

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting bagi setiap bangsa untuk keberlangsungan hidup dan kemajuan, khususnya bagi negara yang sedang berkembang ditentukan oleh kemajuan sebuah pendidikan. Lembaga pendidikan merupakan . upaya paling utama dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, sebagaimana telah tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 10 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pendidikan nasional pada hakikatnya berfungsi untuk mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, selain itu pendidikan juga bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis.

Hal yang tersebut menunjukkan bahwa tenaga pendidik khususnya para guru diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Meningkatkan kualitas, kreativitas, dan mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik adalah tugas seorang tenaga pendidik. Salah satu cara meningkatkan kualitas pendidikan yaitu guru mampu mendidik siswa agar terlibat aktif serta menstimulus atau merangsang pikiran siswa secara mendalam untuk memecahkan masalah terkait materi pembelajaran.

Pembelajaran adalah suatu perubahan perilaku yang *relative* tetap dan merupakan hasil praktik yang diulang-ulang. Dalam hal ini pembelajaran memiliki makna bahwa subjek belajar atau siswa harus dibelajarkan bukan diajarkan. Dimana siswa berperan sebagai subjek belajar dituntut untuk aktif mencari, menemukan, menganalisis, merumuskan, memecahkan masalah, sampai pada menyimpulkan masalah. Untuk itu, maka perlu adanya komponen yang saling berhubungan, meliputi : tujuan, materi, strategi, dan evaluasi.

Memasuki pendidikan di era abad 21 ini, menurut Huda (2013, h: 87) berpendapat bahwa dengan adanya persaingan pendidikan pada abad 21 ini menuntut paradigma pendidikan untuk petodologi pembelajaran yang awalnya berpusat pada bimbingan guru (*teacher-centered*) beralih menjadi berpusat pada pengembangan kemampuan siswa (*student-centered*). Sesuai perubahan metodologi pembelajaran abad 21 menunjukkan bahwa peran guru sangat penting untuk mendidik siswa agar terlibat aktif dalam memahami konsep, menganalisis suatu masalah, dan mentransfer apa yang mereka pelajari untuk menjadikan pengalaman atau suatu pelajaran yang bermakna agar siswa dapat menerapkan ilmunya dalam kehidupan sehari-hari. Sejalan dengan berlakunya kurikulum merdeka saat ini yang masih menggunakan pembelajaran tematik sebagaimana kurikulum 2013 yang sudah ada terlebih dahulu. Melalui implementasi pembelajaran tematik diharapkan guru dapat mendidik siswa agar terlibat aktif sehingga mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

Pendidikan di sekolah tidak dapat dilepaskan dari proses pembelajaran dan interaksi antara guru dan siswa. Proses pembelajaran merupakan suatu proses unah sangat rumit karena tidak sekedar menyerap informasi yang diberikan oleh guru,

tetapi juga melibatkan berbagai Tindakan dan kegiatan yang dilakukan untuk mencapai hasil belajar yang baik. Guru mempunyai tanggung jawab untuk mengatur, mengarahkan dan menciptakan usaha yang mendorong siswa untuk melaksanakan berbagai kegiatan dalam proses pembelajaran di kelas. Untuk menunjang tugastersebut diperlukan pemilihan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi atau konsep yang akan diajarkan.

Pemilihan dan penerapan model pembelajaran yang tepat, dapat memberikan motivasi pada peserta didik dalam belajar, menciptakan pembelajaran yang lebih aktif. Melalui penerapan model pembelajaran guru dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, keterampilan, cara berpikir dan mengekspresikan ide-ide.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru kelas V SD Muhammadiyah 25 Medan pada tanggal 10 Mei 2022 , proses pembelajaran saat ini belum berjalan secara optimal, kurangnya usaha guru dalam memberikan perhatian terhadap peserta didik mengakibatkan sebagian peserta didik tidak mampu menguasai materi pelajaran. Selain itu, kendala yang terjadi dalam proses pembelajaran adalah kejenuhan, kurangnya semangat belajar, terlihat dari peserta didik yang kurang aktif dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, serta rendahnya perhatian peserta didik.

Berbagai macam tuntutan administrasi guru mengakibatkan kurang optimalnya usaha guru dalam mengelola sistem belajar yang mampu mengatasi kejenuhan serta menumbuhkan semangat belajar siswa. Sehingga dari sekian banyaknya model pembelajaran tidak lagi menjadi perhatian guru. Satu model pembelajaran belum diterapkan dengan sempurna, kebijakan belajar telah berubah

yang mengakibatkan guru kembali harus berpikir menentukan model pembelajaran yang lain dalam menyikapi kebijakan belajar yang telah diubah. Model belajar yang berubah-ubah yang tidak mengikuti mekanisme yang jelas, tentunya mengakibatkan siswa menjadi bingung yang pada gilirannya menurunkan semangat belajar siswa.

Tentu ini juga menjadi salah satu penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik yang mana masih terdapat peserta didik yang mendapatkan nilai dibawah KKM (68). Hanya 10 orang peserta didik (37%) yang mendapatkan nilai >68, sedangkan selebihnya 16 orang peserta didik (63%) yang mendapatkan nilai <68. Hal ini menunjukkan hanya 37% dari 26 orang peserta didik yang mampu mencapai standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Guru telah berupaya dalam membangkitkan minat belajar dengan meminimalisir kejenuhan siswa dalam mengikuti pelajaran seperti yang dituntut dalam pelaksanaan Kurikulum 2013 hingga saat ini berlakunya kurikulum Merdeka Belajar, namun berbagai usaha pun masih belum mampu mengatasinya. Kurangnya kreativitas guru dalam menumbuhkan semangat belajar siswa menjadi alasan utama. Di samping itu, kebijakan belajar yang diterapkan pemerintah yang selalu berubah-ubah mengakibatkan guru harus menguras tenaga dan pikiran dalam mengelola sistem pembelajaran yang tepat. Belum lagi tuntutan membuat laporan-laporan yang memiliki *deadline* singkat, seperti pembuatan Lembar Kerja Harian Guru yang setiap bulan harus disampaikan ke Dinas Pendidikan, pembuatan Lembar Kerja Guru sebagai prasyarat pencairan dana sertifikasi guru, dan lain sebagainya.

Dari banyaknya model pembelajaran yang ada, salah satu alternatif penulis mencoba menerapkan model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran tematik di kelas V SD yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

Berdasarkan uraian di atas, penulis akan memilih penerapan salah satu model pembelajaran yakni model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Model pembelajaran TGT adalah model pembelajaran yang mudah diterapkan karena melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan peserta didik dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama dan keterlibatan belajar.

Berdasarkan fakta-fakta yang diuraikan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap Hasil Belajar pada Tema 2 Kelas V SD Muhammadiyah 25 Medan T.A.2022/2023 ”**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat dipahami bahwa permasalahan dunia pendidikan masih saja mengarah pada kreativitas pembelajaran yang rendah, pembelajaran masih bersifat konvensional dan kurang menarik sehingga pembelajaran tidak terlaksana dengan baik. Maka permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar peserta didik masih rendah karena kurangnya usaha guru dalam menggunakan model pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar.
2. Kurangnya keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran mengakibatkan proses pembelajaran belum berjalan secara optimal.
3. Kurang optimalnya usaha guru dalam mengelola sistem belajar yang mampu mengatasi kejenuhan serta menumbuhkan semangat belajar siswa.
4. Penerapan berbagai model pembelajaran yang berubah-ubah namun tidak mengikuti mekanisme yang jelas.

### **1.3 Batasan Masalah**

Penelitian ini dibatasi dalam beberapa hal untuk menjaga agar masalah tidak terlalu luas. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Tema 2 Subtema 1 Pembelajaran ke 2 di Kelas V SD Muhammadiyah 25 Medan Tahun Pelajaran 2022/2023 dan hasil belajar dibatasi satu ranah yaitu kognitif”

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada uraian sebelumnya, adapun rumusan masalah yang akan diteliti pada penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh hasil belajar peserta didik yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada Tema 2 Subtema 1 di kelas V SD Muhammadiyah 25 Medan Tahun Pelajaran 2022/2023?”

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah sebagaimana dikemukakan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh hasil belajar peserta didik yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games*

*Tournament* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Tema 2 Subtema 1 di kelas V SD  
V SD Muhammadiyah 25 Medan Tahun Pelajaran 2022/2023

## 1.6 Manfaat Penelitian

### 1.6.1 Manfaat Teoretis

- 1) Sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada Tema 2 Subtema 1 melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).
- 2) Memberikan sumbangan ilmu dan informasi sebagai bahan kajian lebih lanjut kepada penulis dan akademis terutama dalam hal inovasi pembelajaran khususnya di PGSD UNIMED.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

- 1) Bagi Peserta Didik

Penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajar.

- 2) Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pijakan bagi guru dalam melakukan upaya untuk meningkatkan hasil pembelajaran dengan menggunakan *Teams Games Tournament* (TGT). Dari pengalaman tersebut dapat menumbuhkan ketertarikan siswa dalam belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

- 3) Bagi sekolah

Dengan mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa maka diharapkan

dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam rangka pembinaan dan pengembangan sekolah yang bersangkutan.

4) Bagi Penulis

Dapat menambah pengalaman dan wawasan, terutama tentang penerapan model pembelajaran yang tepat sebagai bahan acuan dalam pembelajaran di kelas serta dapat dijadikan sebagai informasi dan referensi untuk melaksanakan penelitian di masa yang akan datang.

