

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Guru, tenaga kependidikan serta siswa semuanya menggunakan kurikulum sebagai pedoman ketika melaksanakan kegiatan pendidikan di sekolah. Proses pembelajaran yang autentik, menantang, dan bermakna ditekankan sebagai gagasan inti paling mendasar dalam kurikulum 2013. Agar siswa dapat mencapai potensi maksimalnya sesuai dengan harapan tujuan pendidikan nasional. Peserta didik akan didorong untuk mengambil peran aktif dalam membentuk kekuatan agama dan spiritual mereka sendiri, serta kepribadian, kecerdasan, serat moral, dan kemampuan yang dibutuhkan oleh diri mereka sendiri, komunitas mereka, negara mereka, melalui pelajaran yang dimasukkan dalam kurikulum 2013.

Masih banyak hal yang belum diketahui mengenai implementasi Kurikulum 2013, namun kita tahu bahwa akan terdapat perbedaan yang signifikan pada media yang digunakan, penilaian yang lebih kompleks, serta ketidaklengkapan metode dan model pembelajaran yang akan mempengaruhi hasil belajar, efisien, atau setidaknya searah dengan pesan yang dimaksudkan. Apabila siswa menggunakan model pembelajaran yang sesuai, maka siswa akan lebih mampu menangkap konsep-konsep yang dibahas di kelas. Oleh karena itu, pendidik diharapkan memiliki kemahiran dalam menerapkan model pembelajaran yang secara efektif memberikan kegiatan pembelajaran yang baik, agar memungkinkan siswa untuk memahami, menginternalisasi, dan mempraktikkannya sepanjang hidup mereka.

Pembelajaran dalam Kurikulum 2013 akan terlaksana dengan baik bila guru secara efektif mengelola pembelajaran berkelanjutan siswanya. Siswa hendaknya dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajarannya sendiri, dan guru hendaknya menggunakan berbagai model dan metode pengajaran agar pembelajaran tetap menarik dan mencegah siswa menjadi bosan. Kurikulum 2013 memiliki fokus yang kuat pada pembelajaran yang berpusat pada siswa. Jika mereka ingin membuat siswanya tetap terlibat dan tertarik untuk belajar, instruktur harus mampu memilih model pembelajaran yang sesuai untuk setiap ide yang ingin mereka ajarkan.

Hasil belajar siswa yang buruk diidentifikasi oleh para peneliti sebagai masalah pembelajaran di sekolah. Wawancara yang dilakukan dengan guru kelas V SD Negeri 14 Rantau Utara pada tanggal 28 April 2023 mengungkapkan bahwa ada anak-anak tertentu yang masih memiliki prestasi belajar di bawah KKM. KKM yang ditetapkan adalah 75, namun dalam hal ini, beberapa anak hanya mencapai nilai 66, yang mana angka tersebut berada di bawah nilai tersebut.

Pembelajaran kooperatif, dimana siswa belajar dan bekerja sama dalam kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai enam orang, merupakan pendekatan terbaik untuk melibatkan siswa dalam proses pembelajaran dalam situasi ini. Model pembelajaran kooperatif *Make A Match* dan *Teams Games Tournament* (TGT) adalah dua dari sekian banyak model pembelajaran kooperatif yang ditawarkan, siswa dapat memilihnya berdasarkan kebutuhan dan situasi mereka sendiri.

Di SD/MI, pendidik dapat menerapkan strategi pembelajaran kooperatif seperti "*Make A Match*," di mana siswa bertugas mencari teman atau pasangan belajar sambil mempelajari topik baru. Partisipasi dalam proses pembelajaran

berpotensi membuat kelas lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa, yang berdampak baik bagi kinerja akademik mereka. Sejalan dengan temuan penelitian Siti Hardina (2020), siswa kelas V MS Islamiyah Jeran Ulu yang diberi pendekatan pembelajaran *Make A Match* mempunyai prestasi yang jauh lebih baik di kelas IPA. Hasil kelompok eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Make A Match* lebih tinggi secara signifikan dibandingkan dengan hasil penilaian sebelum perlakuan.

Model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) sangat mirip dengan pendekatan *Make A Match* dalam hal ini mendorong keterlibatan dan aktivitas siswa sepanjang proses pembelajaran. Siswa berkompetisi satu sama lain dalam kelompok kecil untuk mencari jawaban terbaik atas pertanyaan guru dalam paradigma pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Paradigma pembelajaran kooperatif berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) juga sangat efektif. Hal ini sejalan dengan temuan Sutriani Inda (2019) yang menemukan bahwa siswa kelas V SD Impres Takalar yang mengikuti model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki prestasi belajar matematika yang jauh lebih baik dibandingkan teman sebayanya yang tidak mengikuti model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Setelah mendapat model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), kelas eksperimen mengungguli ujian pra perlakuan.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka model *Make A Match* dan TGT mampu meningkatkan hasil belajar siswa serta meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar dibandingkan dengan model pembelajaran yg konvensional. Maka

dari itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan melihat perbedaan hasil belajar antara kedua model tersebut di kelas V SDN 14 Rantau Utara yaitu model *Make A Match* dan model *Teams Games Tournament* (TGT), dengan judul yaitu “Perbedaan penggunaan Model Pembelajaran *Make A Match* dengan *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 1 Kelas V di SDN 14 Rantau Utara T.A 2023/2024”.

### 1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah penelitian ini didasarkan pada konteks berikut:

1. Pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*) dalam pelaksanaan kurikulum 2013.
2. Guru masih jarang menggunakan model pembelajaran yang aktif dan menyenangkan (metode dan model pembelajaran yang digunakan monoton).
3. Hasil belajar siswa rendah.
4. Masih ada siswa yang belum mencapai nilai ketuntasan dalam pembelajaran (KKM).

### 1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari pembahasan yang tidak terarah dan juga sasaran penelitian menjadi tidak sesuai dengan yang diharapkan, maka perlu membatasi masalah yang dibahas peneliti yaitu Perbedaan Penggunaan Model Pembelajaran *Make A Match* dengan *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam ranah kognitif Pada Tema 1 dengan muatan pelajaran Bahasa Indonesia dan IPA Kelas V di SDN 14 Rantau Utara T.A 2023/2024.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah berikut ini didasarkan pada konteks permasalahan yang disebutkan di atas:

1. Bagaimanakah hasil belajar siswa pada tema 1 dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* di kelas VA SDN 14 Rantau Utara T.A 2023/2024.
2. Bagaimanakah hasil belajar siswa pada tema 1 dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas VB SDN 14 Rantau Utara T.A 2023/2024.
3. Apakah ada perbedaan hasil belajar siswa pada tema 1 dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* dengan *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas V SDN 14 Rantau Utara T.A 2023/2024.

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah yang ada yaitu :

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada tema 1 dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* di kelas VA SDN 14 Rantau Utara T.A 2023/2024.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada tema 1 dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas VB SDN 14 Rantau Utara T.A 2023/2024.”.
3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa pada tema 1 menggunakan model pembelajaran *Make A Match* dengan *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas V SDN 14 Rantau Utara T.A 2023/2024.

## 1.6 Manfaat Penelitian

### 1. Manfaat Teoritis

Dengan manfaat untuk meningkatkan pemahaman dan kemampuan guru sekolah dasar dalam menggunakan model pembelajaran *Make A Match* dan *Teams Games Tournament* (TGT) untuk pembelajaran tematik di sekolah dasar.

### 2. Manfaat Praktis

Berkontribusi pada pelaksanaan pembelajaran, manfaat praktis penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Bagi siswa, dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa yaitu pada kelas V SDN 14 Rantau Utara T.A. pada tahun 2023/2024, dalam pembelajaran tematik tema 1 subtema 1.
- b) Bagi guru, untuk dapat menerapkan pembelajaran dengan bantuan model *Make A Match* dan *Teams Games Tournament* (TGT) yang efektif.
- c) Bagi sekolah, untuk mengevaluasi bagaimana meningkatkan mutu pendidikan dan memberikan kontribusi yang baik bagi pembelajaran kedepannya.
- d) Bagi peneliti, menjadi sumber referensi dan memberikan pengalaman langsung mengenai pembelajaran Make-A-Match dan Teams-Games-Tournament (TGT) khususnya pada tema 1 kelas V.