

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan salah satu hal penting untuk menentukan maju mundurnya suatu bangsa, maka untuk menghasilkan sumber daya manusia sebagai subjek dalam pembangunan yang baik, diperlukan modal dari hasil itu sendiri (Hakim, 2013). Dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan, kualitas guru merupakan salah satu komponen yang mempunyai peran sangat penting. Kegiatan guru mempengaruhi keberhasilan kegiatan pendidikan. Guru harus menciptakan proses belajar dengan baik sesuai tujuan pendidikan dan memberikan dorongan untuk potensi belajar peserta didik. Guru hendaknya juga mampu membimbing dan memfasilitasi peserta didik, agar dapat memahami kekuatan serta kemampuan yang ada pada dirinya, selanjutnya memberikan motivasi agar peserta didik terdorong untuk belajar sebaik mungkin sehingga dapat mewujudkan keberhasilan berdasarkan kemampuan yang mereka miliki (Aunurrahman, 2010:13). Dalam proses pembelajaran guru, guru sebagai pendidik harus bertanggung jawab terhadap hasil belajar peserta didik dan pengetahuan peserta didik terkait dengan materi yang telah dipelajarinya (Saktiningsih, 2015)

Pada saat ini, pendidikan di Indonesia menerapkan kurikulum yang baru yaitu kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka. Kurikulum 2013 adalah kurikulum dengan sistem atau pendekatan pembelajaran yang melibatkan beberapa disiplin ilmu untuk memberikan pengalaman yang bermakna dan luas kepada peserta didik. Kurikulum 2013 menghadirkan pembelajaran yang mengacu pada tiga ranah kompetensi yaitu, sikap, pengetahuan dan keterampilan. Kurikulum 2013 menganut pandangan dasar bahwa pengetahuan tidak dapat dipindahkan secara utuh dari guru kepada siswa, melainkan membutuhkan proses pembelajaran secara langsung/ilmiah untuk menyampaikan informasi sehingga dapat memberikan makna dalam belajar. Siswa adalah subjek yang memiliki kemampuan untuk secara aktif mencari, mengolah, mengkonstruksi, dan menggunakan pengetahuan.

Sedangkan kurikulum merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik.

Dari hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 26 September-26 November, proses pembelajaran di SD 3 Tengeles menggunakan Kurikulum 2013 yang dilaksanakan secara tematik diterapkan mulai kelas 2,3,5 dan 6. Untuk kelas 4 untuk saat ini menggunakan pembelajaran pada kurikulum merdeka. Pembelajaran tematik adalah bentuk model pembelajaran terpadu yang menggunakan suatu konsep dalam beberapa materi, pelajaran atau bidang studi menjadi satu tema atau topik pembahasan tertentu sehingga terjadi integrasi antara pengetahuan, keterampilan dan nilai yang memungkinkan siswa aktif menemukan konsep serta prinsip keilmuan secara holistic, bermakna dan autentik. Pada kelas 5 ini di SD 3 Tengeles masih menggunakan pembelajaran pada kurikulum K-13 yang mana masuk dalam pembelajaran tematik.

Muatan pelajaran IPA dipelajari untuk mengetahui peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam. Dengan mempelajari IPA maka siswa diharapkan dapat mempelajari serta mengenal lebih dekat mengenai pengetahuan alam dalam kehidupan sehari-hari. IPA adalah ilmu yang mempunyai peran yang sangat besar dalam pendidikan karena secara langsung dapat diterapkan dalam lingkungan masyarakat. Sujana (2014) mengungkapkan bahwa pentingnya muatan pelajaran IPA diberikan pada siswa karena dengan mempelajari IPA dapat memahami bagaimana seseorang dapat berinteraksi dengan lingkungan serta dapat memahami bagaimana alam semesta bekerja hingga cepat dapat bertahan hidup dan dapat meningkatkan kehidupan manusia jika dipelajari dengan benar. Pembelajaran IPA bermanfaat untuk meningkatkan rasa ingin tahu dan kesadaran mengenai

berbagai jenis lingkungan alam dan lingkungan buatan dalam hubungannya dengan pemanfaatannya di kehidupan sehari-hari

Bahasa Indonesia adalah muatan pelajaran yang wajib diberikan dari jenjang sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Hal ini karena Bahasa Indonesia merupakan bahasa nasional sekaligus bahasa Negara di Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, terdiri dari empat keterampilan berbahasa yaitu: mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Keterampilan membaca dan menulis yang dipelajari siswa di sekolah memiliki peranan penting, tidak saja sebagai muatan pelajaran itu sendiri, tetapi juga bagi pembelajaran muatan pelajaran lain. Selain itu menulis merupakan suatu kegiatan yang produktif dan ekspresif.

Dalam proses pembelajaran pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah sangat dipengaruhi oleh kemampuan berbahasa siswa, baik itu dari sejak masa prasekolah maupun pada tingkat selanjutnya. Untuk itu perlu diberikan pembinaan berbahasa yang baik sejak usia dini, sebab hal tersebut akan memberikan sumbangan yang besar terhadap perkembangan siswa selanjutnya.

Hasil belajar siswa adalah salah satu indikator keberhasilan pendidikan yang berlangsung di sekolah dan diperoleh melalui suatu proses pembelajaran sekaligus untuk menyatakan tingkat keberhasilan yang dicapai siswa setelah melalui aktifitas belajar. Hasil belajar yang telah dicapai dapat diukur melalui tes kemajuan yang diperoleh siswa setelah dia belajar dengan memberikan nilai dari berbagai aspek. Dalam kaitan dengan hasil belajar Sudjiono (2001: 32) mengemukakan bahwa hasil belajar siswa harus mengungkapkan aspek kemampuan berfikir (*cognitive domain*), aspek nilai dan sikap (*affective domain*), dan aspek keterampilan (*psychomotor domain*) yang melekat pada masing-masing individu siswa.

Salah satu faktor turut menentukan hasil belajar siswa adalah kemampuan guru dalam menggunakan strategi pembelajaran sebagai cara yang digunakan dalam mengelola kegiatan pembelajaran dengan mengkoordinasikan materi pelajaran dan siswa, peralatan dan bahan serta

waktu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan secara efektif dan efisien.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 26 September-26 November 2022 dan wawancara pada tanggal 17 Desember 2022 pada yang dilakukan di SD 3 Tenggeles , khususnya di kelas 5 memperoleh hasil bahwa Pada saat proses pembelajaran guru menggunakan model pembelajaran Inquiri. Model pembelajaran inquiri merupakan model pembelajaran yang dapat mengaktifkan proses belajar siswa. Selain itu model pembelajaran inquiri dapat mengembangkan keterampilan berfikir secara kritis dan kreatif sekaligus melatih keterampilan berkolaborasi secara terbuka bagi peserta didik, akan tetapi siswa kelas 5 kurang menyukai model pembelajaran yang guru gunakan jika guru dalam menyampaikan materi tidak menggunakan media pembelajaran , misalnya pada saat menyampaikan materi IPA melalui Video pembelajaran, selain itu siswa dirasa masih kesulitan dalam memahami materi Bahasa Indonesia. Di kelas 5 masih terbelakang dalam literasi membacanya, mereka cenderung malas membaca, apalagi jika pokok pembahasannya sangat banyak. Hal ini tentunya dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, untuk hasil belajar siswa kelas 5 pada muatan IPA sebagian siswanya masih di bawah KKM dengan rata-rata nilai pada tema 1 yaitu 62,5 , pada tema 2 yaitu 62 , pada tema 3 yaitu 65 , pada tema 4 yaitu 65,5 dan pada tema 5 yaitu 64. Hasil belajar siswa kelas 5 pada muatan Bahasa Indonesia pun masih di bawah KKM dengan rata-rata nilai pada tema 1 yaitu 65,5 , pada tema 2 yaitu 65, pada tema 3 yaitu 62,5 pada tema 4 yaitu 62 , dan pada tema 5 yaitu 64,5.

Dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti, peneliti dapat mengambil solusi dari permasalahan diatas dengan menggunakan model pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif serta dapat meningkatkan hasil belajarnya. Disini peneliti menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan berbantuan media puzzle. Model pembelajaran TGT ini akan dibuat sebuah team yang menyatukan anak dalam pembelajaran dan pada akhirnya anak akan diberikan rewards

sebagai penyemangat mereka dalam aktif sebuah pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan. Sintaks model pembelajaran *Team Game Tournament* yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu pada sintaks kelompok dan permainan, melalui pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas inilah yang dapat membuat siswa untuk berfikir dan mengingat seputar materi yang dibahas secara berkelompok. Media puzzle yang digunakan dalam model pembelajaran ini untuk menjadikan pembelajaran lebih menarik dengan materi yang akan dipelajari.

Penggunaan media puzzle di tingkat sekolah dasar sudah dilakukan oleh Yusuf (2018). Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle peta memiliki pengaruh terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada murid kelas V SD Negeri pagandongan kota makasar. Media yang digunakan pada penelitian ini yaitu media puzzle peta IPS. Kelebihan media puzzle yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada penelitian ini yaitu ; (1) Melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran, (2) memperkuat daya ingat , (3) mengenalkan siswa pada sistem dan konsep hubungan, (4) Dengan memilih gambar bentuk, dapat melatih siswa untuk berfikir matematis (menggunakan otak kirinya). Tidak hanya itu, penelitian yang dilakukan oleh Armidi (2022) juga menyatakan bahwa Penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournament*, hasilnya menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siswa kelas VI SD secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar IPS. Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT adalah model pembelajaran yang menyajikan suatu konsep dengan disertai belajar secara kelompok dan permainan, serta berhubungan dengan bagaimana seseorang belajar atau gaya/cara siswa belajar, relevansi, dan manfaat penuh terhadap belajar. Model pembelajaran Kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar dengan pengelompokan heterogen, dengan tahapan belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan, dan penghargaan. Sintaks dalam model pembelajaran *Teams Game Tournament* kelompok dan permainan yang dapat

meningkatkan hasil belajar siswa. Proses pembelajaran yang disertai permainan tentunya akan melatih siswa untuk mengembangkan sikap kerja sama antar kelompok dan menuntut siswa untuk berinteraksi dengan baik, guna mendapatkan hasil yang maksimal.

Berdasarkan pemaparan tersebut peneliti melakukan penelitian kuantitatif dengan judul “Pengaruh model pembelajaran *Teams Game Tournament* berbantuan media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa kelas 5 pada muatan IPA dan Bahasa Indonesia”

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa pada *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament* berbantuan media *puzzle*?
2. Seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa pada penggunaan uji *n-gain*?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini adalah :

1. Untuk menganalisis bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa pada *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament* berbantuan media *puzzle*.
2. Untuk mengukur bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada penggunaan uji *n-gain*.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Diharapkan manfaat penelitian ini adalah :

### 1.4.1 Manfaat Teoritis

Untuk menambah referensi dan khasanah ilmu pengetahuan terhadap pengembangan pembelajaran IPA dan Bahasa Indonesia

dalam meningkatkan hasil belajar pada muatan pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia melalui penerapan model pembelajaran TGT, untuk mengkaji secara dalam perlu adanya penerapan pembelajaran menggunakan sebuah tim dalam permainan yang akan diberikan hadiah atau reward kepada siswa.

#### 1.4.2 Manfaat Praktis

##### a. Bagi Siswa

1. Melalui diskusi dan tanya jawab mempermudah siswa dalam memahami materi yang akan diberikan oleh gurunya.
2. Melalui penggunaan media pembelajaran diskusi maupun tanya jawab dapat meningkatkan motivasi belajar pada muatan pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia
3. Melalui permainan team siswa dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada muatan pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia

##### b. Bagi Guru

1. Menambah wawasan bagi guru tentang metode pembelajaran yang efektif untuk mengajar tematik khususnya pada muatan IPA dan Bahasa Indonesia

##### c. Bagi Sekolah

1. Sebagai alternative model pembelajaran tematik khususnya pada muatan IPA dan Bahasa Indonesia
2. Sekolah mempunyai kesempatan yang besar untuk berkembang pesat dengan lebih baik bila gurunya sudah mampu membuat perubahan atau berbagai perbaikan; seperti halnya penanggulangan berbagai masalah siswa, perbaikan masalah konsep, serta penanggulangan berbagai kesulitan mengajar yang dialami oleh guru.

d. Bagi Pembaca

1. Sebagai contoh kepada pembaca agar dapat membantu pemecahan masalah pada pembelajaran tematik khususnya pada muatan IPA dan Bahasa Indonesia
2. Dapat dijadikan sebagai penelitian yang relevan

e. Bagi Peneliti

1. Sebagai dasar penelitian untuk tahap lanjut dalam peningkatan hasil belajar siswa pada muatan IPA dan Bahasa Indonesia
2. Sebagai tambahan informasi lebih lanjut untuk menambah wawasan tentang peningkatan hasil belajar siswa pada muatan IPA dan Bahasa Indonesia

## 1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian dengan judul "Pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan media puzzle terhadap hasil belajar siswa kelas 5 pada muatan IPA dan Bahasa Indonesia" yang akan dilaksanakan di SD 3 Tenggeles Kecamatan Mejobo Kabupaten Kudus Semester 2 Tahun ajaran 2022/2023. Pada kelas 5 dengan jumlah siswa 17 siswa, siswa laki-laki sebanyak 10 siswa dan siswa perempuan sebanyak 7 siswa. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa dan peneliti sebagai guru kelas 5 SD 3 Tenggeles dengan menggunakan model pembelajaran TGT.

## 1.6 Definisi Operasional

Untuk mengantisipasi kesalah pahaman dalam melaksanakan kegiatan penelitian ini, maka penelitian kuantitatif yang berjudul "Pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa kelas 5 pada muatan IPA dan Bahasa Indonesia", peneliti akan menjelaskan istilah-istilah yang terkandung dalam judul tersebut. Penerapannya adalah sebagai berikut;

### 1.6.1. Hasil Belajar

Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relative menetap. Hasil belajar terdiri dari 3 ranah yaitu ranah afektif meliputi lima aspek yakni menerima, jawaban, penilaian, organisasi dan karakteristik nilai. Ranah yang kedua kognitif meliputi enam aspek yakni pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. . Ranah yang ketiga psikomotorik meliputi enam aspek yakni gerakan reflex, keterampilan pada gerakan-gerakan, kemampuan perseptual, kemampuan di bidang fisik, gerakan-gerakan softskill, dan kemampuan berkomunikasi.

### 1.6.2. Model pembelajaran *Teams Game Tournament*

*Team Game Tournament* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Sintak dalam model *Teams Game Tournament* yaitu, penyajian materi, time, game, tournament, dan penghargaan kelompok. Sintaks dalam model pembelajaran *Teams Game Tournament* kelompok dan permainan yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa, yang mana pada sintaks ini siswa dengan kompak menyusun strategi untuk dapat menyelesaikan game yang telah di tentukan oleh guru.

### 1.6.3. Media *Puzzle*

*Puzzle* adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir,

melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbag. Selain itu , media *puzzle* juga dapat disebut sebagai permainan edukasi karena tidak hanya untuk bermain tetapi juga mengasah otak dan melatih antara kecapatan pikiran dan tangan. Oleh karena itu, media *puzzle* diharapkan dapat membantu dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami materi yang diajarkan khususnya materi IPA dan Bahasa Indonesia.

Media Puzzle ini terbuat dari kayu, yang mana dalam kayu dengan ukuran 24x30 cm. *Puzzle* ini telah terbagi potongan-potongan kayu yang terbentuk gambar materi IPA yaitu ambar manfaat air bagi makhluk hidup dan siklus air. Bagian belakang puzzle yaitu soal cerita teks fiksi dan non fiksi bahasa Indonesia.