

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting yang mendukung kemajuan manusia. Melalui pendidikan yang baik kita dapat menciptakan sumber daya manusia yang unggul, sehingga diharapkan nantinya dapat membawa dirinya sendiri, orang lain hingga bangsa dan negara menuju suatu perubahan. Dengan demikian pendidikan haruslah memiliki kualitas yang baik dalam segala aspeknya. Pendidikan dapat diartikan sebagai bimbingan yang dilakukan secara sadar oleh pendidik terhadap perkembangan fisik serta psikis peserta didik agar terjadi perubahan sikap, kepribadian, moral maupun intelektualnya menuju yang lebih baik. Menurut Marbun (2018, hlm. 11) pendidikan bertujuan untuk menciptakan manusia yang berkualitas serta memiliki karakter yang baik sehingga sebagai manusia, mereka memiliki pengetahuan yang luas untuk mencapai cita-cita yang ia harapkan.

Seorang guru atau pendidik merupakan salah satu komponen penting dalam kegiatan pendidikan. Seperti yang dikemukakan oleh Rosyadi (dalam Yusuf, 2018, hlm. 33) bahwa peran seorang pendidik ialah mengantarkan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pendidik berperan sebagai fasilitator dan motivator bagi peserta didiknya. Selain itu, seorang pendidik juga harus bisa memimpin berjalannya kegiatan pembelajaran. Ia harus mampu mengelola kegiatan pembelajaran mulai dari perencanaan, pelaksanaan, serta diakhir yakni evaluasi dari pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Keberhasilan kegiatan pembelajaran dapat dilihat dari adanya perubahan dalam berbagai aspek (Suwarni, dkk, 2018). Salah satunya ialah aspek kognitif (pengetahuan) yang dapat dilihat dari hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik. Hasil belajar dalam aspek pengetahuan ini ditunjukkan dalam bentuk nilai. Apabila siswa paham mengenai materi pembelajaran, maka kemungkinan besar akan mendapatkan nilai yang maksimal. Namun untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal ini perlu didukung oleh kegiatan belajar yang baik. Kegiatan

pembelajaran yang dilaksanakan haruslah bermakna bagi siswa. Selain itu, pembelajaran juga harus menyenangkan, agar siswa tidak mudah merasa bosan ketika belajar. Dengan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan, siswa dapat memiliki konsentrasi penuh selama pembelajaran dan paham mengenai materi yang telah dipelajari. Sehingga peserta didik bisa mendapatkan hasil belajar yang maksimal saat dilakukannya evaluasi pembelajaran.

Namun nyatanya, tidak semua kegiatan pembelajaran itu bermakna dan menyenangkan bagi siswa. Hal ini bisa disebabkan oleh berbagai faktor, baik faktor internal dari dalam diri siswanya sendiri maupun faktor eksternal dari lingkungan belajarnya. Menurut Slameto (dalam Syafi'i, 2018) salah satu faktor yang menjadi penyebab kegiatan pembelajaran menjadi tidak bermakna ialah model pembelajaran serta perangkat pembelajaran yang digunakan guru kurang inovatif. Walaupun saat ini di sekolah diberlakukan Kurikulum 2013, yang mana pada kurikulum ini lebih menekankan pada keaktifan siswa, ternyata masih banyak pendidik yang melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan model atau metode konvensional, misalnya ceramah. Selain itu perangkat pembelajaran (RPP) yang digunakan seperti langkah-langkah pembelajaran, media pembelajaran, bahan ajar, LKPD sampai dengan evaluasi belum disiapkan secara maksimal oleh guru.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di salah satu sekolah dasar di Kota Bandung, peneliti menemukan permasalahan bahwa ketika pembelajaran Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 2 di kelas V terlihat hanya beberapa siswa yang mampu mempertahankan konsentrasi belajarnya. Banyak siswa yang sudah mulai berkurang konsentrasinya, dilihat dari bagaimana respon mereka ketika guru memberikan pertanyaan. Hanya beberapa siswa saja yang menjawab pertanyaan dari guru. Hal ini dikarenakan ketika pembelajaran berlangsung banyak didominasi oleh guru yang menggunakan metode ceramah dan tanya jawab saja. Selain itu, perangkat pembelajaran yang digunakan sangat terbatas. Guru hanya menampilkan teks yang berasal dari buku tema dan meminta siswa untuk membacanya. Kemudian dilanjutkan dengan tanya jawab mengenai isi teks tersebut. Pada saat pembelajaran berlangsung tidak ada tambahan media pembelajaran ataupun bahan ajar lain yang digunakan.

Dian Nurhandayani, 2022

RANCANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN TEMA 7 SUBTEMA 2 PEMBELAJARAN 2 BERBASIS MODEL TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Oleh karena itu, diperlukan sebuah inovasi baru dalam kegiatan pembelajaran. Inovasi ini dapat dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Model pembelajaran yang diterapkan harus dapat menarik minat serta keaktifan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran menjadi menyenangkan. Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu solusi yang bisa menunjang kegiatan belajar siswa. Model pembelajaran ini berbasis permainan menyenangkan yang dilakukan secara berkelompok.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fitriyah (2018, hlm. 5) yang menyatakan bahwa masih banyak siswa mendapatkan hasil belajar yang kurang maksimal. Ini merupakan akibat dari kegiatan pembelajaran kurang bervariasi dan masih bersifat konvensional. Pembelajaran selama ini didominasi dengan metode ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas. Sangat kurang sekali keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Sehingga kegiatan pembelajaran menjadi membosankan bagi peserta didik. Kemudian dalam hasil penelitiannya, menyatakan bahwa dengan menerapkan model *Team Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan nilai pada subjek yang dijadikan eksperimen. Pada nilai hasil pretest baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol, tidak terdapat perbedaan pada hasil belajarnya. Namun perbedaan terjadi setelah kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menerapkan model *team games tournament* dan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan dengan menerapkan model *team games tournament*. Rata-rata hasil belajar di kelas kontrol yaitu sebesar 71, sedangkan kelas eksperimen mendapatkan rata-rata hasil belajar sebesar 80,5. Berdasarkan nilai rata-rata kelas tersebut terdapat perbedaan sebesar 9,5 antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Maka dari itu, untuk menerapkan model pembelajaran *team games tournament* perlu dirumuskan sebuah rancangan perangkat pembelajaran yang baik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Penyusunan rancangan perangkat pembelajaran merupakan salah satu kemampuan yang harus dikuasai oleh seorang pendidik. Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) merupakan gambaran serta panduan bagaimana kegiatan pembelajaran akan dilakukan, sehingga guru saat mengajar tidak melebar jauh dari tujuan pembelajarannya. Rancangan perangkat

Dian Nurhandayani, 2022

RANCANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN TEMA 7 SUBTEMA 2 PEMBELAJARAN 2 BERBASIS MODEL TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pembelajaran ini terdiri atas langkah-langkah pembelajaran, bahan ajar, media, LKPD dan evaluasi. Sebuah rancangan perangkat pembelajaran haruslah disusun secara sistematis agar kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, interaktif, menyenangkan dan juga bisa memotivasi peserta didik untuk selalu berperan aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Sehingga pada akhirnya, diharapkan siswa dapat memahami materi pembelajaran serta mendapatkan hasil belajar yang memuaskan.

Berdasarkan permasalahan diatas, kiranya perlu peneliti untuk menyusun sebuah rancangan perangkat pembelajaran berbasis model *Team Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Menurut Nursidik (dalam Indriani, 2014, hlm. 22) siswa sekolah dasar memiliki beberapa karakteristik, diantaranya senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok dan senang melakukan sesuatu secara langsung. Maka dari itu, peneliti melakukan penyusunan rancangan perangkat pembelajaran pada siswa kelas V dengan menerapkan model *Team Games Tournament* karena menurut peneliti model ini cocok dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Rancangan Perangkat Pembelajaran Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 2 Berbasis Model *Team Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar”**.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas, peneliti merumuskan beberapa pokok permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini. Rumusan masalah ini dibagi menjadi dua bagian, yaitu rumusan masalah umum dan rumusan masalah khusus. Adapun rumusan masalah umum pada penelitian ini adalah “Bagaimana rancangan perangkat pembelajaran Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 2 berbasis model *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar?”

Dari rumusan masalah umum diatas, dikembangkan menjadi rumusan masalah khusus diantaranya sebagai berikut:

Dian Nurhandayani, 2022

RANCANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN TEMA 7 SUBTEMA 2 PEMBELAJARAN 2 BERBASIS MODEL TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Bagaimana rancangan rencana pelaksanaan pembelajaran Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 2 berbasis model *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar?
2. Bagaimana rancangan bahan ajar pembelajaran Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 2 berbasis model *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar?
3. Bagaimana rancangan LKPD pembelajaran Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 2 berbasis model *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar?
4. Bagaimana rancangan media pembelajaran Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 2 berbasis model *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar?
5. Bagaimana rancangan evaluasi pembelajaran Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 2 berbasis model *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar?
6. Bagaimana validitas perangkat pembelajaran Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 2 berbasis model *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, penelitian ini mempunyai tujuan. Secara umum, tujuan dari penelitian adalah mendeskripsikan rancangan perangkat pembelajaran Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 2 berbasis model *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar.

Adapun tujuan khusus pada penelitian ini yaitu untuk mengetahui hal-hal sebagai berikut:

1. Rancangan rencana pelaksanaan pembelajaran Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 2 berbasis model *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar.

2. Rancangan bahan ajar pembelajaran Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 2 berbasis model Team Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar.
3. Rancangan LKPD pembelajaran Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 2 berbasis model Team Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar.
4. Rancangan media pembelajaran Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 2 berbasis model Team Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar.
5. Rancangan evaluasi pembelajaran Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 2 berbasis model Team Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar.
6. Validitas perangkat pembelajaran Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 2 berbasis model *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Dengan dasar tujuan yang telah diuraikan di atas, hasil penelitian ini diharapkan memiliki manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Sehingga manfaatnya dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk berbagai pihak yang terkait dalam dunia pendidikan. Serta memberikan kontribusi dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan dapat dijadikan sebagai bahan masukan untuk penelitian selanjutnya, khususnya mengenai hasil belajar siswa serta rancangan perangkat pembelajaran menggunakan model *Team Games Tournament* pada siswa kelas V sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Dijadikan sebuah motivasi dalam melaksanakan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara maksimal.

b. Bagi Guru

Dapat mengetahui bagaimana cara merancang perangkat pembelajaran, serta melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* sehingga dapat bermanfaat menjadi solusi alternatif bagi guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 2.

c. Bagi Sekolah

Dapat meningkatkan mutu pembelajaran sehingga kualitas sekolah meningkat.

d. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan keilmuan mengenai pembelajaran yang variatif. Sebagai referensi dalam upaya memperbaiki pembelajaran yang dihadapi dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Dalam penyusunan serta penulisan skripsi ini, diperlukan adanya sistematika penulisan agar penulis dapat terarah dalam menyusun hasil penelitiannya. Sistematika penulisan ini didasarkan pada Pedoman Penulisan Karya Ilmiah UPI tahun 2019, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah dilakukannya penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta struktur organisasi skripsi.

BAB II KAJIAN TEORI

Bab ini berisi berbagai kajian teori yang mendukung proses penelitian, penelitian yang relevan, kerangka berpikir, serta definisi operasional.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bagian ini berisi tentang desain penelitian, prosedur penelitian, partisipan, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik pengolahan data.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menyampaikan berbagai temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data yang telah dilakukan, serta memaparkan pembahasan penelitian yang dikaitkan dengan teori yang telah dijelaskan sebelumnya. Selain itu pada bagian ini juga membahas keterbatasan penelitian yang dialami oleh peneliti.

BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Bab ini berisi tentang simpulan yang didapatkan dari hasil penelitian serta rekomendasi yang perlu dilakukan.