

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah hak yang tidak terbatas yang di dapatkan oleh manusia. sebab pada dasarnya adanya pendidikan membuat orang yang awalnya tidak memahami menjadi memahami sesuatu yang telah diperoleh, dengan memperoleh pendidikan membuat semua orang dapat menjalani hidupnya dengan mudah. Pendidikan bukan hanya di sekolah saja, melainkan pendidikan dapat kita jumpai di mana saja. Adanya pendidikan dapat menumbuh kembangkan pengetahuan yang dimiliki oleh manusia untuk meningkatkan kualitas pada dirinya, dengan memperoleh keterampilan dan pengetahuan menjadikan sumber daya manusia lebih maju dan berkembang hal ini yang menjadikan pendidikan sebagai aspek penting dalam hidup manusia. Pendidikan dapat diperoleh saat dijenjang sekolah dasar. Pendidikan jenjang sekolah dasar merupakan pendidikan formal karena pada jenjang ini dapat dilakukannya pembentukan karakter dan pola berpikir sejak dini terhadap siswa. sehingga dapat dijadikan landasan dasar untuk melanjutkan pendidikan berikutnya. Menurut Undang-Undang sistem pendidikan nomor 20 tahun 2003 jenjang pendidikan yang paling dasar yaitu pendidikan sekolah dasar untuk mempersiapkan peserta didik dalam segi pengetahuan dan kemampuan yang diperlukan dalam kegiatan umum serta syarat untuk melanjutkan ke sekolah pilihan (Nugraha,dkk, 2020).

Pembelajaran merupakan proses interaksi dalam upaya menciptakan kegiatan belajar. Dalam proses pembelajaran dapat memberikan suatu pemahaman terhadap seseorang agar mengetahui dan memahami hal baru dan

menjadikan pribadi yang lebih baik sehingga memiliki cara pandangan yang lebih terarah. Menurut Darman (2020) Pembelajaran pada hakekatnya adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh siswa dan pendidik dengan berbantu perangkat pembelajaran. Pembelajaran pada jenjang SD saat ini menggunakan tematik, hal ini sesuai dengan Permendikbut Nomor 262 tahun 2022 menyatakan bahwasanya "SD/MI muatan pembelajaran menggunakan pendekatan tematik".

Pembelajaran tematik ialah pembelajaran yang terintegrasi antar muatan. Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman yang berarti bagi siswa karena menggabungkan mata pelajaran yang integrasi. Pada pembelajaran tematik kelas tiga terdapat beberapa muatan yaitu Matematika, Bahasa Indonesia, PPKn, SBdP, dan Pendidikan Jasmani dan Kesehatan. Proses pembelajaran yang baik dan berkualitas dapat dilihat dari respons siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Ketidadaan respon siswa terhadap pembelajaran yang diberikan oleh guru akan membawa hasil belajar yang tidak sesuai dengan harapan. terdapat tiga komponen penilaian hasil belajar yaitu penilaian *Kognitif*, *Afektif*, dan *Psikomotorik*

Banyak penyebab kualitas pendidikan menjadi rendah. di antaranya adalah kegiatan pembelajaran yang kurang menarik siswa, Sehingga menyebabkan pembelajaran terasa kurang bermakna bagi siswa dan siswa mudah merasa jenuh pada saat proses pembelajaran berlangsung. Untuk mengetahui pembelajaran yang menyenangkan diperlukan sistem, pendekatan, model pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Pembelajaran dirancang sesuai dengan karakteristik dari masing-masing siswa dan kondisi

lingkungan, sehingga dapat dijadikan sebagai bahan perspektif dalam menentukan teknik dan model pembelajaran yang tepat bagi peserta didik untuk lebih mengembangkan hasil belajarnya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas 3A dan 3B yang dilaksanakan pada tanggal 16 Maret 2023 di SD Dharma Siswa Surabaya. kedua wali kelas menyampaikan bahwa saat proses pembelajaran berlangsung siswa kurang aktif mengikuti pembelajaran sehingga cenderung lebih pasif, ada siswa yang berbicara sesama temannya, siswa sering mengganggu temannya saat kegiatan pembelajaran. Hal ini menyebabkan siswa yang lain menjadi tidak fokus untuk belajar, terdapat siswa yang sibuk dengan aktivitasnya. Hal tersebut berdampak pada hasil belajar siswa yang belum melampaui batas kriteria ketuntasan minimum (KKM) karena kurangnya rasa ketertarikan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal tersebut didukung dengan hasil belajar siswa kelas 3A berjumlah 30 siswa, memperoleh nilai rata-rata 68,13 dengan jumlah persentase 73% atau 22 siswa yang belum mencapai ketuntasan nilai KKM, sedangkan 27% telah mencapai ketuntasan nilai KKM atau setara dengan 8 siswa, sedangkan pada siswa kelas 3B terdapat 32 siswa dengan nilai rata-rata 69,5 dengan jumlah siswa yang telah mencapai ketuntasan nilai maksimm sebanyak 12 siswa dengan persentase 38%, untuk siswa yang belum mencapai ketuntasan KKM sebanyak 20 siswa dengan persentase 62%. Dari kedua kelas tersebut masih banyak yang harus diperbaiki, termasuk pada kelas 3A yang jumlah rata-rata lebih rendah dibanding dengan rata-rata kelas 3B. Dari hasil belajar yang diperoleh dari kelas 3 tersebut masih banyak yang harus diperbaiki, hasil

belajar yang di peroleh dari soal latihan yang terdapat pada buku tematik 6 subtema 1 sumber energi.

Selain wawancara, penelitian ini juga menggunakan angket yang diberikan kepada siswa kelas 3A dan 3B pada tanggal 08 Juni 2023 yang bertujuan agar dapat mengetahui kondisi dari masing-masing siswa kelas 3 di SD Dharma Siswa Surabaya. Kelas 3A jumlah pengisian angket 30 siswa, dan kelas 3B berjumlah 30 siswa. Pada angket terdiri dari 15 point. Dari hasil angket di point pertama 43% siswa menyatakan bersemangat mengikuti pembelajaran disekolah, poin kedua 40% siswa mempelajari materi sebelum guru menjelaskan, poin ketiga 35% siswa mudah memahami guru saat menjelaskan materi, point keempat 37% sulit memahami pembelajaran yang diberikan guru, point kelima 37% siswa bosan dengan materi yang di ajarkan oleh guru di kelas, poin keenam 34% siswa tidak tertarik dengan pembelajaran yang diberikan guru, point ketujuh 45% siswa tidak mendengarkan penjelasan guru, poin kedelapan 50% siswa lebih menyukai pembelajaran dengan permainan, point kesembilan 37% siswa suka mengganggu temannya pada saat pembelajaran, point kesepuluh 40% siswa berbicara dengan teman pada saat guru menjelaskan, point kesebelas 37% siswa mengganggu temannya saat pembelajaran berlangsung, point kedua belas 34% siswa tidak fokus belajar karena diganggu teman, point ketiga belas 45% siswa pernah melakukan pembelajaran secara berkelompok, point keempat belas 49% siswa menyukai pembelajaran secara berkelompok, dan pada point terakhir yaitu kelima belas 42% siswa menyukai pembelajaran dengan hal baru.

Dari hasil wawancara dengan guru SD Dharma Siswa serta didukung nilai pada tema 6 yang tidak sesuai dengan harapan serta adanya hasil angket dari masing-masing siswa dapat disimpulkan bahwa beberapa faktor yang melatarbelakangi permasalahan tersebut bisa terjadi seperti respons siswa yang cenderung asyik dengan aktivitasnya masing-masing hal ini karena kegiatan pembelajaran kurang membuat siswa tertarik. Pembelajaran yang kurang menarik berakibat siswa cepat merasa bosan dan cenderung tidak maksimal dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung, selain itu kegiatan pembelajaran hanya berpusat pada guru karena cara guru mengajar dikelas secara konvensional yaitu dilakukan dengan guru menjelaskan dan murid mendengarkan, interaksi antara siswa ke guru terlihat pasif dan kurang aktif dan siswa kurang memperhatikan guru.

Faktor selanjutnya guru menggunakan metode tanya jawab, penugasan, ceramah, dan diskusi saat pembelajaran, dari permasalahan tersebut dapat dikatakan bahwasanya permasalahan terjadi sebagian besar kurangnya kreativitas guru dalam kegiatan pembelajaran guna menarik perhatian siswa dalam melakukan pembelajaran dikelas. Masalah tersebut akan berdampak pada hasil belajar siswa. Namun permasalahan tersebut dapat diatasi dengan berbagai cara seperti penggunaan model pembelajaran yang kreatif, menyenangkan, dan inovatif agar menarik rasa keinginan siswa dalam mengikuti pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Model pembelajaran adalah perencanaan belajar yang telah terkonsep dalam mencapai tujuan belajar yang diharapkan. Menurut Trianto (2017) model pembelajaran memiliki dua sudut aspek dalam mengukur kualitas

model pembelajaran yaitu produk dan proses. Pada aspek proses mengacu pada apakah dapat menciptakan lingkungan yang indah dan dapat mendorong siswa untuk maju secara kreatif dan efektif. Selanjutnya aspek produk mengacu terhadap hasil yang dicapai sesuai harapan, mampu meningkatkan kemampuan siswa. Salah satu model yang dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dalam proses kegiatan pembelajaran sehingga diharapkan mampu meningkatkan kemampuan kognitif siswa dalam hasil belajarnya. Model pembelajaran tersebut ialah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT)

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan model pembelajaran berkelompok. Model ini bagian tipe dari model pembelajaran kooperatif yang identik dengan pembentukan tim. Model pembelajaran dengan tipe TGT melibatkan kerja sama antarsiswa yang memiliki unsur permainan dan pertandingan. Pembelajaran yang memiliki unsur permainan akan meningkatkan minat belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, sedangkan pembelajaran menggunakan unsur pertandingan, maka siswa akan termotivasi untuk menjadi lebih unggul dari siswa yang lainnya. Adapun tahapan-tahapan pada pembelajaran model kooperatif tipe TGT sesuai pendapat dari Mahardi (2019), terdiri dari beberapa tahapan-tahapan yaitu presentasi dikelas, pembentukan kelompok, permainan, turnamen, dan pemberian hadiah untuk kelompok yang mendapatkan skor tertinggi. Suasana kegiatan pembelajaran yang menyenangkan tentunya tidak membuat siswa merasa bosan. Pada model pembelajaran kooperatif dengan tipe TGT dapat mendorong siswa lebih aktif dan meningkatkan hasil

belajar siswa dalam segi pengetahuan. Hal ini sesuai dengan penelitian sebelumnya, Bahwasannya dari hasil penelitian tersebut terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar pada pembelajaran IPS. Model tersebut sebagai model alternatif untuk melaksanakan kegiatan belajar yang berpusat pada siswa. maka dari itu modal tersebut sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang senang bermain. Sesuai dengan hasil data yang diolah terdapat hasil belajar pada pembelajaran IPS dikelas Eksperimen dibandingkan kelas kontrol dengan hasil kelas eksperimen adalah 66,03 sedangkan kelas kontrol mempunyai rata-rata 59,83 sehingga disimpulkan terdapat pengaruh pada pembelajaran IPS dalam penerapan model pembelajaran kooperatif dengan tipe TGT. (Melindawati, 2021).

Sehubungan dengan permasalahan yang ditemukan pada SD Dharma Siswa kelas 3 serta didukung oleh sumber penelitian yang telah relevan, maka diperlukan solusi dalam mengatasi permasalahan tersebut. Adapun Solusi yang direncanakan yaitu penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, dengan penerapan model tersebut diharapkan mampu meningkatkan kemampuan pengetahuan siswa terhadap hasil belajarnya. Maka penelitian ini mengangkat judul tentang "**Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Pada Tema 8 Praja Muda Karana Di SD Dharma Siswa Surabaya**".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini ialah, Adakah pengaruh yang signifikan dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap hasil belajar tema 8 Praja Muda Karana Subtema 4 Aku Suka Berkarya kelas III SD Dharma Siswa Surabaya ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dengan permasalahan yang telah dirumuskan, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana pengaruh dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap hasil belajar tema 8 Praja Muda Karana Subtema 4 Aku Suka Berkarya kelas III SD Dharma Siswa Surabaya.

D. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan menambah wawasan serta informasi dalam bidang pendidikan, kepada tenaga pendidik tentang penerapan macam-macam model pembelajaran seperti model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT). Bukan hanya itu saja, dengan adanya penelitian ini bermanfaat dapat dijadikan sebagai bahan referensi peneliti selanjutnya terkait model pembelajaran yang dapat menciptakan pembelajaran kreatif, menyenangkan serta dapat meningkatkan minat belajar bagi peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Sebagai hal baru yang dirasakan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu dengan model tersebut dapat meningkatkan kinerja siswa khususnya dalam kerja sama dengan anggota kelompok dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada tema 8 praja mudakarana dengan baik.

b. Bagi Guru

Menjadikan penelitian ini sebagai bahan untuk menambah pemahaman dalam memilih dan melaksanakan model pembelajaran yang layak, imajinatif, kreatif dan menyenangkan yang berencana untuk lebih mengembangkan hasil belajar siswa khususnya pada kemampuan kognitif siswa kelas tiga.

c. Bagi Penulis

Untuk menambah pengetahuan dan wawasan penulis terkait pembelajaran yang bervariasi yaitu pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) pada siswa kelas 3 tema 8 praja mudakarana.

E. Batasan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang ditemui, tentunya perlu adanya suatu batasan masalah agar penelitian ini lebih terfokuskan agar pembahasannya tidak meluas. Adapun batasan masalah pada penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

1. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini siswa kelas 3 SD Dharma Siswa Surabaya, Jawa Timur pada semester genap 2022/2023
2. Kegiatan penelitian ini memfokuskan dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams games Tournament* (TGT).
3. Materi yang dipilih untuk digunakan dalam penelitian ini yaitu pembelajaran kelas 3 yang menggunakan tematik 8 prajamda karena dengan subtema 4 Aku Suka Berkarya Pembelajaran 1, 2, dan 3.
4. Penelitian ini memfokuskan untuk mengukur tingkat kemampuan kognitif siswa kelas 3 setelah menggunakan model pembelajaran yang telah ditentukan oleh peneliti.

F. Definisi Istilah

Definisi istilah merupakan penjelasan mengenai suatu istilah yang digunakan dalam penelitian. berdasarkan rumusan masalah yang sesuai dengan latar belakang, maka definisi istilah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT)

Model pembelajaran tipe TGT merupakan suatu model pembelajaran yang tergolong dalam pembelajaran tipe kooperatif. Model pembelajaran ini mencakup banyak latihan yang dilakukan oleh siswa dengan hampir tidak ada perbedaan status, ras, dan orientasi. Membuat suasana wali kelas menyenangkan dan siswa dapat maju dengan bermain.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah penilaian hasil yang didapat dalam kegiatan pembelajaran melalui evaluasi pembelajaran salah satunya menggunakan latihan soal, berupa tes tulis, pilihan ganda, dan tes esai. Hasil belajar ada tiga kategori yaitu *Kognitif*, *Afektif*, dan *Psikomotor* namun pada penelitian ini difokuskan pada kemampuan kognitif siswa kelas 3 tematik 8 Prajamuda karena subtema 4 aku suka berkarya.