

BAB I

Pendahuluan

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan hingga saat ini memiliki peran penting dalam era globalisasi, bahkan sudah menjadi kebutuhan pokok bagi setiap orang. Oleh karena itu, sumber daya manusia harus berkualitas tinggi, sehingga sumber daya manusia dapat ditingkatkan melalui pelatihan. Pendidikan di Indonesia mengalami pasang surut dimana berbagai masalah datang dan pergi sekaligus menjadi tantangan tersendiri, salah satu masalah yang masih dihadapi masyarakat Indonesia adalah rendahnya mutu pendidikan. Pada hal ini menurut pendapat Gaol (2018, hlm. 2) melihat data *Global Human Capital Report 2017* dari *World Economic Forum*, Indonesia menempati urutan ke-65 dari 130 negara melek akan bidang pendidikan. Pada posisi tersebut, Indonesia masih jauh dari negara-negara ASEAN, misalnya Singapura di peringkat 12, Malaysia di peringkat 33, Thailand di peringkat 40, dan Filipina di peringkat 50.

Sementara itu menurut Susiani (2021, hlm. 294) yang merujuk pada hasil *survey Programme for International Student Assessment (PISA)* yang merupakan sebuah organisasi yang menilai mutu pendidikan di dunia, pada tahun 2018 peringkat kualitas pendidikan di Indonesia masih berada di kedudukan golongan rendah, yaitu menduduki peringkat 72 dari 78 negara terlihat masih tertinggal jauh dari negara lainnya. Berdasarkan informasi tersebut, permasalahan pendidikan Indonesia harus segera diselesaikan, semua pihak harus ikut serta saling membantu menyelesaikan permasalahan yang kini sedang berkembang. Kerjasama masyarakat dan pemerintah Indonesia sangat dibutuhkan agar keterlambatan yang dialami Indonesia tidak semakin bertambah, karena hal ini lebih mengkhawatirkan masa depan bangsa Indonesia.

Faktor lain yang dapat menyebabkan rendahnya mutu pendidikan di Indonesia adalah kurangnya sarana prasarana yang digunakan selama pembelajaran, model pembelajaran yang digunakan kurang variatif atau umumnya monoton. Selain itu, guru masih sering menggunakan model pembelajaran konvensional dengan metode ceramah dimana pembelajaran hanya terfokus pada guru, membuat siswa cepat bosan dan pasif selama pembelajaran, yang pada akhirnya mempengaruhi hasil belajar siswa.

Belajar maupun pembelajaran yaitu kegiatan yang bersifat mendidik, membina dan memberikan sebuah pengajaran atau yang biasa disebut juga dengan kegiatan edukatif maka bisa dikatakan dua hal yang dapat saling berkaitan dalam arti tidak dapat dipisahkan. Belajar adalah suatu gerakan dengan siklus dari tidak mengetahui menjadi mengetahui, tidak memahami menjadi memahami, tidak bisa menjadi bisa untuk mencapai hasil yang maksimal menurut Ihsana (2017, hlm. 4). Sementara itu pandangan lain yang mengatakan belajar merupakan suatu perubahan dalam diri seseorang yang diperoleh melalui pengalaman dan pendidikan dalam bentuk pemahaman, keterampilan, dan sikap, bahkan mencakup seluruh aspek kepribadian menurut Suardi (2018, hlm.11).

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di SDN 245 Sumbersari Indah Kota Bandung sarana dan prasarana di sekolah cukup memadai, dengan tersedianya beberapa fasilitas media teknologi seperti Personal Computer (PC) untuk dipergunakan oleh kepala sekolah, guru dan staff sekolah. Selain itu tersedia laptop yang digunakan khusus untuk siswa dalam mengikuti kegiatan Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK), speaker dan infocus sebagai media pembelajaran guna untuk mengenalkan materi baik secara audio maupun visual. Berdasarkan hasil observasi terutama kelas IV SDN 245 Sumbersari Indah Kota Bandung yaitu sudah menggunakan kurikulum merdeka atau dikenal juga istilah Kurikulum Operasional di Satuan Pendidikan (KOSP). Pada kelas ini terdapat permasalahan yang dirasa cukup berat yaitu kondisi dari peserta didik itu sendiri mengenai hasil belajar yang belum maksimal atau belum mencapai Ketuntasan Belajar Minimal (KBM) pada sekolah tersebut yaitu dengan nilai 70.

Berdasarkan hasil observasi melalui tanya jawab dengan salah satu guru kelas, beberapa peserta didik di kelas tersebut masih terdapat siswa yang belum bisa membaca, kurangnya daya tangkap serta pemahaman dari siswa bisa terjadi karena guru merasa belum secara maksimal dalam memberikan materi kepada siswa, oleh sebab itu pada akhirnya mempengaruhi hasil belajar, dimana nilai semester sebelumnya belum maksimal. Diantara beberapa faktor yang mempengaruhi permasalahan ini, salah satunya ialah dalam kegiatan pembelajaran. Permasalahan lainnya yaitu model pembelajaran konvensional yang digunakan oleh guru yaitu melalui metode ceramah, dalam artian lain pembelajaran yang dilakukan berpusat pada guru (*teacher center*) yang menandakan model pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi. Selain membuat siswa menjadi mudah bosan, siswa juga menjadi kurang aktif dan terlibat dalam kegiatan belajar bahkan sulit untuk mengemukakan pendapat mereka. Berdasarkan

pengamatan yang terlihat siswa hanya mendengarkan apa yang guru sampaikan dan sedikit siswa yang menjawab ketika diberikan pertanyaan oleh gurunya.

Adanya peran seorang guru dalam kegiatan pembelajaran berperan penting begitupun sebaliknya, proses kegiatan belajar bisa menciptakan sebuah interaksi antar guru dan peserta didiknya melalui media pembelajaran dengan begitu peserta didik mampu menerima informasi yang konkret atau nyata. Untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran melalui berbagai pengalaman sehingga dapat mengakibatkan perubahan secara menyeluruh pada perilaku baik itu pengetahuan, keterampilan, emosi dan juga psikomotoriknya. Maka dari itu guru dituntut mampu memilih dengan tepat model pembelajaran yang dapat meningkatkan proses dan hasil belajar siswa di kelas.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk mengatasi segala permasalahan, karena dalam kegiatan belajar memerlukan model pembelajaran yang dapat mengikutsertakan siswa secara keseluruhan dan model pembelajaran ini mempunyai manfaat yaitu memberikan pintu terbuka kepada setiap siswa untuk mengambil bagian yang berfungsi dalam kegiatan pembelajaran, mengajarkan cara bersosialisasi yang baik dengan teman melalui diskusi, serta mengembangkan segala kemampuannya dalam berpikir maupun menyelesaikan masalah yang ada.

Keunggulan dari model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini disampaikan oleh para ahli Isrok'atun dan Amelia (2018, hlm. 145) mendukung pernyataan sebelumnya bahwa salah satu kelebihan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah memberikan keterampilan kepada siswa untuk berkolaborasi dengan siswa lain. Berkaitan dengan pendapat tersebut Malikul Husna (2019, hlm. 12) memaparkan pendekatan melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa untuk belajar lebih terbuka sambil memberdayakan tanggung jawab, kepercayaan, upaya bersama, persaingan yang sehat, dan afiliasi belajar. Adapun menurut Nurhidayah (2018, hlm.228) keunggulan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dibandingkan model pembelajaran kooperatif lainnya adalah siswa dituntut untuk berpikir dan bertanggung jawab secara mandiri dan berkelompok dengan suasana yang menyenangkan melalui kegiatan turnamen. Untuk menyelesaikan kegiatan yang diberikan oleh guru melalui pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi satu sama lain, berbagi ide, dan lebih kooperatif satu sama lain.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Astutik, T (2013) mengatakan bahwa hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Klantingsari 1 Tarik-Sidoarjo dapat meningkat melalui penggunaan model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Lalu menurut hasil penelitian oleh Sulhiyati, S (2019) menyatakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 6 Praya tahun ajaran 2018/2019. Hal ini dikarenakan kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan semangat siswa karena siswa secara tidak langsung berusaha mendapatkan nilai terbaik, juga dapat saling menghargai pendapat dan mempererat silaturahmi antar siswa.

Sedangkan penelitian menurut Wahyudin, dkk (2022) menjelaskan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 50 Erebulu Kabupaten Sinjai. Selanjutnya penelitian menurut Ilmiyah, dkk (2014) menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian lainnya yang sudah dilakukan oleh Melindawati, S. (2021) menyatakan bahwa penelitian dengan desain quasi eksperimental siswa yang menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) mengalami peningkatan hasil belajar IPS dibandingkan dengan pembelajaran tradisional.

Berdasarkan permasalahan yang ada dan beberapa temuan penelitian lainnya dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif seperti Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa telah memberikan dampak yaitu dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dikarenakan model Teams Games Tournament (TGT) memberikan semangat lebih pada siswa dalam kegiatan belajar membuat mereka saling berusaha mendapatkan hasil yang terbaik yang dilakukan secara berkelompok.

Berdasarkan latar belakang belakang yang sudah dijelaskan maka penulis tertarik melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di SDN 245 Sumpersari Indah”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas serta hasil observasi melalui wawancara guru kelas IV di SDN 245 Sumpersari Indah, sehingga terdapat permasalahan-permasalahan yang terjadi, sebagai berikut:

1. Guru hanya menggunakan satu model pembelajaran konvensional.
2. Guru belum menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)
3. Model pembelajaran yang kurang bervariasi.
4. Siswa kurang aktif dan kurang terlibat dalam kegiatan proses pembelajaran.
5. Terdapat kurangnya pemahaman pada peserta didik.
6. Kurangnya daya tangkap pada diri peserta didik.
7. Pemberian materi oleh guru belum maksimal.
8. Hasil belajar semester belum sesuai harapan atau belum mencapai Ketuntasan Belajar Minimal (KBM).

C. Batasan Masalah

Untuk memfokuskan masalah pada penelitian ini, peneliti memberikan batasan masalah sebagai berikut:

1. Siswa kelas IV SDN 245 Sumpersari Indah.
2. Mata pelajaran IPAS bab 8 kelas IV.
3. Penggunaan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah terbagi menjadi 2 yaitu umum dan khusus sebagai berikut :

a) Umum

Bagaimana pengaruh penggunaan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SDN 245 Sumpersari Indah?

b) Khusus

1. Bagaimana penggunaan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SDN 245 Sumpersari Indah?

2. Apakah penggunaan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) bisa berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas IV di SDN 245 Sumpersari Indah?

E. Tujuan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ada, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

a. Umum

Tujuan umum penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Khusus

1. Tujuan khusus dari penelitian ini untuk mendeskripsikan proses penggunaan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) agar hasil belajar siswa meningkat.
2. Tujuan khusus dari penelitian ini untuk mengetahui apakah model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah wawasan keilmuan serta memberikan sumbangan pada perkembangan ilmu pendidikan, khususnya mengenai penggunaan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Manfaat praktis

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

a. Bagi Siswa

Pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi Guru

Memberikan saran-saran untuk meningkatkan sistem pembelajaran di kelas dalam upaya memecahkan permasalahan dalam kegiatan pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Mampu meningkatkan dan menghasilkan mutu pendidikan yang sangat penting bagi siswa.

d. Bagi Peneliti

Sebagai suatu pembelajaran karena pada penelitian ini peneliti dapat mengaplikasikan segala pengetahuan yang didapatkan baik selama perkuliahan maupun di luar perkuliahan dan sebagai referensi bagi peneliti lainnya.

G. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman mengenai pengertian istilah-istilah yang digunakan pada variabel-variabel penelitian maka istilah tersebut didefinisikan sebagai berikut:

1. Model Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu dari sekian banyak yang menggunakan sistem kelompok, semua siswa yang mengikuti latihan pembelajaran berbasis permainan secara efektif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dari yang diharapkan di ruang belajar. Hal ini disampaikan juga oleh Silfina (2019, hlm. 11) mengatakan model kooperatif tipe TGT adalah model pembelajaran yang mengikutsertakan peserta didik dalam latihan pembelajaran dengan cara menyusunnya menjadi kelompok-kelompok dengan kapasitas yang berbeda-beda. Pendapat yang hampir sama menurut Rusman (2014, hlm.224) mengatakan model kooperatif tipe TGT didefinisikan sebagai semacam pembelajaran bermanfaat yang menempatkan siswa dalam konsentrasi pada kelompok yang terdiri dari 5 hingga 6 siswa dengan mempertimbangkan kapasitas, orientasi, dan identitas yang berbeda.

Pendapat lain menurut Futriani (2020, hlm. 15) bahwa *Team Games Tournament* adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa secara dinamis dalam menjemput, diawali dengan pertunjukan kelas dan diakhiri dengan pemberian penghargaan kepada kelompok yang mendominasi permainan. Sementara A'yuningsih, dkk (2017, hlm.38) mengatakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan model pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen dan setiap siswa mengambil bagian yang berfungsi dalam pembelajaran yang dikemas sebagai kompetisi ilmiah untuk mendapatkan nilai yang tinggi. Adapun model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah suatu model pembelajaran berbasis

pembelajaran yang berupa tim dengan menerapkan unsur permainan didalam pembelajaran dan bertujuan untuk memperoleh skor dalam tim. Berbeda dengan kelompok kooperatif lainnya, TGT membagi tim sesuai dengan tingkat kemampuan siswa. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini melatih siswa bagaimana cara menyampaikan pendapat di depan siswa lain dan siswa dituntut dapat menghargai pendapat siswa lain dengan patokan materi pembelajaran menurut Mahardika (2018, hlm. 17).

Jadi berdasarkan beberapa pendapat diatas model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang sangat berorientasi pada kegiatan bersama, dibentuk kelompok-kelompok kecil siswa yang terdiri dari individu-individu dengan berbagai bakat, jenis kelamin, dan ras secara acak atau heterogen. Model kooperatif tipe TGT ini mengkolaborasikan pembelajaran biasanya melalui permainan yang didalamnya setiap kelompok akan bertanding berusaha mendapatkan hasil skor tertinggi bagi tim mereka yang akhirnya akan diberikan sebuah penghargaan.

2. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan sebuah bukti nyata dari keberhasilan seorang siswa melalui kegiatan pembelajaran yang sudah dilaksanakan, hasil belajar dapat terlihat dengan adanya perubahan pada diri siswa yang signifikan meliputi pengetahuan dan juga keterampilan pada diri siswa yang akan terlihat dari hasil tugas akhir yang diberikan. Seperti yang dikatakan oleh Anjani dan Hamdani (2018, hlm. 253) hasil belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku peserta didik pada proses pembelajaran yang dapat diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Seseorang dapat dikatakan perubahan apabila ia mengalami perubahan dalam beberapa hal setelah melakukan proses pembelajaran.

Didukung oleh pernyataan lainnya mengenai definisi hasil belajar menurut Fanny (2019, hlm. 130) yang mengatakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah menyelesaikan pengalaman belajarnya yang mencakup aspek kognitif, emosional, dan psikomotoriknya disebut sebagai hasil belajar. Sejalan dengan itu menurut Budiono (2021, hlm. 6) Hasil belajar berasal dari proses kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan oleh peserta didik, hasil belajar dapat terlihat atau tercermin dari adanya perubahan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik pada peserta didik.

Pendapat lainnya dikemukakan oleh Nuritta (2018, hlm. 175)) mengatakan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diberikan siswa sebagai penilaian setelah mengikuti pengalaman yang berkembang dengan mensurvei informasi, mentalitas dan kemampuan siswa dengan perubahan tingkah lakunya. Sedangkan menurut pengertian hasil belajar menurut Sulastri, dkk (2015, hlm. 92) pemahaman merupakan evaluasi terakhir atas interaksi dan penyajian yang dilakukan lebih dari satu kali. Terlebih lagi akan disisihkan untuk jangka waktu yang lama atau bahkan tidak akan hilang selamanya dengan alasan bahwa konsekuensi dari pembelajaran ikut membentuk pribadi yang pada umumnya ingin mencapai hasil yang lebih baik sehingga akan memberikan dampak yang signifikan. pada perspektif dan menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah sebuah pencapaian dan yang sudah diraih dan berupa penilaian baik dari segi aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik melewati kegiatan pembelajaran. Berhasil atau tidaknya siswa dalam belajar dapat dilihat pada perubahan yang terjadi dalam diri masing-masing siswa mulai dari mulai dari sejauh mana pengetahuan yang mereka miliki dalam memahami materi dari yang tidak tahu apa-apa menjadi tahu banyak hal, mampu menyelesaikan tugas yang diberikan, sikap setiap siswa yang sebelumnya kurang baik menjadi jauh lebih baik setelah mendapatkan pengalaman pembelajaran.

H. Sistematika Skripsi

Untuk dapat memudahkan serta memahami isi dari skripsi, berikut disajikan secara singkat pada sistematika penulisan dari skripsi yang terbagi kedalam lima bab, sebagai berikut :

Bab I yaitu judul pendahuluan yang menjelaskan mengenai latar belakang masalah dari model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk lebih mengembangkan hasil pembelajaran siswa yang mencakup bukti pembeda masalah, hambatan masalah, perincian masalah, tujuan dan manfaat penelitian, definisi fungsional dan percakapan yang disengaja. Pada Bab II dengan judul landasan teoritis berisi tentang pengertian, karakteristik, komponen, langkah-langkah, kelebihan dan kekurangan serta sintak dari model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar.

Lalu Bab III metode penelitian, dalam bab ini penulis memahami cara yang akan diambil oleh para ilmuwan dengan memanfaatkan model pembelajaran tipe *Groups Games Competition* (TGT) yang menyenangkan untuk lebih mengembangkan hasil

belajar siswa. Selanjutnya Pada Bab IV dengan judul hasil penelitian dan pembahasan berisi mengenai gambaran umum lokasi penelitian, pembahasan hasil penelitian, temuan penelitian dan hasil penelitian dari Pengaruh Penggunaan Model *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SDN 245 Summersari Indah. Kemudian Bab V dengan judul penutupan berisi tentang kesimpulan dan saran mengenai Pengaruh Penggunaan Model *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SDN 245 Summersari Indah.