

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran merupakan kegiatan yang di dalamnya terdapat sistem rancangan pembelajaran hingga menimbulkan sebuah interaksi antara pemateri (guru) dengan penerima materi (siswa) (Panggabean, dkk, 2022:118). Proses pembelajaran merupakan proses interaksi siswa dengan guru dalam suatu lingkungan belajar serta saling bertukar informasi untuk menunjang keberhasilan belajar. Seorang guru dituntut untuk melakukan pembelajaran secara optimal. Pembelajaran akan optimal apabila peran guru dapat dilaksanakan dengan baik.

Proses pembelajaran memiliki program pembelajaran yang disebut dengan kurikulum. Kurikulum di Indonesia yang berlaku saat ini adalah kurikulum 2013 (Samosir, dkk, 2022:5314). Menurut Fauziyah dan Anugraheni dalam Samosir dkk (2022:5314) mengatakan bahwa kurikulum ini adalah sebuah kurikulum yang terintegrasi dengan kata lain terpadu sehingga setiap mata pelajaran kurikulum ini disatukan dalam satu tema yang disebut dengan pembelajaran tematik. Dalam kurikulum 2013, pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan atau memadukan beberapa kompetensi dasar (KD) dan *indicator* dari kurikulum atau standar isi (SI) dari beberapa mata pelajaran menjadi satu kesatuan untuk dikemas dalam satu tema (Purba, dkk, 2021:165). Penerapan pembelajaran tematik di sekolah bisa membantu siswa karena beberapa mata pelajaran dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.

Pembelajaran tematik akan lebih efektif apabila guru mampu menggunakan model pembelajaran yang tepat. Menurut Joice & Wells dalam Haryanto (2022:4) mengatakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan pembelajaran yang disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan belajar yang menyangkut sintaksis, sistem sosial, prinsip reaksi dan sistem pendukung. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas (Haryanto, 2022:4-5). Model pembelajaran merupakan prosedur yang digunakan sebagai pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran, merancang dan melaksanakan proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil dari observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 14 dan 15 Agustus 2023 di UPTD SDN Kamal 1, diketahui bahwa guru hanya menggunakan model pembelajaran langsung dengan metode ceramah. Bentuk pembelajaran seperti ini mengutamakan pada peran guru dalam menyampaikan materi, sehingga hanya guru yang aktif tetapi siswa pasif. Terkadang guru juga menggunakan metode penugasan dan tanya jawab untuk menjelaskan materi selama kegiatan pembelajaran. Selain itu pengelolaan kelas yang dilakukan guru belum optimal. Pada saat guru menyampaikan materi siswa cenderung berbicara sendiri dengan temannya. Selanjutnya terdapat pula siswa yang kurang berpartisipasi dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan kurangnya siswa bertanya saat guru membuka sesi pertanyaan.

Sedangkan hasil wawancara pada tanggal 16 Februari 2023 yang dilakukan peneliti bersama guru kelas III yang bernama Ibu Agustien Ayu Winda, S.Pd. Model pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran yaitu model pembelajaran langsung dengan metode ceramah, penugasan, dan tanya jawab. Beragam gaya belajar yang dimiliki siswa saat pembelajaran yaitu visual, audiovisual, dan kinestetik. Namun terdapat kendala yang dialami diantaranya siswa tidak fokus pada penjelasan materi, tidak mau bertanya walaupun tidak bisa memahami materi, dan merasa bosan saat pembelajaran. Solusi yang biasa diterapkan oleh guru adalah menjelaskan kembali materi yang sudah disampaikan dan menunjuk siswa untuk mengerjakan soal di depan kelas. Tetapi solusi tersebut belum efektif menyelesaikan masalah yang ada. Hal ini didukung dengan hasil dokumentasi yang didapat peneliti bahwa pada tahun ajaran 2022/2023 di kelas III UPTD SDN Kamal 1 pada tema 5 subtema 1, ada sebanyak 19 siswa atau 65% yang memperoleh nilai dibawah KKM. Selain itu, nilai ulangan harian dari siswa kelas III UPTD SDN Kamal 1 tahun ajaran 2023-2024 ada sebanyak 16 siswa atau 62% yang memperoleh nilai dibawah KKM.

Berdasarkan hasil angket kebutuhan siswa pada tanggal 23 Agustus 2023, angket yang diberikan kepada siswa kelas III yang berjumlah 26 siswa, diperoleh sebanyak 77% suka belajar kelompok dan 23% tidak suka belajar kelompok, 70% mudah berkomunikasi dengan teman saat proses pembelajaran dan 30% tidak mudah berkomunikasi dengan teman saat proses pembelajaran, 88% suka jika guru mengajar sambil bermain dan 12% tidak suka jika guru mengajar sambil bermain, 46% siswa senang menyampaikan tugas di depan

kelas dan 54% siswa tidak senang menyampaikan tugas di depan kelas, 73% mengalami kesulitan memahami materi saat guru menjelaskan di dalam kelas dan 27% siswa tidak mengalami kesulitan memahami materi saat guru menjelaskan di dalam kelas, 61% mengalami kesulitan saat mengerjakan tugas di kelas dan 39% tidak mengalami kesulitan saat mengerjakan tugas di kelas, 77% jarang bertanya kepada guru jika tidak memahami materi dan 23% sering bertanya kepada guru jika tidak memahami materi, 80% merasa bosan ketika guru mengajar dan 20% tidak merasa bosan ketika guru mengajar.

Melihat dari hasil observasi, wawancara, dan angket kebutuhan siswa dapat disimpulkan permasalahan yang muncul di kelas III, UPTD SDN Kamal 1 yaitu guru belum optimal dalam menggunakan model pembelajaran inovatif yang sesuai dengan materi ajar dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu, siswa sering kali merasa bosan, tidak fokus, dan kurang aktif selama berada di kelas. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu ditingkatkan agar guru dan siswa dapat ikut serta menciptakan pembelajaran yang optimal. Maka perlu adanya pembelajaran yang efektif, aktif, menyenangkan, tidak membosankan, agar siswa mudah menguasai materi pembelajaran. Salah satu cara dalam mengatasi masalah pembelajaran yang terjadi pada siswa kelas III UPTD SDN Kamal 1 adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Menurut Fida dalam Hasriati, dkk (2020:15) *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis serta sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan

anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) tidak hanya membuat siswa yang cerdas lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi siswa yang berkemampuan lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya (Samosir, dkk, 2022:5316). Dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) siswa akan terlibat secara optimal dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat menjadi alternatif untuk membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran, menumbuhkan rasa kebersamaan, dan saling menghargai antar anggota kelompok. Tercapainya suasana belajar yang aktif dan menyenangkan tentunya akan meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar seringkali digunakan sebagai alat ukur untuk mengetahui capaian sejauh mana siswa menguasai dan menerima materi pembelajaran. Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pembelajaran (Jihad, 2013:14-15). Menurut Pratama dalam Setiawan dan Achmad (2023:23) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pernah dilakukan oleh Fianta, dkk (2021). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 6 SDN Wonokerto 02 dan

SDN Wonokerto Lumajang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran tematik subtema globalisasi di sekitarku berpengaruh signifikan pada hasil belajar siswa.

Hasil penelitian selanjutnya yaitu oleh peneliti Samosir, dkk (2022). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada subtema 1 Sumber Energi kelas IV SDN 091563 AFD II Pagar Jawa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti ingin menerapkan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Hal ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap belajar siswa. Berdasarkan masalah yang ditemukan di UPTD SDN Kamal 1, peneliti menarik sebuah judul yaitu “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 5 Subtema 1 Kelas III UPTD SDN Kamal 1”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diambil rumusan masalah yaitu:

Adakah pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada tema 5 subtema 1 kelas III di UPTD SDN Kamal 1?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut:

Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada tema 5 subtema 1 kelas III di UPTD SDN Kamal 1.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Dapat dijadikan sebagai bahan kajian para mahasiswa yang sedang mempelajari ilmu pendidikan khususnya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi Guru, sebagai bahan referensi, pedoman dan bahan pertimbangan dalam memperbaiki kinerja guru serta mengembangkan model pembelajaran untuk menciptakan kenyamanan dalam pembelajaran.
- b) Bagi Siswa, dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dan mempermudah siswa dalam menerima pelajaran yang disampaikan oleh guru dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).
- c) Bagi Sekolah, hasil penelitian ini sebagai bahan evaluasi dan pedoman dalam meningkatkan mutu pembelajaran serta sebagai masukan bagi sekolah terkait model pembelajaran yang dibutuhkan siswa.
- d) Bagi Peneliti, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan untuk mempersiapkan peneliti menjadi calon guru yang profesional.

E. Batasan Penelitian

Mengingat luasnya ruang lingkup penelitian ini, maka penulis akan membatasi ruang lingkup pembahasannya sebagai berikut:

1. Informasi yang disajikan yaitu tentang model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan hasil belajar siswa pada tema 5 subtema 1.
2. Subjek penelitian ini hanya untuk siswa kelas III UPTD SDN Kamal 1.
3. Hasil belajar diukur dalam penelitian yaitu hasil belajar kognitif.

F. Definisi Istilah

Berikut merupakan penjelasan mengenai istilah yang digunakan dalam penelitian ini untuk menghindari perbedaan pengertian:

1. Model pembelajaran merupakan perencanaan atau pola yang tersusun secara sistematis sebagai pedoman yang dapat digunakan guru untuk memfasilitasi siswa aktif belajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.
2. *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran kooperatif yang berupa kompetensi, permainan, dan turnamen yang dapat mengaktifkan kemampuan siswa dalam belajar baik secara individu ataupun kelompok.
3. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku dan kemampuan secara keseluruhan yang telah dicapai oleh siswa meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.