

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sistem pendidikan di Indonesia saat ini sedang mengalami transformasi besar dalam menghadapi tuntutan abad ke-21. Era ini menuntut peserta didik memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, komunikatif, serta kolaboratif dalam menyelesaikan berbagai persoalan kehidupan. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu dirancang lebih bermakna memahami nilai-nilai yang terkandung dan berpusat pada peserta didik agar mampu mengembangkan kompetensi yang relevan dengan perkembangan zaman (Suwandi dkk., 2024). Dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang optimal, pemilihan model pembelajaran menjadi salah satu aspek penting yang perlu diperhatikan oleh guru. Model pembelajaran yang tepat dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, meningkatkan keterlibatan peserta didik, serta memfasilitasi tercapainya kompetensi yang diharapkan. Selain itu, penggunaan model pembelajaran yang bervariasi dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan bermakna sehingga peserta didik terdorong untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar. (Dewi & Nispiana, 2026).

Model *TGT (Teams Games Tournament)* merupakan salah satu bentuk strategi pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan karena melibatkan seluruh peserta didik secara setara tanpa adanya perbedaan status (Toifur & Kurniawan, 2020). Kegiatan belajar yang dikemas dalam bentuk permainan dirancang agar peserta didik dapat belajar dengan suasana yang santai dan menyenangkan, sekaligus menumbuhkan sikap tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan yang sehat,

serta keterlibatan aktif dalam pembelajaran (Setiawan dkk., 2021). Salah satu model pembelajaran yang dapat mengaktifkan partisipasi siswa secara optimal adalah TGT (*Teams Games Tournament*). Model tersebut diterapkan agar peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran sekaligus mampu meningkatkan hasil belajar mereka (Putri dkk., 2025).

Penggunaan media pembelajaran yang menarik juga berperan penting dalam meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa (Widada, 2025). Salah satu bentuk media non-digital yang digunakan adalah *flashcard*, yaitu kartu bergambar yang dilengkapi dengan penjelasan singkat pada bagian belakangnya. Media ini tergolong sebagai media visual atau media gambar yang dapat diamati secara langsung dengan indera penglihatan. Selain itu, penggunaan media *flashcard* juga didukung oleh pendapat (Krisdiana & Jamaludin, 2023) menyatakan bahwa menggunakan media *flashcard*, peserta didik diajak untuk lebih aktif dalam kegiatan belajar, seperti bertanya, bergerak, dan berinteraksi secara menyenangkan. Aktivitas tersebut membantu mengoptimalkan kerja saraf otak sehingga siswa dapat memberikan respons yang positif terhadap proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang diperoleh peneliti dari pra penelitian di kelas V UPTD SDN Kamal 1 Bangkalan pada tanggal 24 September 2025 sebagai berikut, (1) Guru di dalam pelaksanaan proses pembelajaran guru kurang memahami model pembelajaran (2) Guru hanya menggunakan media pembelajaran non-digital yang ditempel pada dinding. (3) Bahan ajar yang digunakan guru dan siswa berasal dari pemerintah isi di dalam buku tersebut tentang warisan budaya benda dan warisan budaya tak benda yang ada di Indonesia. (4) Hasil belajar IPAS penilaian STS (Sumatif Tengah Semester) mendapatkan nilai rata - rata 62,8 yang

menunjukkan nilai di bawah KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yang ditetapkan, yaitu 75.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru wali kelas V UPTD SDN Kamal 1 Bangkalan, Ibu Cholifah, S.Pd. pada tanggal 26 September 2025, diperoleh keterangan sebagai berikut: (1) Sekolah sudah menggunakan Kurikulum Merdeka dalam proses pembelajaran. (2) sumber belajar yang digunakan guru LKS dan buku paket (3) Guru menyampaikan bahwa mata pelajaran IPAS dibidang IPS materi warisan budaya tergolong sulit karena cakupan terlalu luas. (4) Guru hanya menggunakan contoh-contoh yang ada dibuku paket dan LKS (5) Guru menggunakan model pembelajaran *Inquiry-Based Learning* dan *Prolem Based Learning*.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dijabarkan, dapat disimpulkan bahwa UPTD SDN Kamal 1 pemanfaatan media pembelajaran masih terbatas hanya berupa media non-digital pada mata pelajaran tertentu dan guru tidak memahami model pembelajaran. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas 5 terlihat masih belum mencapai KKTP. Guru menyatakan sulit memberikan contoh-contoh warisan budaya, karena dibuku cakupan materi umum dan luas sehingga siswa sulit memahami. Pelaksanaan pembelajaran di kelas belum berjalan secara optimal karena belum mencerminkan penerapan model pembelajaran yang telah direncanakan.

Berdasarkan uraian sebelumnya, peneliti memandang perlu adanya pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan berfokus pada materi warisan budaya yang terdapat pada mata pelajaran IPAS bidang IPS fase C. Materi ini penting dikenalkan sejak dini karena memiliki peran besar dalam

membangun karakter, menumbuhkan rasa cinta tanah air, serta menjaga identitas budaya lokal di tengah kehidupan bermasyarakat. Pembelajaran diharapkan terdapat hasil yang terukur melalui peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan karakter siswa Sekolah Dasar.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) menjadi salah satu alternatif yang dapat menjawab kebutuhan tersebut. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) menjadi salah satu alternatif yang dapat menjawab kebutuhan tersebut. TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan model pembelajaran kooperatif yang mengelompokkan peserta didik ke dalam tim-tim heterogen, kemudian melibatkan mereka dalam kegiatan permainan akademik dan turnamen untuk memperoleh skor bagi kelompoknya (Herianto, 2025). Model ini memiliki beberapa kelebihan, antara lain mampu meningkatkan keaktifan peserta didik, menumbuhkan motivasi belajar, melatih kerja sama, serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan. Selain itu, adanya unsur permainan dan kompetisi yang sehat dalam TGT (*Teams Games Tournament*) dapat mendorong peserta didik untuk lebih berpartisipasi dalam pembelajaran dan memahami materi dengan lebih baik (Setiawan dkk., 2021). Oleh karena itu, model TGT dipilih karena dinilai sesuai untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik, sehingga dapat membantu meningkatkan keterlibatan serta hasil belajar siswa (Putri dkk., 2025).

flashcard, yaitu alat bantu pembelajaran yang berisi gambar, teks, atau simbol sederhana untuk merangsang daya ingat, mempermudah pemahaman, dan menumbuhkan motivasi belajar (Aziza & Yulia, 2022). Menurut (Idris dkk., 2024)

menunjukkan bahwa penggunaan *flashcard* dapat meningkatkan kemandirian belajar karena mendorong siswa untuk lebih aktif, bertanggung jawab, dan mampu mengelola proses belajarnya secara mandiri. Oleh karena itu, *flashcard* merupakan media yang efektif untuk digunakan.

Pengembangan media *flashcard* RASTA-34 (Ragam Rasa Nusantara 34 Provinsi) sebagai pendukung model pembelajaran berbasis permainan merupakan upaya strategis untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi makanan khas 34 provinsi Indonesia sekaligus menanamkan nilai kearifan lokal sejak dini. Media *flashcard* RASTA-34 memuat informasi tentang makanan khas dari 34 provinsi dan bersifat fleksibel karena dapat digunakan secara berulang sesuai kebutuhan guru maupun siswa. Penelitian ini menekankan bahwa penggunaan media *flashcard* RASTA-34 dalam pembelajaran berbasis permainan mampu membantu siswa memahami keberagaman budaya Indonesia melalui makanan khas daerah. Pengenalan warisan budaya sejak dini memiliki peran penting dalam membentuk karakter, identitas, dan rasa cinta tanah air pada anak, mengingat anak berada pada fase kritis dalam menyerap nilai-nilai budaya. Oleh karena itu, pendidikan berbasis kearifan lokal perlu diintegrasikan melalui tradisi, seni, bahasa daerah, dan kebiasaan lokal (Anggreni & Fachrurrazi, 2025). Pengenalan budaya sejak dini tidak hanya bertujuan melestarikan tradisi, tetapi juga menumbuhkan kesadaran anak akan pentingnya menjaga warisan budaya di tengah arus globalisasi, sehingga menjadi langkah strategis dalam menyiapkan generasi muda yang berkarakter, beridentitas kuat, dan berakar pada budaya lokal (Saputra dkk., 2025).

Pembelajaran dengan menggunakan media *flashcard* dalam meningkatkan hasil belajar siswa didukung oleh berbagai penelitian sebelumnya. Penelitian yang dilakukan oleh (Laksana & Putra, 2024) berjudul *Pengembangan Media Smart Flashcard pada Muatan Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SDN Bandar 03 Batang* menunjukkan bahwa penggunaan media *Smart Flashcard* efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa dan berdampak signifikan terhadap peningkatan hasil belajar. Selanjutnya, penelitian oleh (Lestari dkk., 2024) berjudul *Pengaruh Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Flash Card terhadap Hasil Belajar* menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT yang didukung media *flashcard* mampu meningkatkan capaian hasil belajar siswa secara signifikan. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Fitriyani & Supena, 2023) berjudul *The Effect of Picture Stories on the Recall Memory Ability of Elementary School Students* bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media cerita bergambar terhadap kemampuan *recall memory* siswa sekolah dasar, yang hasilnya menunjukkan bahwa media visual berperan positif dalam meningkatkan daya ingat siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, peneliti terdorong untuk melaksanakan sebuah penelitian tentang “pengaruh model *TGT (Teams Games Tournament)* berbantuan media *flashcard* materi daerahku kebanggaanku terhadap hasil belajar siswa SDN kamal 1”

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengaruh model *Teams Games Tournament* berbantuan media *flashcard* materi daerahku kebanggaanku terhadap hasil belajar siswa SDN Kamal 1?
2. Apakah penggunaan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *flashcard* materi daerahku kebanggaanku efektif meningkatkan hasil belajar siswa SDN Kamal 1?

1.3 Tujuan Penelitian

Peneliti memiliki tujuan yang berdasarkan latar belakang, yaitu

1. untuk mengetahui uji pengaruh model *Teams Games Tournament* berbantuan media *flashcard* materi daerahku kebanggaanku terhadap hasil belajar siswa SDN Kamal 1.
2. untuk mengetahui tingkat efektivitas model *Teams Games Tournament* berbantuan media *flashcard* materi daerahku kebanggaanku terhadap hasil belajar siswa SDN Kamal 1.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Bagi Sekolah

Media RASTA-34 (Ragam Rasa Nusantara 34 Provinsi) dapat menjadi masukan dalam penggunaan media yang menarik, dan efektif dengan budaya lokal. Hal ini dapat mendukung sekolah untuk memperbaiki kualitas pembelajaran dan menumbuhkan karakter siswa yang berakar pada budaya daerah.

2. Bagi Guru

Media ini menjadi alternatif praktis untuk menyampaikan materi. Guru terbantu dalam menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan karakter

siswa, sekaligus meningkatkan kualitas pembelajaran dengan cara yang menyenangkan.

3. Bagi Siswa

Penggunaan *flashcard* RASTA-34 memudahkan siswa memahami materi warisan budaya, menumbuhkan semangat belajar, serta menanamkan rasa cinta dan bangga terhadap budaya Madura.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat memberikan pengalaman langsung untuk mengetahui sejauh mana penggunaan media *flashcard* RASTA-34 (Ragam Rasa Nusantara 34 Provinsi) terhadap hasil belajar siswa pada materi warisan budaya kelas 5 di UPTD SDN Kamal 1.

1.5 Batasan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, penelitian ini memerlukan pembatasan masalah agar lebih terarah. Batasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang digunakan adalah *TGT (Teams Games Tournament)*
2. Media pembelajaran yang digunakan berupa *flashcard* RASTA-34 (Ragam Rasa Nusantara 34 Provinsi)
3. Subjek penelitian adalah siswa kelas V UPTD SDN Kamal 1.
4. Mata Pelajaran IPAS bermuatan IPS
5. Materi yang digunakan menemukan keragaman budaya nasional dalam konteks kebhinekaan berdasarkan pemahaman terhadap nilai-nilai kearifan lokal yang berlaku di wilayah tempat tinggal, khususnya yang berkaitan dengan makanan khas yang ada di 34 provinsi di Indonesia.

6. Makanan khas terdiri dari 34 provinsi yaitu : Aceh, Sumatera Utara, Sumatera Barat, Riau, Kepulauan Riau, Jambi, Sumatera Selatan, Kepulauan Bangka Belitung, Bengkulu, Lampung, DKI Jakarta, Jawa Barat, Jawa Tengah, DI Yogyakarta, Jawa Timur, Banten, Bali, Nusa Tenggara Barat, Nusa Tenggara Timur, Kalimantan Barat, Kalimantan Tengah, Kalimantan Selatan, Kalimantan Timur, Kalimantan Utara, Sulawesi Utara, Sulawesi Tengah, Sulawesi Selatan, Sulawesi Tenggara, Gorontalo, Sulawesi Barat, Maluku, Maluku Utara, Papua, dan Papua Barat.
7. Hasil belajar yang diukur difokuskan pada aspek kognitif siswa.
8. Uji pengaruh media dilakukan melalui *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui adanya perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media.

1.6 Definisi Istilah

1. Model pembelajaran adalah pola atau cara terencana yang berisi langkah-langkah untuk membantu guru dan siswa melaksanakan proses belajar dengan lebih terarah.
2. Model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan karena melibatkan seluruh siswa secara aktif tanpa membedakan kemampuan atau status mereka.
3. Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan guru sebagai perantara untuk menyampaikan materi agar siswa lebih mudah memahami pelajaran.
4. Media pembelajaran non-digital, atau sering disebut media tradisional, merupakan alat bantu sederhana mudah digunakan dan mudah dijangkau yang

digunakan guru untuk menyampaikan materi pelajaran tanpa bantuan teknologi modern.

5. Media Non-Digital *flashcard* RASTA-34 (Ragam Rasa Nusantara 34 Provinsi) merupakan media pembelajaran yang berbasis cetak atau non-digital yang digunakan peserta didik yang bermuatan materi ragam makanan has yang ada di nusantara 34 provinsi Indonesia.
6. Hasil belajar kognitif adalah kemampuan atau perubahan yang dimiliki siswa setelah belajar, yang berkaitan dengan daya ingat, cara berpikir, dan kemampuan intelektual mereka.