

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran tematik merupakan suatu proses belajar yang memadukan beberapa mata pelajaran dalam satu tema tertentu untuk memberikan pengalaman bermakna bagi siswa. Pendapat serupa diungkapkan oleh Sukayati & Wulandari (2009) bahwa dalam pembelajaran tematik terdapat beberapa kompetensi dasar (KD) dari beberapa muatan pelajaran yang dengan sengaja dipadukan dan dikemas dalam satu tema. Pemilihan tema dalam pembelajaran ini akan meminimalisir materi-materi lain yang saling tumpang tindih agar dapat digabung dan dikaitkan dalam satu tema yang sama, sehingga siswa lebih mudah dalam memahami dan menguasai konsep materi tersebut.

Effendi (2009) juga berpendapat bahwa dalam pembelajaran tematik terdapat tema yang digunakan untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran, sehingga dapat memberikan pengalaman yang utuh dan bermakna bagi siswa. Arti kata bermakna menurut Sulhan & Khairi (2019) adalah siswa dapat memahami konsep yang dipelajari melalui pengalaman langsung dan nyata yang menghubungkan konsep, baik intra maupun antar mata pelajaran. Pembelajaran tematik juga lebih menekankan pada keterlibatan dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Pendapat diatas juga sesuai dengan karakteristik pembelajaran tematik yang diungkapkan oleh Rusman (2014). Karakteristik pembelajaran tersebut meliputi pembelajaran yang berpusat pada siswa, pemisahan yang tidak begitu jelas antar muatan pelajaran, memberikan pengalaman yang langsung dan nyata kepada siswa.

Pembelajaran tematik juga menyajikan konsep dari berbagai muatan pelajaran yang tergabung dalam satu tema, bersifat fleksibel, hasil pembelajaran berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa, serta menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Karakteristik-karakteristik tersebut diharapkan dapat terlaksana dalam pembelajaran tematik di kurikulum 2013 ini. Rusman (2014) juga mengungkapkan bahwa sebagai pihak yang paling bertanggung jawab terhadap berhasilnya penerapan pembelajaran tematik di sekolah dasar, maka guru dituntut untuk kreatif dan memiliki jiwa inovatif. Guru perlu menguasai bentuk-bentuk kegiatan yang berpengaruh terhadap keberhasilan belajar siswa, yang mana salah satunya adalah dengan mengadakan variasi mengajar agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan tidak menjenuhkan.

Keterlaksanaan pembelajaran tematik yang ada di UPT SD Negeri 174 Gresik pada kenyataannya masih belum sesuai dengan karakteristik dan gagasan yang diungkapkan oleh Rusman (2014). Pembelajaran yang dilakukan masih berpusat pada guru (*teacher centered*). Guru lebih mendominasi dalam proses pembelajaran jika dibandingkan dengan siswa, sehingga proses pembelajaran yang terjadi hanya satu arah saja, yaitu dari guru ke siswa. Tidak adanya variasi mengajar juga membuat proses pembelajaran menjadi menjenuhkan bagi siswa.

Informasi tersebut diperoleh dari hasil wawancara dengan wali kelas V pada hari Selasa, 23 Januari 2024, guru dalam melaksanakan pembelajaran tematik sering menggunakan model pembelajaran langsung (*direct instruction*). Menurut Trianto (2014), model pembelajaran langsung merupakan model pembelajaran yang masih bersifat *teacher centered*. Penerapan model pembelajaran langsung

yang dilakukan oleh guru biasanya akan diawali dengan penyampaian materi melalui ceramah. Tanya jawab juga terkadang dilakukan untuk mengetahui apakah siswa benar-benar mendengarkan penjelasan dari guru serta memberikan soal-soal sebagai bentuk latihan. Selama poses pembelajaran pun, siswa benar-benar harus dituntun dan dibimbing secara perlahan, karena tidak semua siswa memiliki kemampuan untuk mendengarkan, memahami, dan mencatat dengan baik apa yang disampaikan oleh guru.

Hal ini juga di dukung oleh pendapat Suprihatingrum (2013) yang mengungkapkan bahwa dalam penerapan model pembelajaran langsung, guru sulit untuk mendapatkan umpan balik mengenai pemahaman siswa, sehingga dampaknya adalah terjadi miskonsepsi atau ketidakpahaman siswa dalam menerima suatu materi. Terjadinya miskonsepsi dan ketidakpahaman siswa terhadap suatu materi tentu akan sangat berdampak pada hasil belajar siswa, karena menurut Rahayu (2020) kurangnya pemahaman siswa akan menjadi salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa.

Terbukti dari hasil penilaian akhir semester I yang diperoleh siswa masih cukup rendah, utamanya pada materi 5W + 1H yang terdapat di tema 2. Siswa masih sulit dalam mengklasifikasikan atau membuat 5W + 1 H, sehingga pada materi tersebut masih banyak siswa yang belum tuntas. Ketuntasan belajar klasikal yang diperoleh hanya mencapai 45%. Hasil tersebut masih jauh dari pendapat Trianto (2009) yang menyatakan bahwa suatu kelas dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan klasikal) jika dalam kelas tersebut terdapat >85% siswa yang telah tuntas.

Hasil angket pra penelitian juga menunjukkan bahwa sebanyak 68,2% siswa menyatakan guru memang sering menggunakan model pembelajaran langsung

dalam pembelajaran. Penerapan model pembelajaran langsung ini dilakukan hampir pada setiap pelajaran, sehingga 54,5% siswa menganggap bahwa pembelajaran yang dilakukan saat ini tidak menyenangkan dan membosankan. Model pembelajaran yang disukai oleh siswa sendiri adalah model pembelajaran yang bisa dilakukan sambil bermain. Selain itu, siswa pun juga menyatakan bahwa belajar dengan kelompok itu akan lebih mudah daripada belajar secara mandiri. Sebanyak 81,9% siswa mengungkapkan mereka akan lebih mudah memahami materi ketika melakukan belajar secara berkelompok.

Permasalahan yang telah diuraikan diatas harus segera diatasi, agar tidak berdampak secara terus menerus pada rendahnya hasil belajar siswa. Pembelajaran tematik yang dilaksanakan harus bisa memberikan kesempatan kepada siswa dalam menggali pengetahuannya sendiri secara lebih mendalam. Seperti halnya yang diungkapkan oleh Rusman (2014), bahwa pengetahuan tidak dapat ditransfer begitu saja dari guru ke siswa, tetapi juga harus diinterpretasikan dan dibangun sendiri oleh masing-masing siswa. Maka dari itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan mampu memberikan kesempatan bagi siswa dalam memperoleh pengetahuannya sendiri secara lebih mendalam melalui pemilihan model pembelajaran yang tepat. Hal ini di dukung oleh pendapat Hernawati, dkk (2022) yang mengungkapkan bahwa pemilihan model pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Peneliti memilih model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tema 8 subtema 3. Pemilihan pada tema 8 subtema 3 dilakukan karena materi pada tema 2 terkait 5W+1H masih memiliki keterkaitan dengan materi yang ada pada tema 8 subtema

3, yakni tentang informasi penting dalam teks nonfiksi. Menurut Astutik (2021), informasi penting dalam suatu teks dapat digali dengan mudah dengan teknik 5W+1H.

Pemilihan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) didasarkan atas beberapa pertimbangan. Menurut Listiana & Septiyan (2021), model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa. Proses pembelajaran yang berpusat pada siswa akan memberikan kesempatan untuk mereka dapat membangun pengetahuannya sendiri, sehingga siswa dapat memperoleh pemahaman yang mendalam. Wijaya (2012) juga mengungkapkan bahwa salah satu kelebihan dari model pembelajaran ini adalah siswa akan memperoleh pengetahuan yang lebih luas melalui diskusi kelompok. Setiap siswa akan mendapatkan kesempatan untuk saling berbagi atau bertukar informasi yang dapat menambah wawasan dan pengetahuan siswa.

Pemilihan model pembelajaran ini juga didasarkan pada hasil wawancara yang dilakukan bersama guru, bahwa siswa menyukai pembelajaran yang bisa dilakukan sambil bermain. Adanya permainan dalam pembelajaran diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan tentunya dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Hal ini dikarenakan minat belajar dapat menjadi salah satu faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa (Muldayanti, 2013). Hasil angket kebutuhan siswa juga menyatakan bahwa mayoritas siswa sangat menyukai pembelajaran menyenangkan yang bisa dilakukan sambil bermain. Siswa juga senang jika bisa belajar dalam kelompok, karena menurutnya belajar dalam kelompok akan lebih mudah daripada belajar sendiri.

Hayati et all (2021) juga mengungkapkan bahwa di sekolah dasar ada beberapa kebutuhan siswa yang perlu diketahui dan diperhatikan oleh guru, diantaranya siswa sekolah dasar yang masih suka bermain, bergerak, suka melakukan pekerjaan kelompok, dan suka terhadap segala hal yang berkaitan dengan peragaan langsung. Kebutuhan siswa sekolah dasar yang masih suka bermain sesuai dengan karakteristik utama dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Menurut Slavin (2007) karakteristik dari model kooperatif tipe TGT adalah adanya permainan (*games*), *tournament*, adanya siswa yang bekerja dalam kelompok-kelompok kecil, serta adanya penghargaan kelompok. Aktivitas yang dirancang memungkinkan siswa dapat belajar lebih aktif, rileks, percaya diri, mampu menumbuhkan rasa tanggung jawab, sportivitas, dan kerja sama dalam diri siswa (Shoimin, 2014). Beberapa pertimbangan di atas akhirnya menjadi alasan kuat peneliti dalam memilih model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tema 8 subtema 3.

Model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang melibatkan aktivitas seluruh siswa melalui sebuah permainan kelompok. Kelompok yang terbentuk terdiri dari 5-6 siswa heterogen (Shoimin, 2014). Model pembelajaran ini akan membuat siswa memiliki rasa tanggung jawab pada setiap kelompoknya, karena baik siswa yang memiliki kemampuan akademik tinggi atau rendah mempunyai peranan penting di setiap kelompoknya. Setiap siswa akan berlomba untuk dapat menyumbangkan poin bagi kelompoknya masing-masing.

Penelitian yang dilakukan oleh Dina Fitriyah (2018) yang berjudul “Pengaruh Model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Subtema Usaha

Pelestarian Lingkungan Siswa Kelas 5 MI Yaspuri Malang” menjadi salah satu bukti bahwa model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian dengan metode eksperimen quasi dengan bentuk *non equivalent control group design* menunjukkan bahwa hasil pengujian hipotesis diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,008 < 0,05$, yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Terjadinya peningkatan hasil belajar setelah diterapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) juga menjadi bukti bahwa model pembelajaran ini berpengaruh terhadap hasil belajar subtema usaha pelestarian lingkungan yang terdapat pada tema 8 subtema 3.

Penelitian kali ini tentu berbeda dan memiliki kebaruan tersendiri jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, baik dilihat dari segi lokasi, subjek penelitian, metode penelitian, maupun dari cara perhitungan skor turnamen yang dilakukan. Dilihat dari segi lokasi, penelitian sebelumnya dilakukan di MI Yaspuri Malang yang berada tepat di Jl. Joyo Raharjo No.24-A, Merjosari, Kecamatan Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur. Penelitian yang tengah berlangsung saat ini dilakukan di UPT SD Negeri 174 Gresik, yang bertepatan di Desa Kesambenkulon, Kecamatan Wringinanom, Kabupaten Gresik, Jawa Timur. Pemilihan lokasi ini tentu telah melalui pertimbangan, karena sebelumnya peneliti telah melakukan pra penelitian terlebih dahulu. UPT SD Negeri 174 Gresik menjadi lokasi yang tepat dan sesuai dengan karakteristik permasalahan yang akan diteliti.

Selain ditinjau dari segi lokasi, subjek penelitian kali ini pun berbeda dengan penelitian sebelumnya. Jika subjek penelitian sebelumnya yakni pada siswa kelas V MI Yaspuri Malang yang berjumlah 40 siswa, maka subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas V UPT SD Negeri 174 Gresik yang berjumlah 22 siswa. Metode

penelitian yang digunakan juga berbeda. Penelitian sebelumnya menggunakan penelitian quasi eksperimen yang tentunya berbeda dengan penelitian saat ini yang menggunakan desain penelitian yang digunakan adalah *pre experimental* dengan bentuk *one group pretest posttest*. Perhitungan skor turnamen pada penelitian ini juga dilakukan dengan menggunakan rerata skor, karena menurut Gayatri (2009), perhitungan skor turnamen dapat dilakukan dengan menjumlahkan skor yang diperoleh lalu dibagi dengan banyaknya siswa dalam setiap kelompok.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti ingin membuktikan secara ilmiah terkait pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa dalam penelitian kuantitatif yang berjudul “Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Tema 8 Subtema 3 Kelas V UPT SD Negeri 174 Gresik”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah yang akan diteliti adalah “Apakah terdapat pengaruh penggunaan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada tema 8 subtema 3 kelas V UPT SD Negeri 174 Gresik?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada tema 8 subtema 3 kelas V UPT SD Negeri 174 Gresik.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan wawasan dan pengetahuan baru tentang model pembelajaran kelompok yang menyenangkan dan menantang yakni model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).
- b. Memiliki peranan dalam bidang pendidikan, yakni penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada tema 8 subtema 3 dapat menjadi sebuah inovasi baru dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan dapat meningkatkan keaktifan serta hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa

Diharapkan siswa lebih aktif dan bersemangat dalam belajar melalui pembelajaran yang bisa dilakukan sambil bermain, yaitu dalam model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Peneliti juga berharap bahwa dengan diterapkannya model ini dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam membaca suatu teks dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada tema 8 subtema 3.

- b. Bagi guru

Bahan pertimbangan atau solusi untuk meningkatkan hasil belajar serta meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran melalui sebuah rancangan pembelajaran yang dapat dilakukan secara berkelompok melalui berbagai permainan yang menyenangkan dan menantang.

c. Bagi sekolah

Mengembangkan mutu dan kualitas sekolah melalui inovasi-inovasi yang diciptakan oleh guru dalam pembelajaran di sekolah, sehingga adanya ide atau inovasi yang dilakukan oleh guru tersebut dapat dijadikan sebagai contoh atau role model bagi sekolah-sekolah yang lain.

d. Bagi peneliti

Peneliti berharap dapat memberikan inovasi atau ide baru dalam merancang atau mengelola kelas lebih aktif dan menyenangkan. Peneliti juga berharap adanya penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan guru dalam meningkatkan minat atau ketertarikan siswa terhadap suatu teks atau bacaan melalui sebuah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

E. Batasan Penelitian

Agar penelitian lebih terfokus dan tidak menyimpang pada pembahasan lain, maka peneliti menetapkan batasan-batasan penelitian ini pada:

1. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas V tahun ajaran 2023-2024 di UPT SD Negeri 174 Gresik
2. Hasil belajar yang akan diambil hanya dibatasi pada ranah kognitif saja.
3. Hasil belajar yang akan diambil hanya pada tema 8 subtema 3 yang meliputi pembelajaran 1 – 6.

F. Definisi Istilah

Pemberian definisi istilah yang terdapat pada judul ini dirasa cukup penting agar terhindar dari segala bentuk pembahasan yang meluas atau menyimpang dari tujuan penelitian yang telah ditetapkan. Beberapa istilah yang dimaksud antara lain:

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

Ngalimun (2017) berpendapat bahwa model pembelajaran merupakan suatu langkah atau tahap yang digunakan sebagai acuan dalam menyusun perencanaan dari awal hingga akhir pembelajaran. Model pembelajaran juga dapat didefinisikan sebagai suatu perencanaan yang digunakan untuk mendesain seluruh kegiatan belajar mengajar yang mencakup pendekatan, strategi, dan metode pembelajaran. Model pembelajaran sendiri banyak jenisnya, salah satunya yaitu model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* menurut Slavin (2015) merupakan pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, kuis-kuis, dan kemajuan skor individu, yang mana setiap siswa akan menjadi wakil dari setiap kelompoknya untuk berlomba atau melakukan permainan dengan tim lain. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* memiliki 5 sintaks, yakni penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok. Model pembelajaran ini menuntut siswa untuk agar lebih aktif dan dapat bekerja sama dengan baik dalam kelompoknya. Penyampaian materi menurut Uyun, dkk (2016) jauh lebih menarik, dan menyenangkan, sehingga diharapkan siswa benar-benar dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan mendapatkan hasil belajar yang baik pula.

2. Hasil belajar

Ketercapaian tujuan pembelajaran melalui pengalaman pembelajaran disebut juga sebagai hasil belajar. Hasil belajar dapat dilihat dari hasil penilaian tertulis maupun tidak tertulis yang telah dilakukan, yang mana hasil belajar ini memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran siswa selama di sekolah. Perolehan hasil belajar siswa akan membantu guru dalam memperoleh informasi tentang kemajuan atau keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan belajarnya. Ranah kognitif akan menjadi hasil belajar yang akan diambil oleh peneliti untuk mengetahui adakah pengaruh model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada tema 8 subtema 3.

3. Tema 8 Subtema 3

Pemilihan tema 8 subtema 3 disebabkan karena pada semester I terdapat materi yang masih saling berkaitan dengan materi yang ada pada tema 8 subtema 3 dan dari materi tersebut masih banyak siswa yang belum tuntas. Tema 8 subtema 3 memiliki 5 muatan didalamnya. Muatan IPS membahas tentang kegiatan ekonomi, Bahasa Indonesia dengan materi teks nonfiksi, PPKn dengan materi keragaman sosial budaya, IPA dengan materi siklus air dan dampaknya, serta SBdP yang memuat materi tentang gambar cerita.