

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Setiap manusia membutuhkan pendidikan kapanpun dan dimanapun berada. Tanpa pendidikan tentu manusia akan merasa kesulitan untuk mengembangkan pola pikir ke arah yang lebih baik. Maka dari itu pendidikan harus benar-benar diarahkan agar menghasilkan manusia yang berkualitas dan mampu berkompetisi dalam aspek pengetahuan dan budi pekerti yang luhur. Pendidikan merupakan upaya untuk membantu anak-anak secara lahir maupun batin dalam menuju ke arah yang lebih baik. Pelaksanaan pendidikan tentu tidak hanya mengedepankan pemberian pengetahuan semata, namun juga penanaman karakter pada peserta didik sebagai bekal di masa mendatang.

Pernyataan tersebut sesuai dengan tujuan pendidikan yang tertuang pada Undang-Undang No.2 Tahun 1989 yang menegaskan bahwa Pendidikan Nasional bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa serta mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan YME dan berbudi luhur, memiliki pengetahuan dan ketrampilan, kesehatan jasmani dan rohani, berkepribadian yang mantap, mandiri serta memiliki rasa tanggung jawab. Berdasarkan tujuan pendidikan nasional tersebut dapat diketahui bahwasanya pendidikan Indonesia mengutamakan pembangunan siap sosial dan religius. Hal ini juga sesuai dengan butir-butir sila yang terdapat pada Pancasila

Mempertimbangkan pendidikan dengan baik merupakan hal penting yang harus dilakukan dalam mewujudkan generasi yang cerdas dan berakhlak di masa

depan. Pendidikan yang diterapkan kepada peserta didik harus sesuai dengan kebutuhan dan karakteristiknya. Untuk meningkatkan mutu pendidikan dalam menyiapkan generasi unggul maka diperlukan perbaikan kurikulum pendidikan yang dapat memberikan kemampuan serta ketrampilan dasar, mengembangkan pola pikir kreatif, demokratis dan mandiri. Oleh karena itu pemerintah mengeluarkan kurikulum 2013 sebagai bentuk perbaikan dari kurikulum sebelumnya dengan tujuan agar pendidikan semakin berkembang dan lebih baik dari sebelumnya. Kurikulum ini berpusat pada keaktifan siswa daripada guru dengan harapan peserta didik dapat menyeimbangkan antara pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Kurikulum 2013 juga menuntut para guru untuk memilah-milah model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didiknya. Banyak sekali model pembelajaran dalam kurikulum 2013 yang dapat diterapkan. Seperti model pembelajaran *Discovery Learning*, *Problem Based Learning*, *Project Based Learning*, *Cooperative Learning* serta *Contextual Teaching and Learning*. Pemilihan model pembelajaran akan mempengaruhi proses pembelajaran yang nantinya dilakukan. Jika pemilihan model pembelajaran tersebut sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa tentu hasil belajar siswa akan mengalami peningkatan, begitupun sebaliknya. Pemilihan model pembelajaran dilakukan dengan mempertimbangkan beberapa hal. Diantaranya yakni guru harus memahami materi, menyesuaikan dengan tujuan pembelajaran, memahami karakter siswa dan sebagainya.

Model pembelajaran menjadi salah satu komponen penting dalam kegiatan belajar mengajar. Pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat membuat KBM lebih menyenangkan dan mudah dimengerti oleh siswa. Pemilihan model pembelajaran yang baik harus disesuaikan dengan kebutuhan materi serta tujuan pembelajaran. Hal ini akan berdampak pada pencapaian siswa dalam hasil belajar. Namun, banyaknya jenis model pembelajaran yang tersebar, membuat sejumlah guru merasa kebingungan dalam memilih model pembelajaran mana yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Permasalahan seperti ini sudah seringkali ditemukan pada beberapa sekolah. Salah satunya yakni di sekolah SDNU Kanjeng Sepuh Sidayu Gresik.

Berdasarkan wawancara dan observasi dengan guru di SDNU Kanjeng Sepuh Sidayu Gresik peneliti memperoleh hasil bahwasanya dari 33 guru, kurang lebih terdapat sekitar 50% guru yang saat ini dinilai masih belum menggunakan model serta media pembelajaran yang relevan ketika melakukan proses belajar mengajar. Terutama pada guru usia lanjut yang berkisar di atas 45 tahun. Bahkan terdapat pula guru yang hanya menggunakan RPP sebagai bukti laporan kepada kepala sekolah. Sedangkan ketika di kelas guru tersebut tidak menerapkan sintaks model pembelajaran yang tertuang pada RPP. Jika hal ini dibiarkan secara terus menerus maka siswa bisa saja tidak mengalami peningkatan hasil belajar. Sekalipun ada, maka hanya beberapa siswa saja yang pada dasarnya memang sudah memiliki tingkat kognitif cukup tinggi. Selain itu, para guru juga umumnya terpaku pada bahan ajar yang diberikan oleh pemerintah yakni berupa buku paket. Apabila guru tersebut mengembangkan pembelajaran dengan menggunakan

bantuan model pembelajaran yang sesuai maka proses pembelajaran akan menjadi lebih bermakna serta mudah melekat pada diri siswa.

Sesuai dengan permasalahan tersebut maka peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas 4-A dan 4-B di SDNU Kanjeng Sepuh. Peneliti mendapat hasil bahwasanya guru kelas 4-A sudah menerapkan penggunaan model dan media pembelajaran dengan baik. Model pembelajaran yang sering digunakan adalah *Picture and Picture*, namun ketika terdapat materi yang membutuhkan suatu percobaan maka guru tersebut menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Guru tersebut juga pernah menggunakan media pembelajaran berupa *Couple Card* pada tema 1 subtema 2. Sedangkan ketika melakukan wawancara dengan guru kelas 4-B, peneliti mendapatkan hasil bahwasanya guru tersebut kesulitan dalam mencari alternatif model dan strategi pembelajaran yang tepat untuk siswa siswinya, sehingga guru lebih sering menggunakan metode ceramah sebagai proses penyaluran pembelajaran.

Padahal, tidak semua materi pelajaran dapat tersampaikan dengan baik jika hanya dilakukan secara verbal. Ketidaktepatan dalam memilih model pembelajaran, metode dan materi yang disampaikan tentu membuat siswa merasa kesulitan dalam memahami materi, mudah bosan dan cenderung tidak mendengarkan penjelasan guru. Siswa yang tidak dilibatkan secara langsung dalam proses KBM akan sulit mengembangkan pemikirannya karena pembelajaran terkesan monoton, sehingga akan berdampak pada hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Hamdayama (dalam Dikis, 2018:2). Guru kelas 4-B tersebut juga menuturkan bahwasanya

nilai hasil belajar siswa masih di bawah KKM. Jika dilihat dalam bentuk presentase, ketuntasan hasil belajar siswa kelas 4-B masih di bawah rata-rata. Namun yang lebih mencolok yakni pada tema 8 dimana presentase ketuntasan hasil belajar siswa hanya sebanyak 45,83%. Apabila permasalahan ini tidak segera ditangani maka hasil belajar siswa akan terus mengalami penurunan. Selain itu, bahan ajar yang digunakan juga hanya bersumber dari buku tema. Sehingga masih banyak siswa yang kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dan berpengaruh terhadap hasil belajarnya. Setelah melihat permasalahan ini peneliti memilih kelas 4-A sebagai kelas kontrol, sedangkan kelas 4-B sebagai kelas eksperimen.

Selain melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas 4, peneliti juga menyebarkan angket pra-penelitian kepada siswa di kelas tersebut. Dimana berdasarkan angket tersebut diperoleh hasil bahwasanya masih terdapat beberapa siswa yang kurang memahami materi jika hanya mengandalkan penjelasan dari guru saja. Selain itu, meski buku paket yang saat ini digunakan oleh siswa mudah dipahami namun para siswa tersebut mengatakan kurang menyukai sistem pembelajaran yang hanya berpaku pada buku paket. Siswa di kelas 4 tersebut juga mengatakan bahwa menyukai sistem belajar sambil bermain serta berkompetisi.

Pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa tentu akan membuat hasil belajar siswa mengalami kenaikan. Bahkan penggunaan model pembelajaran yang sesuai ini dapat mengubah sikap pasif siswa menjadi aktif ketika mengikuti KBM di kelas. Adanya perangkat pembelajaran yang tersedia di suatu sekolah bukan hanya semata-mata menjadi

pegangan untuk guru. Sudah sepantasnya seorang guru mau mengembangkan perangkat-perangkat tersebut sesuai dengan kebutuhan siswanya agar hasil belajar siswa lebih mudah mengalami kenaikan.

Menurut penuturan guru kelas 4-B, nilai siswa pada Tema 8 dominan rendah khususnya subtema 1 pembelajaran 1-3. Kemungkinan besar, hal ini disebabkan karena siswa masih kurang memahami materi. Buku tema 8 ini memuat 4 subtema yang harus dipelajari dan dikuasai oleh peserta didik sesuai KI dan KD masing-masing. Dimana tiap subtema tersebut terdiri dari 6 pembelajaran dengan muatan pelajaran yang berbeda-beda. Pada subtema 1 pembelajaran 1-3 terdapat 5 muatan pelajaran yakni Ppkn, bahasa indonesia, SBDP, IPS dan IPA. Adapun karakteristik dari materi yang terdapat pada subtema 1 pembelajaran 1-3 yakni lebih mengarah pada diskusi kelompok. Materi yang terdapat di dalamnya sudah sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar sehingga guru seharusnya dapat menjelaskan dengan baik sesuai dengan urutan-urutannya. Dimana guru harus memahami materi kepada siswa dan menjelaskan mulai dari pengertian hingga pembahasan akhir materi tersebut.

Setelah mempelajari materi, diharapkan siswa tidak hanya mengetahui isinya saja namun juga memahaminya sebagai bekal di masa mendatang. Selain itu, materi pada tema 8 subtema 1 PB 1-3 ini lebih mengarah pada materi yang bersifat konseptual. Dimana materi tersebut lebih menekankan pada pembahasan konsep, prinsip, serta ide-ide dasar yang mendasari suatu subjek. Adapun materi yang bersifat konseptual pada tema subtema 1 PB 1-3 yaitu berupa penjabaran definisi, jenis-jenis, manfaat, ciri-ciri dan sebagainya. Disini guru dapat

menggunakan berbagai jenis model pembelajaran dalam menyampaikan materi. Program pengajaran ini akan cukup efektif jika proses pembelajaran dilakukan dengan diskusi. Selain itu guru juga dapat menyelipkan permainan dan kompetensi untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan guru dalam menyampaikan materi sekaligus dapat menjadi bahan untuk melakukan evaluasi.

Model pembelajaran ini diharapkan dapat membuat siswa aktif dan terampil dalam mengikuti KBM. Selain itu diharapkan nantinya proses pembelajaran akan lebih bermakna. Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) juga diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa sehingga materi yang disampaikan mudah melekat pada ingatan masing-masing siswa.

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk membuat penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Tema 8 Subtema 1 di SDNU Kanjeng Sepuh Sidayu Gresik”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan judul dan latar belakang masalah yang telah disampaikan sebelumnya maka perumusan masalah yang dikembangkan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

1. Adakah pengaruh model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa Kelas 4 Tema 8 Subtema 1?
2. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah disampaikan pada bagian sebelumnya, tujuan dari penelitian ini yakni sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa Kelas 4 Tema 8 Subtema 1 PB.
2. Untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini berguna bagi peneliti untuk menjadi bahan atau bekal yang dapat dikembangkan dan diterapkan dalam dunia nyata ketika nanti sudah terjun di lapangan menjadi seorang pendidik.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi Guru

Dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) diharapkan guru dapat menyampaikan materi dengan mudah dan menyenangkan. Sehingga pembelajaran akan menjadi lebih maksimal, efektif dan melekat pada diri siswa.

b) Bagi Siswa

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman serta hasil belajar dalam mempelajari materi pada tema 8 subtema 1.

E. Batasan Penelitian

Peneliti menyadari bahwasanya penelitian ini masih memiliki keterbatasan. Baik dalam segi waktu, isi, tenaga maupun biaya. Maka dari itu nantinya pihak yang akan menggunakan hasil penelitian ini diharapkan dapat memperhatikan beberapa keterbatasan berikut :

1. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Pembahasan berupa pengertian, manfaat, peran, langkah-langkah pembuatan, kelebihan kekurangan dan lain sebagainya.
2. Materi yang digunakan dalam penelitian ini merupakan materi pada tema 8 subtema 1 PB 1-3.
3. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa dalam bentuk *pre test* dan *post test* beserta nilai-nilai terkait.

F. Definisi Istilah

Definisi istilah merupakan definisi mengenai istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian. Berdasarkan judul penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *TeamsGames Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Tema 8 Subtema 1”, agar terhindar dari kesalahpahaman persepsi mengenai penelitian ini, maka dijelaskan definisi istilah sebagai berikut :

1. Model pembelajaran

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang berisi prosedur atau langkah-langkah mengenai sistem belajar. Model pembelajaran dibuat dengan tujuan untuk membantu guru dalam merancang kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan tujuannya.

2. *Teams games tournament* (TGT)

Teams games tournament (TGT) adalah salah satu model pembelajaran *cooperative learning* yang melibatkan siswa dalam tim-tim belajar. Selain itu siswa akan diberikan sistem belajar sambil bermain sekaligus diselengi dengan turnamen yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Sehingga materi yang diberikan pada hari itu melekat pada diri siswa.