

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan sejatinya adalah usaha untuk membangun serta memajukan kualitas sumber daya manusia untuk menghadapi era globalisasi yang penuh dengan tantangan, maka disadari bahwa pendidikan sangat penting bagi setiap orang. Oleh karena itu, latihan-latihan pembelajaran tidak dapat diabaikan, terutama dalam memasuki masa kontes yang semakin berkembang. di milenium. Kemajuan SDM Indonesia ke depan sangat bergantung pada dunia pendidikan kita saat ini untuk mempersiapkan siswa. Pendidikan tidak boleh statis atau tetap; melainkan harus dinamis sehingga selalu perlu diperbaiki atau diubah. Pendidikan yang mampu mengembangkan potensi peserta didik adalah pendidikan yang mampu mendukung perkembangan di masa depan, memungkinkan peserta didik menghadapi dan menyelesaikan tantangan hidup.

Ketika seseorang harus memasuki masyarakat dan tempat kerja, gagasan pendidikan menjadi lebih penting karena mereka harus dapat menerapkan apa yang telah dipelajari di sekolah untuk memecahkan masalah saat ini dan masa depan. Percepatan proses pembudayaan bangsa yang berlandaskan pada terciptanya kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa akan mungkin terjadi apabila pendidikan dikelola secara tertib, efektif, dan efisien (efektif dan efektif). Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan umum yang merencanakan sekolah untuk menumbuhkembangkan kemampuan dan membentuk pribadi dan kemajuan masyarakat yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, dengan sasaran membina kemampuan peserta

didik, sehingga menjadi pribadi yang percaya diri dan terberkati. kepada Tuhan Yang Maha Kuasa, memiliki orang yang terhormat. , sehat, berwawasan luas, cakap, inventif, dan mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan akuntabel. Pendidikan adalah pekerjaan yang dilakukan oleh individu atau kelompok untuk menjadi individu yang berpengalaman atau mencapai tujuan yang luar biasa.

Pembelajaran pada dasarnya adalah suatu rangkaian hubungan antara pengajar dan peserta didik, baik kerjasama langsung, misalnya komunikasi tatap muka dan komunikasi tidak langsung dengan memanfaatkan media pembelajaran. Salah satu cara guru dan siswa membagi ilmunya adalah melalui proses pembelajaran. Jika proses pembelajaran dilakukan sesuai dengan Standar Nasional Pendidikan, maka kurikulum 2013 diterapkan mulai tahun pelajaran 2013/2014. Menurut Permendikbud nomor 103 tahun 2014 tentang pembelajaran pada pendidikan dasar dan menengah, kegiatan pembelajaran meliputi mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi atau menganalisis, dan mengkomunikasikan hasil dalam kegiatan analisis.

Tujuan dari dilaksanakannya kurikulum 2013 sejatinya berdasarkan empat alasan, pertama sebagai akibat dari tantangan masa depan yang meliputi globalisasi, iklim, pergantian peristiwa yang logis, dan inovasi data. Kedua, karena ada keterampilan masa depan yang mencakup kemampuan menyampaikan, kemampuan berpikir jernih dan mendasar, kemampuan mengatasi suatu masalah, kemampuan menjadi anggota masyarakat yang produktif dan memiliki rasa perlawanan. Ketiga, kekhasan sosial yang masih menjadi isu utama, misalnya tawuran pelajar, pencemaran nama baik, narkoba,

pemalsuan, pembodohan dalam berbagai ujian. Penjelasan keempat adalah akibat langsung dari cara pandang masyarakat yang menilai pengajaran selama ini hanya menyoroti cara pandang mental. Kehadiran kurikulum 2013 diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia.

Kurikulum tahun 2013 berpusat pada fokus siswa, artinya siswa lebih dituntut untuk aktif dalam pembelajaran yang terus berkembang di kelas dan tidak lagi menjadi tempat pendidik atau belajar yang berpusat hanya pada penjelasan guru atau pendidik yang dinamis dalam pembelajaran, dalam kurikulum tahun 2013 pendidik berperan hanya sebagai fasilitator. Kurikulum 2013 mengharapkan pendidik untuk menjadi imajinatif dan kreatif dalam latihan pembelajaran. Teknik yang akan digunakan harus sesuai dengan materi yang akan diperkenalkan, tingkat perkembangan anak, dan tujuan yang ingin dicapai. Hal ini karena pelaksanaan strategi yang tepat tentu akan menimbulkan tanda-tanda tercapainya hasil belajar yang maksimal. Pemanfaatan strategi pembelajaran memainkan peran penting dalam pengalaman yang berkembang. Salah satu teknik pembelajaran yang bermanfaat adalah *Course Review Horay* dengan *Teams Games Tournament*, kedua strategi ini digunakan sebagai pembelajaran kelompok dengan kualitas kelompok yang heterogen, memiliki tujuan yang sama yaitu meningkatkan kepercayaan diri siswa, membuka pintu bagi siswa untuk menyampaikan pendapatnya, meningkatkan rasa kewajiban antara lain.

Dilihat dari observasi berdasarkan pelaksanaan PLP di SDN 013858 Mekar Baru, banyak hal yang menjadi perhatian para pendidik dan siswa dalam menjalankan kurikulum tahun 2013. Permasalahan yang dialami pendidik adalah

dalam memilih model pembelajaran yang membutuhkan keragaman dalam pengalaman pendidikan, banyak pendidik yang kurang memahami model pembelajaran imajinatif yang dapat membangun energi peserta didik dalam pengalaman pembelajaran. Masalah berikutnya yang dilihat oleh pendidik adalah kerumitan proses penilaian saat ini. Sedangkan permasalahan yang dialami siswa dalam pelaksanaan kurikulum 2013 adalah sulitnya menghubungkan substansi mata pelajaran yang satu dengan substansi mata pelajaran yang lain, sehingga masih banyak sekolah yang melengkap pengalaman pendidikan gaya lama, misalnya di KTSP.

Berdasarkan hasil persepsi dan wawancara terorganisir yang dipimpin oleh penulis, pendidik tidak memahami model pembelajaran yang imajinatif. Pendidik menggunakan model pembelajaran yang biasa-biasa saja, sehingga minat dan hasil belajar siswa pada pengalaman berkembang rendah. Ini terbukti dalam pengalaman pendidikan karena siswa tidak terlibat aktif dan menyibukkan diri. Hasil belajar yang diperoleh siswa ternyata memiliki perbedaan yang tinggi, sehingga nilai siswa rata-rata di bawah standarnya yang disebabkan masih ada siswa yang belum memenuhi KBM (Ketuntasan Belajar Minimal).

**Tabel 1.1 Nilai Ujian Semester Siswa Kelas V**

<b>Kelas</b>	<b>Mata Pelajaran</b>	<b>KKM</b>	<b>Tuntas</b>	<b>Tidak Tuntas</b>	<b>Persen Tuntas</b>	<b>Persen Tidak Tuntas</b>
V A	IPA	70	11	9	55%	45%
	B.Indonesia	70	8	12	40%	60%
	IPS	70	7	13	35%	65%
V B	IPA	70	6	14	30%	70%
	B.Indonesia	70	4	16	20%	80%
	IPS	70	12	8	60%	20%
<b>Rata-rata Ketuntasan</b>			8	12	40%	60%

Sumber: Daftar Penilaian Siswa Kelas V SDN 013858 Mekar Baru Tahun Pelajaran 2022/2023.

Pada tabel 1.1 diatas menyesuaikan pada pembelajaran yang diteliti, peneliti memperoleh data mata pelajaran yaitu IPA, Bahasa Indonesia dan IPS dari guru kelas masing- masing bahwa masih banyak siswa yang belum tuntas dalam pembelajaran tersebut. Pada kelas VA diketahui dari data diatas beberapa siswa masih tergolong tuntas namun sebagian yang lain belum tetapi masih dapat diminimalisir. Sedangkan di kelas VB siswa tergolong dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) mengakibatkan tingkat prestasi belajar rendah. Merujuk pada data tersebut peneliti memperoleh rata-rata ketuntasan dari data diatas sebesar 40% dan rata-rata tidak tuntas sebesar 60%. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar siswa masih tergolong rendah dan inilah yang mempengaruhi prestasi belajar siswa.

Penggunaan model pembelajaran tipe *Course Review Horay (CRH)* dengan *Teams Games Tournament (TGT)* pada dua kelas homogen sebagai tindakan yang diberikan untuk melihat perbedaan hasil belajar siswa merupakan solusi dari permasalahan tersebut. Pembelajaran *Course Review Horay* adalah jenis pembelajaran kooperatif di mana siswa berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar dalam kelompok kecil. Menggunakan kotak dengan pertanyaan dan angka untuk jawabannya, pelajaran ini menguji pemahaman konsep siswa. Siswa yang menerima tanda yang benar terlebih dahulu berteriak hore atau suara lainnya. Diharapkan pembelajaran *course review horay* dapat mengajarkan siswa untuk memecahkan masalah dalam kelompok kecil.

Model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)*, dimana siswa bersaing dengan tim lain untuk meningkatkan skor tim masing-masing dengan bermain game bersama. Dari sekolah dasar (SD, SMP) hingga perguruan

tinggi, Mata pelajaran seperti eksakta, ilmu sosial dan bahasa dapat menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Siswa diarahkan untuk bergabung dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 orang dengan berbagai tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan etnis menggunakan strategi *kooperatif Teams Games Tournament (TGT)*. Selanjutnya peserta didik diharapkan bekerjasama dan berdiskusi dalam kelompoknya untuk mengetahui materi yang diberikan oleh pendidik. Kemudian, pada saat itu diadakan permainan skolastik untuk menggerakkan siswa dalam pengalaman mendidik dan mendidik serta menambah inspirasi belajar.

Pernyataan ini didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Syarini, Husain As, dan Syuain yang berjudul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Course H oray* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SDN 294 Majannang.” Hasil penelitian ini menunjukkan nilai *traffic signifikan* 0,00-0,05 menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *course review horay* berdampak pada motivasi dan hasil belajar siswa. Hal ini menandakan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *course review horay* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Jadi sangat mungkin beralasan bahwa strategi *Course Review horay* mempengaruhi hasil belajar siswa.

Melati Ayuning Tiyas, Dessy Wardiah, dan Arief Kuswidyanarko melakukan penelitian serupa sebelumnya dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Course Review Horay (CRH)* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar”.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran

*Course Review Horay (CRH)* di kelas V SDN 23 Palembang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan perbedaan hasil belajar kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Course Review Horay (CRH)* dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran ceramah. Sebagai contoh, nilai posttest kelas eksperimen rata-rata 85,7 masuk dalam kategori sangat tinggi, sedangkan nilai posttest kelas pembanding rata-rata 46,6 masuk dalam kategori rendah. Menurut estimasi uji t menggunakan uji spekulasi, hasilnya adalah skor  $<0,000$ , nilai yang sangat besar  $<0,05$  dan menunjukkan bahwa jika diakui dan diberhentikan, dapat dianggap bahwa Model pembelajaran *Course Review Horay (CRH)* berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 23 Palembang.

Uji Penelitian sebelumnya dilakukan oleh Hikmawati dengan judul “Perbandingan Metode Pembelajaran Role Playing dan Metode Pembelajaran Artikulasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pencemaran Lingkungan Kelas V di MTS Negeri Gowa Kabupaten Gowa”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata yang diperoleh siswa pada kelas uji coba adalah 66,03. sedangkan rata-rata kelompok kontrol adalah 59,83. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa. Kesimpulan pada penelitian ini bahwa: “hasil belajar IPS siswa dengan menggunakan model TGT lebih baik dari pada hasil belajar IPS siswa dengan menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas V SD Negeri 30 Kubu dalam kota Padang tahun ajaran 2018/2019”

Berdasarkan Latar belakang di atas, sangatlah penting bagi guru untuk memilih model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Dengan mengkomparasikan dua metode pembelajaran yang berbeda ini diharapkan nantinya akan ada salah satu metode yang benar-benar efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan dapat dijadikan acuan bagi guru dalam proses pembelajaran. Maka dari itu dipandang perlu untuk melakukan penelitian skripsi yang berjudul **“Studi Komparasi Penggunaan Metode *Course Review Horay* dengan *Teams Games Tournament* terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Tema 1 Subtema 2 Kelas V SDN 013858 Mekar Baru**

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

- 1.2.1 Model pembelajaran yang inovatif dan bervariasi masih kurang dipahami oleh guru.
- 1.2.2 Indikator nilai rata-rata siswa masih di bawah KKM, menandakan bahwa masih rendahnya hasil belajar siswa
- 1.2.3 Kurangnya semangat siswa dalam proses pembelajaran.
- 1.2.4 Metode yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran kurang menarik dan bervariasi

## **1.3 Batasan Masalah**

Karena permasalahan yang ada masih bersifat umum dan terlalu luas, maka perlu adanya batasan masalah agar lebih fokus, yaitu Variabel penelitian terbatas pada hasil belajar kognitif peserta didik serta Peneliti memfokuskan pada tema 1 subtema 2 Organ Gerak Manusia.

## **1.4 Rumusan Masalah**

Melihat landasan dan pokok permasalahan, maka rumusan permasalahan yang akan dipusatkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :



- 1.4.1 Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *course review horay* pada tema 1 subtema 2 Organ Gerak Manusia Kelas VA SDN 013858 Mekar Baru.
- 1.4.2 Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *teams games tournament* pada tema 1 subtema 2 Organ Gerak Manusia Kelas VB SDN 013858 Mekar Baru.
- 1.4.3 Bagaimanakah perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode metode *course review horay* di kelas VA dan *team games tournament* di kelas VB pada tema 1 subtema 2 Organ Gerak Manusia Kelas V SDN 013858 Mekar Baru.

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Adapun Tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah:

- 1.5.1 Mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *Course Review Horay* pada tema 1 subtema 2 Organ Gerak Manusia Kelas VA SDN 013858 Mekar Baru.
- 1.5.2 Mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament* pada tema 1 subtema 2 Organ Gerak Manusia Kelas VB SDN 013858 Mekar Baru.
- 1.5.3 Mengetahui perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *Course Review Horay* di kelas VA dan metode *Teams Games Tournament* di kelas VB pada tema 1 subtema 2 Organ Gerak Manusia Kelas V SDN 013858 Mekar Baru.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

### **1.6.1 Manfaat teoritis**

- 1.6.1.1 Berdasarkan perbandingan metode *course review horay* dan metode *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa yang berorientasi pada peningkatan kualitas pendidikan diharapkan penelitian ini dapat menambah khazanah ilmu di bidang pendidikan dan memberikan informasi tentang desain pembelajaran

### **1.6.2 Manfaat praktis**

Adapun pengetahuan dan kontribusi yang diharapkan bagi pihak-pihak dalam penelitian ini sebagai berikut :

- 1.6.2.1 Dengan berhasilnya penelitian ini, diharapkan para peserta dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan semangat dan motivasi yang kuat sehingga meningkatkan kemungkinan keberhasilan pembelajaran.
- 1.6.2.2 Bagi guru, hal ini diharapkan dapat menjadi pedoman untuk inisiatif pembelajaran selanjutnya. Guru juga memiliki pengalaman dengan berbagai metode pengajaran, terutama *Course Review Horay* dan *Teams Games Tournament*.
- 1.6.2.3 Bagi sekolah, hal ini diharapkan dapat menjadi pedoman untuk meningkatkan standar pengajaran sekaligus menekankan perlunya kinerja guru yang lebih kreatif ketika menyebarkan pengetahuan...