

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu unsur terpenting dalam kehidupan manusia, dimana dalam pendidikan memuat proses penyampaian komunikasi 2 orang atau lebih untuk mencapai tujuan yang memiliki makna perubahan pengetahuan, nilai dan keterampilan, baik yang terjadi di dalam maupun diluar lembaga pendidikan, dimana proses ini secara sederhana dapat disebut dengan kegiatan pembelajaran. Belajar merupakan sebuah proses usaha sadar yang dilakukan individu dalam perubahan tidak tahu menjadi tahu, dari tidak memiliki sikap menjadi bersikap benar, dari tidak terampil menjadi terampil.

Parwati, N. N., Dkk (2023, h. 5) bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang memadukan antara pengetahuan, keterampilan, strategi, keyakinan, perbuatan, dan tingkah laku. Ia juga mengatakan bahwa tidak ada definisi tentang belajar diterima disemua golongan teori, akan tetapi setidaknya ada tiga rumusan yang dapat disebut menjadi inti dari belajar. Ketiga hal tersebut meliputi belajar melibatkan adanya perubahan, hasil dari belajar dapat bertahan sepanjang masa, serta belajar diperoleh sebagai hasil pengalaman.

Setelah berakhirnya suatu proses belajar, maka siswa memperoleh suatu hasil belajar. Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil dari suatu tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik melalui kegiatan belajar (Rahman, 2022, h. 9). Berdasarkan pendapat-

pendapat para ahli diatas dapat dikatakan bahwa hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh peserta didik melalui kegiatan belajar. Hasil belajar yang dimaksud berupa kemampuan yang berkenaan dengan aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang diperoleh setelah ia menerima pengalaman belajar.

Model pembelajaran adalah suatu gambaran dari proses pembelajaran yang sudah di desain secara sistematis oleh pendidik dengan tujuan yang dicapai dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran juga diartikan sebagai gambaran proses pembelajaran dari awal sampai akhir yang akan dilaksanakan pendidik di dalam kelas. Model pembelajaran setidaknya memiliki tahapan yang dimengerti oleh para siswa melalui bimbingan dari pendidik. Model pembelajaran merupakan suatu kerangka yang didalamnya memuat tata kelola yang sistematis untuk mengorganisasikan bentuk pengalaman pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Abrori.A.N & Conny.D.S, 2023, h. 6). Model pembelajaran tersebut biasanya disusun oleh para ahli berdasarkan berbagai prinsip dan teori pengetahuan yang kemudian dapat digunakan sebagai suatu rencana atau pola dalam membentuk kurikulum, bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, dimana para guru dapat memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien dengan tujuan pembelajarannya.

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang menggunakan sistem pengelompokan tim kecil yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda (heterogen). Sistem penilaian dilakukan terhadap kelompok. Setiap kelompok akan mendapatkan nilai apabila kelompok tersebut mampu menunjukkan prestasi yang

disyaratkan. Dengan demikian, setiap anggota akan memiliki ketergantungan positif dalam kelompok tersebut. Hal inilah yang akan memunculkan tanggung jawab individu terhadap kelompok tersebut. Setiap individu akan saling membantu, mereka akan mempunyai motivasi untuk keberhasilan kelompok, sehingga setiap individu akan memiliki kesempatan yang sama untuk memberikan kontribusi demi keberhasilan kelompok.

Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif dimana didalamnya terdapat komponen pembelajaran yang di kemas dalam bentuk permainan yang terdiri dari kelompok-kelompok siswa yang melakukan turnamen akademik maupun kuis (Astuti, 2022, h.17). Model ini merupakan model pembelajaran yang dikembangkan oleh Johns Hopkins. Dalam model ini, para siswa dibagi dalam tim belajar yang terdiri dari empat sampai lima orang yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya. Guru menyampaikan pelajaran, lalu siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran. Selanjutnya diadakan turnamen, yaitu siswa memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya. Teman satu tim akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lain, memastikan telah terjadi tanggung jawab individual. Dengan belajar dalam kelompok kecil siswa akan lebih terfokus serta lebih nyaman melakukan diskusi serta lebih mudah menyelesaikan masalah termasuk juga berbagi informasi satu sama lain.

Berdasarkan pengamatan peneliti saat melaksanakan observasi awal di SD Negeri 173194 Batumanumpak, bahwa masih terdapat guru yang melakukan pembelajaran secara konvensional. Dimana proses pembelajaran hanya terjadi satu arah yaitu siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru, guru hanya memusatkan perhatian siswa kepada penjelasan guru yang menyebabkan siswa menjadi kurang aktif dalam proses pembelajaran. Dalam menjelaskan materi juga guru terkadang menggunakan bahasa yang sulit dipahami oleh siswa yang membuat siswa sulit untuk memahami materi pembelajaran sehingga banyak siswa yang menjadi ribut dan kurang mendengarkan penjelasan guru, padahal untuk anak usia sekolah dasar guru harus menjelaskan materi dengan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa agar kondisi pembelajaran juga efektif. Dalam mengajar guru juga kurang menggunakan media yang mendukung dalam pembelajaran yang dapat memudahkan siswa memahami materi yang dipelajari, dimana dengan adanya media yang mendukung materi pembelajaran akan memudahkan siswa memahami materi yang dijelaskan oleh guru tersebut. Dengan keadaan tersebut pada saat guru meminta siswa mengerjakan tugas yang diberikan hanya sebagian siswa yang mampu mengerjakannya sedangkan sebagian lagi tidak mampu mengerjakannya karena tidak mengikuti proses pembelajaran dengan baik.

Permasalahan tersebut didukung dengan melihat hasil belajar peserta didik kelas III yang masih kurang optimal. Hal ini terbukti dari hasil nilai ujian tengah semester mereka. Dari hasil nilai UTS mereka masih banyak siswa yang memperoleh nilai dibawah Kriteria ketuntasan Minimal (KKM). Dimana Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang dibuat guru adalah 75.

**Tabel 1.1 Data Hasil Belajar Siswa Kelas III
SD 173194 Batumanumpak**

Kelas	KKM	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa	
			Tuntas (> 75)	Belum Tuntas (< 75)
III	75	30	12 (40 %)	18 (60 %)

Persentase nilai siswa pada tabel di atas didapatkan setelah melihat nilai rata-rata siswa kelas III SD Negeri 173194 Batumanumpak yang tertera pada lampiran 2.

Data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 173194 Batumanumpak masih tergolong rendah. Rendahnya hasil belajar siswa ini disebabkan karena model pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajar masih kurang bervariasi. Guru masih lebih banyak menggunakan metode ceramah serta tanya jawab, dimana guru yang cenderung lebih dominan dan siswa cenderung pasif yang hanya melihat dan mendengarkan penjelasan dari guru yang mengakibatkan proses pembelajaran yang bersifat monoton. Metode pembelajaran yang kurang variatif dapat memicu siswa cepat bosan dan tidak bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini juga menyebabkan rendahnya minat belajar dan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Padahal terdapat banyak cara untuk menimbulkan semangat belajar siswa dalam proses pembelajaran, seperti pembelajaran yang menggunakan metode permainan. Dengan bermain sambil belajar anak akan cenderung merasa senang dan semangat sehingga pembelajaran tidak akan terasa membosankan.

Adapun salah satu cara yang dapat digunakan dalam mengatasi masalah tersebut adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang variatif. Pengembangan model pembelajaran yang tepat pada dasarnya bertujuan untuk menciptakan kondisi belajar yang memungkinkan siswa belajar secara aktif dan menyenangkan sehingga mendapatkan hasil belajar yang optimal (Abidin, A. M., 2019, h.3). Salah satu model pembelajaran yang dipilih peneliti adalah dengan mencoba model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran ini dipilih peneliti karena model pembelajaran tersebut merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang melibatkan seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan siswa sebagai tutor sebaya dan model pembelajaran TGT ini mengandung unsur permainan yang menarik perhatian siswa. Dalam model TGT ini pembelajaran akan dibuat semenarik mungkin agar membuat siswa tidak merasa bosan dan dapat lebih berperan aktif dalam pembelajaran sehingga akan lebih memudahkan dalam memahami materi pelajaran yang nantinya diharapkan akan berdampak pada nilai yang akan didapatnya.

Penelitian yang dilakukan oleh Rusmiati, R., & Nugroho, A. S. (2019) dengan judul “Pengaruh model pembelajaran TGT dengan media Pop Up terhadap hasil belajar kelas IV tema 6 cita-citaku subtema 3”. Menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari perhitungan uji-t dengan taraf signifikan = 5% Dengan menggunakan uji-t dua pihak didapatkan nilai sebesar $T_{hitung} = 3,038$ dengan $T_{tabel} = 1,995$ Karena $T_{hitung} > T_{tabel}$ yaitu $1,995 > 3,038$ Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima.

Sama seperti penelitian yang dilakukan oleh Turnip, S. P., Sihombing, L. N., & Sijabat, D. (2023) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Subtema 3 Pengaruh Kalor Terhadap Kehidupan Kelas V SD Negeri Percontohan Pematang Siantar”. Menunjukkan bahwa penggunaan model TGT berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari pemerolehan nilai signifikan (2 - tailed) lebih kecil dari 0,05 (0,002,048.) maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Penelitian Setianingsih, D., Afiani, K. D. A., & Mirnawati, L. B. (2021) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Perkalian Siswa Kelas Iii Sd Muhammadiyah 8 Surabaya” juga menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari melalui penerapan model pembelajaran TGT dengan metode permainan, hasil belajar siswa meningkat dari nilai rata-rata 70,33 pada siklus I menjadi 77,40 pada siklus II serta ketuntasan belajar klasikal meningkat dari 54% pada siklus I menjadi 75% pada siklus II.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan pembahasan lebih lanjut dengan membuat suatu penelitian berjudul : “ *Pengaruh Model Pembelajaran Tipe Team Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 6 Kelas III SD Negeri 173194 Batumanumpak, Kecamatan Pangaribuan T. A 2023/2024*”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Metode pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi
2. Guru masih menggunakan model pembelajaran yang konvensional yaitu model ceramah dan tanya jawab sehingga pembelajaran bersifat monoton
3. Proses pembelajaran yang lebih cenderung berorientasi pada guru.
4. Kurangnya minat belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran
5. Kurangnya motivasi belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran
6. Rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah di atas, adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah “Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada tema 6 sub tema 4 pembelajaran 6 kelas III di SD Negeri 173194 Batumanumpak, Kecamatan pangaribuan T.A 2023/2024.”

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada tema 6 sub tema 4 kelas III SD Negeri 173194 Batumanumpak, Kecamatan Pangaribuan T.A 2023/2024.”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah “Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada tema 6 sub tema 4 kelas

III SD Negeri 173194 Batumanumpak, Kecamatan Pangaribuan T.A
2023/2024.”

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan manfaat praktis. Manfaat tersebut dapat diuraikan sebagai berikut :

1.1.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan dan memperluas wawasan serta keterampilan guru dalam menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran tematik di SD.

1.1.2 Manfaat Praktis

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini diharapkan memberi manfaat bagi berbagai pihak antara lain :

a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan guru sebagai bahan evaluasi dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya sebagai pengajar dan membantu guru dalam menggunakan model pembelajaran yang inovatif dan menarik perhatian siswa.

b. Bagi Siswa

Diharapkan dengan adanya pengalaman penggunaan model pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik tema 6 sub tema 4 kelas III SD Negeri 173194 Batumanumpak.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dan evaluasi untuk meningkatkan mutu pendidikan di SD Negeri 173194 Batumanumpak.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan peneliti, menambah wawasan serta menambah pengalaman peneliti dalam mengajar menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Peneliti juga dapat mengetahui bagaimana pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa pada tema 6 sub tema 4 kelas III di SD Negeri 173194 Batumanumpak.