakyat di SDN 060913 Medan Tembung kec. Tembung, Kab. Deli Serdang Tahun Ajar 2023/2024”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diungkapkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kelayakan media wayang berbasis TGT (*Team Games Tournament*) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada materi cerita rakyat di SDN 060913 Medan Tembung kec. Tembung kab. Deli Serdang Tahun Ajar 2023/2024?
2. Bagaimana kepraktisan media wayang berbasis TGT (*Team Games Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada materi cerita rakyat di SDN 060913 Medan Tembung kec. Tembung kab. Deli Serdang Tahun Ajar 2023/2024?
3. Bagaimana keefektifitasan penggunaan media wayang berbasis TGT (*Team Games Tournament*) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas

IV pada materi cerita rakyat di SDN 060913 Medan Tembung kec. Tembung kab. Deli Serdang Tahun Ajar 2023/2024?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui kelayakan media wayang berbasis TGT (*Team Games Tournament*) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada materi cerita rakyat di SDN 060913 Medan Tembung kec. Tembung kab. Deli Serdang Tahun Ajar 2023/2024.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media wayang berbasis TGT (*Team Games Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada materi cerita rakyat di SDN 060913 Medan Tembung kec. Tembung kab. Deli Serdang Tahun Ajar 2023/2024.
3. Untuk mengetahui keefektifitasan penggunaan media wayang berbasis TGT (*Team Games Tournament*) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada materi cerita rakyat di SDN 060913 Medan Tembung kec. Tembung kab. Deli Serdang Tahun Ajar 2023/2024.

1.6 Manfaat penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
TGT (*Team Games Tournament*) dapat membantu siswa memahami cerita rakyat dengan lebih baik. Dalam mencari jawaban yang benar, siswa perlu membaca dan memahami teks cerita rakyat. Ini mambu mereka untuk meresapi cerita dan mengingat detail-detail penting.
2. Manfaat Praktisi

- a. Bagi siswa: sebagai masukan agar lebih terampil dalam menggunakan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan hasil belajar belajar.
- b. Bagi guru: penelitian dapat menjadi referensi guru dalam penggunaan dan pengembangan media wayang berbasis TGT (*Team Games Tournament*) untuk meningkatkan hasil belajar siswa IV pada materi cerita rakyat
- c. Bagi sekolah: penelitian dapat menambah referensi pada sekolah dalam mengembangkan media wayang berbasis TGT (*Team Games Tournament*) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada materi cerita rakyat.