

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses yang mencakup tiga dimensi, individu, masyarakat atau komunitas nasional dari individu tersebut, dan seluruh kandungan realitas, baik material maupun spiritual yang memainkan peranan dalam menentukan sifat, nasib, bentuk manusia maupun masyarakat. Pendidikan lebih dari sekedar pengajaran, yang dapat dikatakan sebagai suatu proses transfer ilmu, transformasi nilai, dan pembentukan kepribadian dengan segala aspek yang dicakupnya. Dengan demikian pengajaran lebih berorientasi pada pembentukan spesialis atau bidang-bidang tertentu, oleh karena itu perhatian dan minatnya lebih bersifat teknis.

Undang-undang No 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah “Usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak, mulia serta keterampilan yang di perlukannya dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.” Ada beberapa hal yang sangat penting untuk diperhatikan dari konsep pendidikan menurut undang undang tersebut. (1) pendidikan adalah usaha sadar yang terencana, (2) proses pendidikan yang terencana itu diarahkan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran (3) suasana belajar dan pembelajaran itu diarahkan agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya. Hal ini berarti proses pendidikan adalah kemampuan anak memiliki kekuatan spiritual

keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan diirnya proses pembelajaran berujung kepada pembentukan sikap pengembangan kecerdasan serta pengembangan hasil belajar anak sesuai dengan kebutuhan.

Pembelajaran abad 21 merupakan pembelajaran berbasis teknologi yang kini semakin berkembang pesat. Perkembangan teknologi tersebut mendorong adanya berbagai pengembangan, termasuk juga dalam bidang penilaian atau *assessment* (Rosnaeni, 2021: 4335). Pembelajaran abad 21 merupakan suatu peralihan pembelajaran dimana kurikulum yang dikembangkan menuntun sekolah untuk mengubah pendekatan pembelajaran dari *teacher centred* menjadi *student centered*. Hal ini sesuai dengan tuntutan masa depan dimana peserta didik harus memiliki kecakapan berpikir dan belajar. Kecakapan-kecakapan tersebut antara lain kecakapan memecahkan masalah, berpikir kritis, kolaborasi dan kecakapan berkomunikasi. Konsep pembelajaran abad 21 menggunakan 4C yakni :1)*critical thinking and problem solving* 2) *creativity and innovation* 3) *collaboration* 4) *communication* (Rosnaeni, 2021: 4335).

Untuk memenuhi tuntutan kompetensi abad 21, pemerintah merancang pembelajaran abad 21 melalui kurikulum Merdeka yang mana pembelajaran berpusat pada siswa. Oleh karena itu para pendidik atau calon pendidik banyak ditawari dengan aneka pilihan model pembelajaran, yang kadang-kadang jika untuk keperluan implementasi pembelajaran masih sulit ditemukan literaturnya (Muchtard dkk., 2024). Hal ini mengakibatkan sebagian besar guru memilih untuk tidak menerapkan model pembelajaran yang baru. Tantangan lainnya bagi guru

dalam mengimplementasikan berbagai model pembelajaran ke dalam kelas adalah keterbatasan sarana dan prasarana (Akbar dkk., 2023).

Hasil belajar menurut Bunyamin (2021: 99-100), mengatakan bahwasanya hasil belajar merupakan kompetensi yang dimiliki siswa setelah mendapatkan pengalaman mengenai pembelajaran, meliputi ranah kognitif, psikomotorik dan efekti belajar. Tujuan dari penilaian ini adalah untuk mengukur sejauh mana seorang siswa telah menjacapi tujuan dari pembelajaran. Hasil belajar merupakan tunjukan keberhasilan siswa, namun keberhasilan belajar merupakan sebuah indikator derajat perubahan perilaku siswa. Perubahan tersebut mencakup aspek perilaku siswa secara menyeluruh, meliputi aspek kognitif, emosional, dan psikomotorik.

Menurut Ananda dan Hayati (2020: 51), mengatakan bahwasanya hasil belajar adalah hasil yang dapat dicapai siswa sebagai sebuah hasil usaha sadar untuk membawa perubahan yang baik pada pengetahuan, sikap, dan juga keterampilan. Hasil belajar yang dicapai dapat diharapkan memberikan dampak yang positif terhadap minat dan bakat siswa dalam belajar. Hasil belajar dapat tercapai dengan melakukan penilaian ataupun evaluasi, dimana penilaian adalah suatu proses pembelajaran (Juhadi, 2020: 42-46).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SD 066429 didapatkan hasil bahwa di sekolah tersebut, hasil belajar siswa masih rendah. Rendahnya hasil belajar siswa merupakan indikasi bahwa proses pembelajaran belum berjalan secara optimal. Pada saat pembelajaran, siswa cenderung pasif dan tidak tertarik untuk menyimak materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini mengakibatkan proses transfer ilmu yang dilakukan selama di kelas tidak

maksimal sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa. Ketercapaian kompetensi dan tujuan belajar siswa sangat di pengaruhi oleh model pembelajaran yang di gunakan oleh guru.

Tabel 1.1 Data Observasi Presentase Ketuntasan Hasil Ulang Harian Siswa Kelas IV SD Negeri 066429 Medan Marelan

KKM	Kelas	Jumlah peserta didik	Jumlah peserta didik		Tuntas (%)	Tidak Tuntas (%)
			Tuntas	Tidak Tuntas		
78	IV B	26	12	14	46.15%	53.85%
	IV C	26	13	13	50%	50%

Untuk mencapai kondisi belajar yang ideal, kualitas pengajaran selalu terkait dengan penggunaan model pembelajaran secara optimal, ini berarti bahwa untuk mencapai kualitas pengajaran yang tinggi setiap mata pelajaran harus diorganisasikan dengan model pengorganisasian yang tepat dan selanjutnya disampaikan kepada siswa dengan model yang tepat pula. Rusman (2019: 133) menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan suatu rencana yang bisa dimanfaatkan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan pembelajaran serta membimbing pembelajaran di kelas, sehingga guru dapat memilih model pembelajaran apa yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SD 066429 didapatkan hasil bahwa di sekolah tersebut, guru baru pernah menggunakan model pembelajaran PBL dan PJBL. Namun dalam praktiknya guru belum memaksimalkan sintaks yang seharusnya diterapkan dari model pembelajaran tersebut. Guru menerapkan pembelajaran berbasis masalah dengan memberikan suatu masalah berupa pertanyaan yang harus dipecahkan oleh siswa, begitu pula dengan menerapkan project dalam pembelajaran. Hal ini mengakibatkan

pembelajaran tidak menerapkan sintaks yang utuh di dalam kelas sehingga hasil pembelajaran menjadi kurang optimal.

Hasil belajar yang rendah juga disebabkan oleh tidak adanya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi sehingga peserta didik kurang memahami materi yang diberikan oleh guru, informasi lain yang diperoleh adalah bahwa guru-guru kurang paham dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Peneliti juga mendapat informasi bahwa sebagian besar siswa kelas IV sudah memiliki HP sendiri dan sebagian lagi memakai hp orangtuanya sehingga peserta didik sudah siap menerima pembelajaran menggunakan media berbasis teknologi.

Ada banyak model pembelajaran yang dicetuskan oleh para ahli yang bisa diterapkan dalam pembelajaran sesuai dengan kondisi guru dan siswa di sekolah. Model pembelajaran tersebut dapat memunculkan kompetensi siswa yang diharapkan sebagaimana yang tercetus dalam tujuan pembelajaran. Salah satu model yang telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa adalah model pembelajaran kooperatif. Salah satu tipe yang populer dalam pembelajaran kooperatif adalah *Team Games Tournament (TGT)*, yang menggabungkan unsur permainan dan kompetisi dalam proses belajar mengajar. Pentingnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga didorong oleh perkembangan generasi digital, di mana siswa lebih tertarik dan mudah beradaptasi dengan media digital dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Media yang bisa mengangkat motivasi peserta didik untuk tetap fokus dalam pembelajaran dan tetap terjamin yaitu media pembelajaran berbasis *e-learning*. *E-learning* merupakan contoh pemanfaatan teknologi informasi dan

komunikasi yang tepat digunakan untuk mempermudah suatu proses pembelajaran. Salah satu jenis *e-learning* yaitu *wordwall*. Dengan ini peneliti menggunakan media aplikasi *wordwall* yang sangat mudah digunakan untuk mengetahui prestasi belajar didik. Dalam kegiatan dengan menggunakan media aplikasi *wordwall* dapat diakses oleh peserta didik secara individual atau melalui bimbingan guru. Pembelajaran yang berbasis teknologi seperti *Wordwall* memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menarik, fleksibel, dan sesuai dengan gaya belajar mereka. seperti *Wordwall* memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menarik, fleksibel, dan sesuai dengan gaya belajar mereka.

Materi **Indonesiaku Kaya Budaya** adalah salah satu materi penting yang memperkenalkan siswa pada kekayaan budaya bangsa, seperti tarian daerah, bahasa, pakaian adat, rumah tradisional, dan nilai-nilai budaya. Mengingat keragaman materi ini, dibutuhkan pendekatan yang mampu menumbuhkan apresiasi siswa terhadap warisan budaya yang kaya. Pembelajaran berbasis kegiatan kooperatif dan permainan edukatif dapat meningkatkan minat siswa dalam memahami kekayaan budaya yang menjadi ciri khas bangsa Indonesia.

Materi yang dipilih dalam pembelajaran ini ialah mengenai Indonesiaku Kaya Budaya. Materi Indonesia Kaya Budaya ini dipilih karena masih berhubungan dengan kebudayaan yang ada di Indonesia. Dalam menangani permasalahan ini diperlukan sebuah model atau media yang baik untuk memahami materi tersebut agar menghasilkan hasil belajar yang optimal.

Berdasarkan masalah di atas oleh karenanya peneliti hendak melaksanakan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran TGT

(*Team Games Tournament*) Berbantuan Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Indonesiaku Kaya Budaya Di SDN 066429 Medan Marelan”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka penulis dapat mengidentifikasi masalah yang timbul dalam penelitian ini, yaitu:

1. Guru tidak menerapkan model pembelajaran yang bervariasi selama kegiatan belajar mengajar.
2. Guru pernah menerapkan model PBL dan PJBL namun tidak menerapkan sintaks yang utuh sehingga pembelajaran tidak optimal.
3. Rendahnya pemahaman siswa karena siswa tidak tertarik mengikuti pembelajaran yang terlalu monoton.
4. Guru kurang menguasai penggunaan media berbasis teknologi sehingga tidak pernah menerapkannya dalam pembelajaran di kelas.

1.3. Batasan Masalah

Agar permasalahan yang diteliti tidak meluas maka penulis membatasi masalahnya sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan di SDN 066429 Medan.
2. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV-B dan IV-C.
3. Pokok bahasan yang digunakan dalam penelitian adalah materi Bab Indonesiaku Kaya Budaya sub bab Kekayaan Budaya Indonesia.
4. Objek yang diteliti pada adalah hasil belajar siswa yang diberikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diungkap dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamnet* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada materi Indonesiaku Kaya Budaya di SD Negeri 066429 Medan?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian pada rumusan masalah, maka penulis merumuskan tujuan dari penelitian ini, antara lain:

1. Mengetahui adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamnet* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada materi Indonesiaku Kaya Budaya di SD Negeri 066429 Medan.

1.6. Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat kepada beberapa pihak yang bersangkutan, di antaranya:

1. Bagi Siswa
 1. Memberikan pengalaman belajar yang bervariasi dan menarik.
 2. Mendorong siswa untuk aktif dalam pembelajaran.
 3. Memberikan motivasi untuk meningkatkan penguasaan suatu konsep.

2. Bagi Guru

1. Mendapatkan informasi dalam memilih alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran Indonesia Ku Kaya Budaya.
2. Memberikan gambaran untuk menerapkan variasi metode yang dapat memberikan suasana belajar yang lebih bebas dan menarik.

3. Bagi Sekolah

1. Hasil penelitian ini akan memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah dalam rangka perbaikan pembelajaran yang sudah ada.