

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kurikulum K13 dimaksudkan untuk menyediakan siswa dengan berbagai kemampuan. Kemampuan untuk menangani tantangan global termasuk kemampuan berkomunikasi, moralitas, kemampuan berpikir kritis, kemampuan menjadi warga negara yang baik, kemampuan hidup di tengah-tengah masyarakat global, kemampuan bertoleransi terhadap pendapat yang berbeda, kesiapan untuk bekerja, kecerdasan yang sesuai dengan bakatnya, rasa tanggung jawab terhadap lingkungan, dan minat luas dalam kemanusiaan (Fussalam dan Elmiati, 2018, h. 47).

Guru merupakan titik tolak ukur dalam proses pembelajaran. Jika seorang guru dapat mengelola kelas dengan baik, pembelajaran akan menjadi efektif, efisien, dan menyenangkan (Rukhani, 2021, h. 22). Guru memiliki peran penting di kelas untuk membantu siswa membangun sikap yang positif, menumbuhkan rasa ingin tahu, dan membuat lingkungan pembelajaran berjalan dengan baik.

Jika selama ini guru menggunakan pembelajaran langsung, atau menggunakan model pembelajaran konvensional yang mana lebih mengarah menjadikan siswa bersifat pasif. Maka dari itu, ada baiknya seorang guru mencoba untuk menerapkan model pembelajaran lain yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

Berdasarkan observasi yang telah saya lakukan sebagai peneliti terhadap wali kelas V di Sekolah Dasar 067097 diperoleh informasi dan data sebagai berikut: pembelajaran yang dilakukan sudah berjalan baik. Tetapi wali kelas

cenderung menggunakan model pembelajaran ceramah di dalam kelas. Wali kelas cenderung lebih mengandalkan materi ajar dari buku sehingga siswa hanya diberi kesempatan untuk mendengar dan mencatat apa yang wali kelas sampaikan.

Kondisi kelas ketika proses pembelajaran berlangsung terlihat tidak kondusif. Dimana siswa tidak terlibat aktif ketika proses pembelajaran berlangsung. Siswa hanya menjadi pendengar saja tanpa ada keterlibatan dalam pemecahan masalah dari materi yang diajarkan. Kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dikarenakan guru tidak melibatkan siswa selama pembelajaran berlangsung.

Salah satu faktor yang menyebabkan masalah yang ditemukan dalam temuan awal ini adalah guru tidak menerapkan model pembelajaran yang tepat. Guru lebih cenderung menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional, seperti ceramah dan tanya jawab. Hal ini membuat pembelajaran menjadi membosankan dan tidak merangsang minat siswa untuk belajar. Dengan menggunakan model ceramah ini, guru membuat siswa sulit memahami apa yang disampaikan guru yang berakibat pada rendahnya hasil belajar siswa.

Sehingga hasil belajar peserta didik akan menurun dan menyebabkan nilai peserta didik masih banyak dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Nilai KKM yang ditetapkan di UPT SD Negeri 067097 Medan Barat yaitu 70. Hasil belajar dapat dilihat dari nilai harian peserta didik seperti tabel di bawah ini:

Tabel 1.1 Hasil nilai harian PPKN tema 1 subtema 3 peserta didik kelas V SD Negeri 067097 Medan Barat

No	Kelas	Nilai harian siswa PPKN Tema 1 Subtema 3		Jumlah peserta didik
		>70	<70	
1	Va	1	14	15
2	Vb	3	12	15
Jumlah		4	26	30

Berdasarkan pernyataan diatas, diperlukan langkah-langkah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satu langkah yang dapat diambil ialah menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).

Pembelajaran model *Team Games Tournament* (TGT) ini berfokus pada keterlibatan siswa sehingga mereka dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Orientasi belajar dipusatkan pada siswa sehingga diharapkan siswa bukan hanya menerima pelajaran, tetapi juga dapat menerapkan apa yang mereka pelajari dalam kehidupan sehari-hari.

Safitri (2019, h. 77) menyatakan bahwa model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Pada penelitian tersebut, menunjukkan kelas eksperimen memiliki rata-rata hasil belajar yang lebih tinggi dibanding kelas kontrol. Hal ini dikarenakan saat pembelajaran berlangsung terdapat unsur permainan dan kerja sama antar peserta didik, sehingga dapat menumbuhkan rasa semangat pada siswa dan pembelajaran di kelas dapat lebih menarik.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Tema 1 Subtema 3 Lingkungan dan Manfaatnya Kelas V UPT SD Negeri 067097 Kec. Medan Barat.”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya variasi dalam penggunaan model pembelajaran dari pendidik.

2. Proses pembelajaran cenderung bersifat *teacher-centered* (berpusat pada guru).
3. Nilai hasil belajar siswa masih rendah.

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah diperlukan karena luasnya cakupan masalah yang muncul. Studi ini terbatas pada:

1. Variabel yang diteliti yaitu pada hasil belajar dari jenjang kognitif C1 (Mengingat), C2 (Memahami), C3 (Menerapkan), dan C4 (Menganalisis)
2. Sampel yang akan diteliti hanya pada 2 kelas, yaitu kelas V A sebagai kelas eksperimen dan kelas V B sebagai kelas kontrol.
3. Tema 1 Subtema 3 Lingkungan dan Manfaatnya, PPKn akan menjadi materi pembelajaran yang akan dibahas.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah, “Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Tema 1 Subtema 3 Lingkungan dan Manfaatnya Kelas V UPT SD Negeri 067097 Kec. Medan Barat?”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan Rumusan Masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai peneliti pada penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model

pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Tema 1 Subtema 3 Lingkungan dan Manfaatnya Kelas V UPT SD Negeri 067097 Kec. Medan Barat.

1.6 Manfaat Penelitian

Secara umum terdapat dua manfaat yang diperoleh dari penelitian ini. Adapun kedua manfaat tersebut yaitu secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan akan memberikan dampak positif dalam penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa tema 1 subtema 3 lingkungan dan manfaatnya kelas V UPT SD Negeri 067097 Kec. Medan Barat T.A 2023/2024.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi guru dalam melakukan upaya untuk meningkatkan hasil pembelajaran dengan menggunakan Model *Team Games Tournament* (TGT) dan diharapkan agar guru dapat mengembangkan pembelajaran dengan pendekatan yang bervariasi dalam rangka memperbaiki kualitas pembelajaran sehingga akan tercipta suasana pembelajaran yang efektif, inovatif serta menyenangkan.

b. Bagi Siswa

Memberikan pengalaman kegiatan belajar yang menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui model *Team Games Tournament* (TGT). Serta menumbuhkan peran aktif peserta didik dalam pembelajaran

dan kerjasama dalam kelompok sehingga kegiatan pembelajaran akan terasa menyenangkan bagi peserta didik.

c. Bagi Sekolah

Bagi Sekolah UPT SD Negeri 067097 , dengan mengetahui pengaruh model *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa maka diharapkan dapat digunakan sebagai kontribusi positif untuk meningkatkan mutu pendidikan dan pengembangan sekolah.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat meningkatkan pengetahuan, pemahaman, dan pengalaman peneliti sebagai calon pendidik tentang bagaimana menggunakan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini juga dapat digunakan sebagai pedoman untuk kegiatan penelitian yang serupa di waktu mendatang.