

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia perlu mendapatkan perhatian utama, karena pendidikan sangatlah penting untuk setiap warga Negara dan kemajuan bangsa. Pendidikan memegang peran penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas. Hal tersebut dapat tercapai apabila siswa dapat menyelesaikan pendidikan tepat waktunya dengan hasil belajar yang baik (Astuti, 2019:112). Beberapa faktor diantaranya yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran harus menggunakan model-model yang tepat, cara yang disukai siswa pada saat proses pembelajaran (Buchori, 2015:58). Keadaan inilah yang menuntut para guru untuk terus meningkatkan kreativitas dalam proses belajar, agar siswa nya dapat memahami konsep yang disampaikan (Hairoh, 2020:1). Proses pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu rangkaian belajar mengajar antara siswa dan guru dalam rangka mencapai tujuannya.

Proses pembelajaran yang baik adalah mampu melibatkan seluruh siswa, menarik minat dan perhatian siswa serta mengorganisasikan siswa dalam proses pembelajaran. Kegiatan belajar dan mengajar sasarannya adalah hasil belajar, jika cara dan model belajar baik, maka diharapkan hasil belajarnya juga baik. Adapun pengertian hasil belajar yang dikemukakan oleh Sudjana (2013:22) bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah mendapatkan pengalaman belajarnya. Belajar sebagai suatu proses akan

memberikan pengalaman yang nantinya akan mempengaruhi atau mengubah kemampuan anak baik dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar dalam penelitian ini memfokuskan untuk melihat ranah kognitifnya yaitu berkaitan dengan kemampuan berpikir siswa dalam menerima dan memahami materi yang disampaikan.

Hasil belajar siswa dapat meningkat apabila guru mengajar dengan memperhatikan gaya belajar (*Learning style*) siswa. Gaya belajar mempunyai peran penting dalam pendidikan, terutama dalam proses belajar mengajar. Menurut Gunawan dalam Pardosi (2020: 27) bahwa gaya belajar adalah cara yang lebih disesuaikan oleh siswa dalam melakukan kegiatan berpikir, memproses dan mengerti suatu informasi. Oleh karena itu, guru dalam mengajar harus memperhatikan gaya belajar siswa. Dengan mengenali gaya belajar siswa, guru dapat merancang kegiatan pembelajaran dengan beragam model, strategi, dan metode yang sesuai.

Gaya belajar adalah kunci untuk mengembangkan kinerja dalam pekerjaan, di sekolah, dan dalam situasi-situasi antar pribadi. Menurut DePoter dan Hernacki (2007) ada tiga tipe gaya belajar yaitu: (1) visual: belajar melalui apa yang dilihat, (2) auditorial: belajar melalui apa yang mereka dengar dan (3) kinestetik: belajar lewat gerakan maupun sentuhan. Setiap siswa pasti memiliki salah satu gaya belajar tersebut dan tidak menuntut kemungkinan satu siswa memiliki dua gaya belajar sekaligus. Gaya belajar dijadikan modal dasar yang perlu disadari masing-masing individu, sebab mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan tidak mengalami kesulitan untuk menyerap pengetahuan selama proses belajar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas VA SDN 226 Gresik yaitu ibu Kristyanti Susilorini, S.Pd.MM pada tanggal 06 Oktober 2022. Diketahui bahwa (1) Pembelajaran di kelas V masih menerapkan Kurikulum 2013 (2) Pembelajaran di kelas masih berpusat pada guru. (3) Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang menjadi kesulitan bagi siswa dalam memahami materi. Kurangnya keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran berakibat siswa tidak menguasai konsep materi yang diajarkan dengan baik. Penguasaan konsep yang kurang akan berdampak pada hasil belajar (4) Dari hasil observasi, respon siswa saat mengikuti pembelajaran banyak siswa mudah bosan dan jenuh saat di dalam kelas sehingga siswa kurang fokus dan lebih mencurahkan perhatian kepada teman sebangkunya ataupun bermain sendiri. Berdasarkan penelitian terdahulu, penerapan model pembelajaran yang monoton menyebabkan siswa merasa jenuh dan kurang antusias dalam proses pembelajaran. (5) Hasil belajar tematik pada Penilaian Tengah Semester (PTS) memiliki rata-rata 70 dengan Kriteria Ketuntasan Minim (KKM) bernilai 75 poin (6) Metode yang di gunakan guru belum memenuhi gaya belajar siswa di kelas.

Berdasarkan hasil angket kebutuhan siswa yang telah dibagikan kepada kelas sampel pada tanggal 07 Oktober 2022. Diketahui bahwa (1) Siswa di kelas V mempunyai gaya belajar kombinasi antara ke tiga gaya belajar yaitu sebanyak 90% siswa menyukai gaya belajar dengan visual, 95% siswa menyukai gaya belajar dengan berdiskusi, dan 100% siswa menyukai gaya belajar sambil bermain (2) Sebanyak 40% siswa tidak senang cara belajar guru (3) Sebanyak 44% siswa merasa bosan mengikuti pembelajaran di dalam kelas (4) Sebanyak 44% siswa mengalami kesulitan dalam memahami soal dan materi yang diajar oleh guru (5)

Sebanyak 100% siswa bisa menyelesaikan tugas dari guru, tetapi sebanyak 70% siswa mengerjakan tugas dengan melihat pekerjaan temannya ketika kesulitan (6) Sebanyak 40% siswa tidak aktif mengikuti tanya jawab yang dilakukan guru.

Cara agar hasil belajar siswa dapat meningkat yaitu guru dapat memilih dan menggunakan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan gaya belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang sesuai yaitu model pembelajaran kooperatif. Pemilihan model pembelajaran ini sesuai dengan hasil angket kebutuhan siswa, dimana siswa menyukai belajar dengan visual, diskusi dan bermain. Model kooperatif adalah model pembelajaran yang menekankan pada aspek kerja sama dan diskusi dengan kelompok. Hal tersebut dapat memotivasi belajar siswa dan berperan ikut aktif dalam pembelajaran. Ketika siswa telah aktif dalam mengikuti pembelajaran maka pemahaman siswa akan meningkat dan berdampak juga pada hasil belajar siswa (Makrifah, 2020:221).

Model pembelajaran kooperatif memiliki banyak tipe, salah satunya adalah tipe *teams games tournament* (TGT). Model pembelajaran TGT ini merupakan salah satu model pembelajaran yang sangat menyenangkan karena mengandung unsur permainan dalam bentuk turnamen. Shoimin (2014: 203) Mengungkapkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.

Model pembelajaran TGT memiliki beberapa kelebihan, diantaranya siswa lebih aktif dalam pembelajaran dan mempunyai peran penting dalam kelompoknya, karena semua siswa akan terlibat langsung dalam pembelajaran. Tidak hanya siswa

berkemampuan tinggi yang terlibat aktif dalam pembelajaran. Selain itu, menumbuhkan rasa kebersamaan dan menghargai sesama anggota kelompoknya, serta siswa bersemangat dalam pembelajaran (Shoimin 2014:202).

Menurut Slavin (dalam Rusman, 2017) pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki kekhasan yang mewarnai proses pembelajaran. Tipe TGT ini dilakukan dengan beberapa tahapan antara lain: (1) Presentasi materi oleh guru kelas; (2) Siswa dibentuk dalam kelompok yang heterogen dan melakukan diskusi sesuai materi yang telah ditentukan oleh guru; (3) Pembelajaran dilakukan dengan *games*. *Games* terdiri atas pertanyaan-pertanyaan dengan materi yang telah dipelajari oleh siswa; (4) Pertandingan merupakan sebuah struktur di mana *games* berlangsung. Pada saat turnamen setiap anggota mewakili kelompoknya untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru; (5) Penghargaan terhadap kelompok yang memperoleh nilai tertinggi pada saat turnamen.

Penelitian sebelumnya terkait model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar pernah dilakukan oleh Sabri menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik kelas V Sekolah Dasar Negeri 19 Pedada. Karena berdasarkan pengujian hipotesis (uji-t) diperoleh $t_{hitung} 2,186 > t_{tabel} 2,02$ dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = 41 - 1 = 40$.

Penelitian lainnya dilakukan oleh Mustafa M dkk. terkait pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPA kelas V SD Inpres Antang I. Skor hasil belajar IPA kelas V dengan rata-rata 84,07 berada pada kategori tinggi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat

pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar IPA.

Berdasarkan paparan latar belakang diatas, peneliti ingin mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa. Sehingga, peneliti akan melakukan penelitian dengan mengangkat judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V SDN 226 Gresik”.

B. Rumusan Masalah

Adakah pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V SDN 226 Gresik?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan, maka tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V SDN 226 Gresik.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diperoleh dan diharapkan dapat memberikan manfaat, sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Kemampuan untuk berkontribusi penulis dan memberikan interaksi langsung khususnya dalam dunia Pendidikan mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar kognitif pada pembelajaran tematik, sehingga mampu berpikir kritis untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam proses kegiatan pembelajaran.

2. Secara Praktis

- a. Bagi peneliti, dapat menambah pengetahuan dan pengalaman dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar kognitif.
- b. Bagi siswa, diharapkan siswa dapat belajar lebih aktif sehingga merangsang semangat dalam belajar.
- c. Bagi guru, memperluas kemampuan guru dalam menerapkan model pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran.
- d. Bagi sekolah, menjadi kontribusi bagi peningkatan mutu Pendidikan di SDN 226 Gresik.

E. Batasan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, peneliti membatasi permasalahan yang akan diteliti, yakni tentang:

1. Penelitian ini untuk kelas V SDN 226 Gresik.
2. Penelitian ini dibatasi pada materi kelas V Tema 9 (Benda-Benda di Sekitar Kita) Subtema 3 (Manusia dan Benda di Lingkungannya) Pembelajaran 1-6.
3. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT).

4. Hasil belajar yang diukur yaitu hasil belajar kognitif.

F. Definisi Istilah

Istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap hasil belajar kognitif, sebagai berikut:

1. Model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran yang menyenangkan melalui permainan dan turnamen pada kelompok-kelompok belajar yang heterogen dengan harapan siswa bisa lebih rileks dan bisa bekerja sama dalam menyelesaikan soal yang sudah diberikan.

2. Hasil belajar kognitif

Hasil belajar kognitif adalah hasil akhir yang diperoleh siswa dalam pemahamannya tentang ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan proses mental (otak) dan merupakan dasar penguasaan ilmu pengetahuan yang harus dikuasai oleh siswa setelah melakukan suatu pembelajaran.