

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Manusia adalah makhluk yang memiliki intelektual yang tinggi dibanding dengan makhluk hidup lain di bumi, perkembangan manusia terus berkembang karena kemampuan intelektual yang tinggi. Perkembangan kemampuan intelektual manusia terus berkembang dari masa ke masa, perkembangan intelektual intelektual manusia memberikan kepada manusia kehidupan yang lebih nyaman. Manusia memperoleh pengetahuan berasal dari pengalaman yang di alami oleh manusia, pengalaman yang di alami oleh manusia dari masa ke masa terus berkembang menjadi pengetahuan baru. Manusia membagikan pengalaman dan pengetahuan mereka kepada generasi yang lebih muda, hal ini diperuntukan supaya menjadi bekal dalam kehidupan generasi muda.

Pada perkembangan jaman membagikan pengalaman dan pengetahuan kebanyakan disalurkan melalui institusi pendidikan yaitu sekolah. Di sekolah manusia generasi muda atau siswa menerima pendidikan untuk menjadi bekal mereka di masa depan. Sekolah menjadi salah satu tempat untuk pembekalan skill yang dibutuhkan dalam kehidupan masa depan. Pembekalan awal dilakukan dilakukan mulai dari anak usia dini umur 5 tahun (TK) pada usia ini pendidikan dilakukan untuk perkembangan motorik anak dengan cara bermain sambil belajar. Anak akan mulai diajak untuk berfikir abstraks pada usia 6 tahun karena pada usia ini anak sudah mulai bisa berfikir secara abstrak. Di usia 6-12 tahun anak sudah mulai dibekali tehnik-tehnik dasar yang akan diperlukan siswa untuk masa depannya seperti membaca, berhitung, belajar tentang lingkungan, dan banyak lagi.

Pembelajaran yang di terima oleh siswa umur 6-12 (bisa dikategorikan SD) merupakan pembelajaran yang isinya merupakan dasar-dasar pembelajaran yang akan mereka gunakan kelak di jenjang berikutnya. Pembelajaran merupakan suatu istilah

yang memiliki keterkaitan yang erat dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain dalam proses pendidikan. Pembelajaran seharusnya merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menciptakan suasana yang nyaman agar setiap ilmu yang disampaikan akan lebih mudah diterima dan dipahami oleh siswa. Untuk itu sebagai tenaga pendidik atau guru harus memahami bagaimana peserta didik/siswa memperoleh pengetahuan dari kegiatan belajarnya. Jika dapat memahami proses pemerolehan pengetahuan maka pendidik akan dapat menentukan model, pendekatan, metode, strategi, dan taktik pembelajaran yang tepat bagi peserta didiknya.

Dalam kegiatan belajar mengajar dalam pembelajaran terjadi dua interaksi antara guru dan siswa interaksi ini menimbulkan proses pertukaran informasi atau pengetahuan dari guru ke siswa. Setiap individu siswa memiliki tingkat pemahaman yang berbeda-beda ada beberapa siswa yang dapat langsung memahami inti dari pembelajaran dan juga yang memakan waktu yang lama untuk memahami inti pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Bukan hanya tingkat pemahaman, setiap siswa juga memiliki caranya tersendiri yang cocok untuk mereka gunakan dalam belajar. Oleh karena itu guru harus bisa membuat penyesuaian agar semua siswa di dalam kelas dapat memahami apa yang dijelaskan oleh guru dengan baik dan benar. Guru harus memikirkan cara atau proses pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan di dalam kelas untuk membantu semua siswa agar paham pembelajaran yang sedang dijelaskan.

Model pembelajaran menurut Aqib & Murtadlo (dalam Harjanto, 2008:51) didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman atau acuan dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh pendidik di kelas. Dalam model pembelajaran terdapat strategi pencapaian kompetensi peserta didik dengan pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran.

Pada usia anak 6-12 tahun (masa sd) adalah masa dimana perkembangan anak yang memiliki sikap lebih suka bermain ketimbang belajar. Sebagai seorang tenaga pendidik atau guru harus memahami ini untuk menjadi masukan cara menghadapi siswa yang terlihat nakal di kelas karena pada usia ini siswa suka bermain dan kadang tidak mengenal diman tempat mereka sedang bermain. Berdasarkan permasalahan yang dihadapi guru dari sifat anak yang suka bermain, kita juga dapat memanfaatkan ini sebagai peluang atau cara untuk mengajari anak dalam belajar menggunakan model pembelajaran yang sesuai. Model pembelajaran di dalam kelas memiliki banyak jenis dan memiliki kesesuaian terhadap materi, lingkungan belajar, karakter siswa, dan sebagainya. Ada banyak model pembelajaran yang dapat diterapkan di kelas, guru harus memahami jenis-jenis model pembelajaran yang ada agar guru dapat menimbang model yang sesuai untuk diterapkan di kelas. Salah satu model pembelajaran yang bisa diterapkan adalah model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT).

Model pembelajaran adalah kerangka kerja yang memberikan gambaran sistematis untuk melaksanakan pembelajaran agar membantu belajar siswa dalam tujuan tertentu yang ingin dicapai. Artinya, model pembelajaran merupakan gambaran umum namun tetap mengerucut pada tujuan khusus. Joyce & Weil dalam Rusman (2018, hlm. 144) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang bahkan dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau lingkungan belajar lain. Pada penelitian ini peneliti menggunakan model pembelajaran TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT), merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan permainan dan kompetisi dalam pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran TGT diharapkan memicu aktifasi dan peningkatan hasil belajar siswa.

Model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan

status, melibatkan para siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta penguatan Wijayarti & Liesdiani (dalam Yudianto, Sumardi, & Berman, 2014). Model pembelajaran TGT menurut Rachman & Shobirin (2017) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif dan membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran karena dituntut untuk berkompetisi dalam kelompok dan menjawab pertanyaan sebanyak mungkin dan tentu dengan menjawab dengan tepat pula. Dengan adanya kompetisi diantara siswa akan memicu semangat siswa untuk menang dalam permainan siswa akan berusaha lebih mempersiapkan diri agar bisa menang dalam permainan yang akan dilakukan di dalam kelas. Pembelajaran yang melibatkan seluruh siswa yang aktif ketika pembelajaran berlangsung diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena semua siswa berusaha belajar agar bisa memenangkan pertandingan.

Model pembelajaran TGT memiliki kelebihan untuk meningkatkan penerapan waktu untuk tugas, mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu, dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa. Pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT tidak akan menjadi pembelajaran yang membosankan karena seluruh siswa di dalam kelas dituntut untuk aktif, pembelajaran juga akan menyenangkan karena dilakukan dengan cara bermain. Permainan yang akan diterapkan akan disesuaikan kecocokannya dengan materi yang sedang dipelajari karena tidak semua materi tidak cocok diterapkan dengan permainan. Ada banyak permainan yang bisa dipakai dalam model pembelajaran TGT tetapi guru harus menimbang kesesuaian.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi kesuksesan dalam pembelajaran. Dengan memilih dan menggunakan model pembelajaran yang tepat guru dapat memaksimalkan hasil pembelajaran yang ingin dicapai. Penggunaan variasi model

pembelajaran berpengaruh pada tingkat pemahaman siswa dalam belajar, namun pemilihan model harus sesuai dengan materi pembelajaran yang akan dipelajari.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament sebagai model pembelajaran yang akan membantu tercapainya tujuan pembelajaran dengan lebih efektif. Penggunaan model pembelajaran TGT diharapkan membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa serta dapat meningkatkan aktifitas siswa dalam belajar. Bukan hanya untuk siswa, guru juga diharapkan mampu memahami dan mempelajari berbagai cara dalam kegiatan belajar mengajar yang lebih efektif, agar teknik pembelajaran atau model pembelajaran yang digunakan guru lebih bervariasi dan tidak membosankan.

Aktifasi belajar adalah segala kegiatan yang dilaksanakan baik secara jasmani atau rohani selama proses pembelajaran. Aktifasi belajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar. Contoh yang dapat diambil pada aktifasi belajar siswa adalah pada seseorang sedang belajar membaca, fisik kelihatan bahwa orang tadi membaca menghadapi suatu buku, tetapi mungkin pikiran dan sikap mentalnya tidak tertuju pada buku yang dibaca. Aktivitas merupakan prinsip atau asas yang penting dalam interaksi belajar-mengajar. Aktifasi belajar siswa dapat mempengaruhi pada proses pembelajaran karena semakin aktif siswa dalam proses pembelajaran maka semakin besar kemungkinan siswa tersebut paham dari inti pembelajaran yang dijelaskan oleh guru.

Siswa di SD memiliki karakteristik yang cenderung lebih suka bermain daripada belajar, hal ini dikarenakan anak pada usia SD adalah masa dimana anak bermain bersama teman-temannya. Ketika pembelajaran dibawa dengan cara bermain anak-anak akan lebih antusias untuk belajar. Pada SD Negeri 064023 Kemenangan Tani model belajar yang sering digunakan adalah model pembelajaran yang dimana membuat guru sebagai sentral poin dalam pembelajaran. Variasi model pembelajaran jarang diterapkan karena membutuhkan rancangan yang baru dan persiapan yang

mungkin akan memakan waktu dan biaya. Walau jarang menggunakan variasi guru di SD Negeri 064023 Kemenangan Tadi memiliki cara sendiri untuk menarik perhatian siswa dalam belajar. Ada baiknya menggunakan variasi model pembelajaran untuk memaksimalkan pemahaman siswa dalam belajar. Pemilihan Model pembelajaran yang didalamnya terdapat kegiatan bermain dan belajar untuk meningkatkan aktifitas dan hasil belajar siswa. Model pembelajaran TGT merupakan salah satu alternatif untuk pilihan model pembelajaran. Di dalam model pembelajaran TGT mengajak siswa untuk belajar dan bermain secara bersamaan, ada juga kegiatan kompetisi untuk merangsang interaksi di dalam kelas lebih terbuka.

Dari hasil observasi saya menemukan beberapa data hasil belajar siswa yang jarang menggunakan variasi model pembelajaran. Berikut merupakan data hasil observasi nilai IPS siswa SD Negeri 064023 Kemenangan Tani

Berdasarkan latar belakang di atas, maka tertarik untuk meneliti dengan mengangkat judul Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Aktifasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Tema 4 Globalisasi di SD Negeri 064023 Kemenangan Tani "

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan peneliti di atas maka dapat ditemukan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran yang monoton dan kurang efektif
2. Aktivitas belajar yang berjalan satu arah antara guru dan siswa

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka peneliti membatasi ruang lingkup permasalahan yang ada agar mendapatkan arah pembahasan yang lebih baik sehingga tujuan penelitian bisa tercapai. Maka penelitian ini dibatasi pada pengaruh model pembelajaran Team Game Tournamen (TGT) Aktivitas dan Hasil Belajar

Siswa pada mata pelajaran ips materi indonesiaku kaya raya Kelas V Di Sd Negeri 064023 Kemenangan Tani T.P 2023/2024.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan di atas maka dapat dirumuskan beberapa pertanyaan yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

3. Bagaimana pengaruh hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournamen* (TGT) di kelas V SD Negeri 064023 Kemenangan Tani T.P 2023/2024?
4. Bagaimana pengaruh hasil belajar siswa tanpa menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournamen* (TGT) di kelas V SD Negeri 064023 Kemenangan Tani T.P 2023/2024?
5. Apakah ada pengaruh signifikan Model Pembelajaran *Team Game Tournamen* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS materi indonesiaku kaya raya di kelas V SD Negeri 064023 Kemenangan Tani T.P 2023/2024

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian pengaruh yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

6. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournamen* (TGT) di kelas V SD Negeri 064023 Kemenangan Tani T.P 2023/2024
7. Untuk mengetahui hasil belajar siswa tanpa menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournamen* (TGT) di kelas V SD Negeri 064023 Kemenangan Tani T.P 2023/2024
8. Untuk mengetahui model pembelajaran *Team Game Tournamen* (TGT) dapat berpengaruh dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa di kelas V SD Negeri 064023 Kemenangan Tani T.P 2023/2024 pada materi indonesiaku kaya raya

1.6 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian yang akan dilakukan kita dapat mendapatkan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi guru

Memberikan alternative model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk mengatasi permasalahan dalam belajar dengan siswa, serta meningkatkan kualitas belajar siswa. Serta memberikan efektivitas pembelajaran yang mempermudah guru dalam pelaksanaannya.

2. Bagi sekolah

Meningkatkan kualitas sekolah dengan penerapan model pembelajaran yang menarik dan memberikan tingkat pemahaman yang tinggi bagi siswa.

3. Bagi peneliti

Menambahkan pemahaman dan pengalaman yang dapat diguna

