

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Peranan pendidikan itu sebagai media untuk meningkatkan kemampuan dan kepribadian manusia agar dapat berkembang. Pendidikan dapat menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Proses pendidikan pun dituntut untuk menyiapkan serta menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas agar dapat memproses informasi tersebut dengan baik dan benar (Depdiknas, 2009:30). Salah satu upaya dalam bidang pendidikan yang dapat dilakukan untuk mencetak SDM yang berkualitas yaitu dengan membiasakan membentuk budaya berpikir kritis pada siswa dalam proses pembelajarannya.

Selain itu upaya pemerintah untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia adalah dengan menerapkan kurikulum 2013. Proses pembelajaran dalam kurikulum 2013 menuntut Siswa untuk aktif dan kritis mencari sendiri informasi atau ilmu pengetahuan dari berbagai sumber belajar. Siswa harus mencari tahu bahwa apa yang telah diperoleh relevan dengan permasalahan yang sedang dihadapi dan dapat digunakan untuk merumuskan masalah sehingga mendapatkan kesimpulan yang akurat dan benar. Kegiatan pembelajaran yang efektif apabila Siswa berperan aktif dan kritis yaitu Siswa ditempatkan sebagai subjek pembelajaran dan guru sebagai pengelola proses pembelajaran. Pada saat sekarang ini, guru mengajar dengan menggunakan kurikulum 2013 yang

mengharuskan siswa untuk berpikir lebih kritis dan soal-soal yang sekarang digunakan lebih cenderung kepada soal HOTS (*High order thinking skill*) (Permendikbud, 2014:20). Di dalam proses belajar mengajar guru bukan hanya sekedar menyampaikan materi pelajaran, akan tetapi suatu proses mengubah perilaku siswa sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Guru adalah faktor penentu kualitas pendidikan karena gurulah yang berhadapan langsung dengan Siswa. Oleh sebab itu, dalam proses belajar mengajar terdapat kegiatan membimbing siswa berkembang sesuai dengan tugas-tugas perkembangannya, melatih kemampuan siswa, mengembangkan bakat dan mendorong siswa untuk dapat berfikir.

Proses belajar yang bermutu dapat dikenali dari interaksi guru dengan siswa yang melahirkan perubahan-perubahan perilaku positif. Perubahan-perubahan perilaku siswa tersebut mengarah pada tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Pembelajaran yang berkualitas dapat dilihat dari dua aspek yaitu, proses pembelajaran dan hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Hal itu dibuktikan dengan adanya kegiatan dalam kelas yang ideal, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara aktif, efektif dan kreatif. Pembelajaran yang bermutu akan mendukung siswa dalam membangun karakter, mental, dan pengetahuan. Keaktifan siswa dalam kegiatan belajar adalah untuk menekankan pemahaman atas persoalan atau segala sesuatu yang mereka hadapi dalam proses pembelajaran. Keaktifan belajar siswa merupakan unsur dasar penting dalam keberhasilan pembelajaran. Dalam kamus besar Bahasa Indonesia, keaktifan berasal dari kata aktif yang memiliki arti giat. Keaktifan belajar merupakan suatu proses kegiatan belajar mengajar yang subjek didiknya secara intelektual dan

emosional sehingga siswa mampu berpartisipasi secara aktif dalam melakukan kegiatan belajar. Keaktifan belajar siswa merupakan suatu proses kegiatan belajar mengajar yang menuntut siswa untuk ikut terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara guru dengan siswa ataupun dengan siswa itu sendiri. Hal ini akan mengakibatkan suasana kelas menjadi segar atau kondusif, dimana masing-masing siswa dapat melibatkan kemampuannya semaksimal mungkin. Aktivitas yang timbul dari siswa akan mengakibatkan pula terbentuknya pengetahuan dan keterampilan yang akan mengarah pada peningkatan prestasi. Ciri-ciri keaktifan belajar siswa diantaranya, (a) siswa selalu bertanya dalam hal penjelasan materi yang telah guru jelaskan, (b) siswa mampu dalam mengemukakan pendapat, (c) siswa mengerjakan tugas dengan gagasan dan fikirannya sendiri, (d) aktif dalam bertanya baik kepada guru maupun siswa lain, (e) mampu mengemukakan pendapat, (f) siswa mampu memberikan sumbangan terhadap siswa yang kurang mengerti atau kurang relevan, (g) aktif dalam memecahkan suatu masalah yang telah dijelaskan guru, (h) mampu dan aktif mengerjakan tugas.

Adapun faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa menurut Maradona diantaranya: faktor internal, faktor eksternal, faktor sosial atau pendekatan belajar. Pada faktor internal; keaktifan belajar siswa dipengaruhi oleh keadaan jasmani dan rohani pada diri siswa yaitu mempengaruhi tingkat kecerdasan, sikap, bakat, minat dan motivasi. Sedangkan faktor eksternal yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa dipengaruhi oleh lingkungan sekitar dan fasilitas sekolah. Fasilitas disini juga mendukung keaktifan belajar siswa

tersedianya fasilitas yang memadai membuat siswa berjalan lancar. Sedangkan faktor sosial atau pendekatan belajar dipengaruhi oleh guru untuk menunjang keaktifan belajar siswa. Adanya metode pembelajaran yang bervariasi dari guru perhatian guru terhadap siswa dan motivasi guru untuk siswa tersebut agar siswa dapat belajar dengan baik. Selain itu teman sebaya adalah teman yang rajin belajar, disiplin tepat waktu akan membuat siswa mengikuti teman belajarnya begitu pun sebaliknya.

Keberhasilan penyelenggara pendidikan formal secara umum dapat diindikasikan apabila kegiatan belajar mampu membentuk pola tingkah laku peserta didik sesuai dengan tujuan pendidikan. Belajar pada hakikatnya merupakan kegiatan yang dilakukan secara sadar untuk menghasilkan suatu perubahan, menyangkut pengetahuan, ketrampilan, sikap dan nilai-nilai secara proses. Sehingga dengan belajar dapat memperoleh tidak hanya ilmu melainkan mengasah ketrampilan yang kita peroleh, dan mengajarkan kita untuk bersikap yang baik sehingga memiliki budi pekerti yang baik. Manusia tanpa belajar akan mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, yang tidak lain juga merupakan produk kegiatan berpikir manusia pendahulunya. Proses belajar mengubah atau memperbaiki tingkah laku melalui latihan, pengalaman dan kontak dengan lingkungannya, jadi belajar akan membawa suatu perubahan pada individu – individu yang belajar.

Pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran, di samping menunjukkan kegairahan belajar tinggi, semangat belajar besar, dan rasa percaya pada diri

sendiri. Berdasarkan hal tersebut diatas, upaya guru dalam mengembangkan keaktifan belajar siswa sangatlah penting, sebab keaktifan belajar siswa menjadi penentu bagi keberhasilan pembelajaran yang dilaksanakan. Belajar tidak cukup hanya dengan mendengar dan melihat tetapi harus dengan melakukan aktifitas yang lain diantaranya membaca, bertanya, menjawab, berpendapat, mengerjakan tugas, berdiskusi, mengkomunikasikan, presentasi, menyimpulkan, dan memanfaatkan peralatan.

Dengan membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran maka akan berdampak pada prestasi siswa itu sendiri. Terkait dengan upaya peningkatan kualitas pendidikan atau pembelajaran, banyak konsep yang ditawarkan diantaranya yaitu konsep Active Learning (AL), Contextual Teaching Learning (CTL), Cooperative Learning (CL), dan lain sebagainya. Konsep-konsep tersebut pada intinya jika dilaksanakan akan membawa dampak bagi tercapainya hasil pembelajaran yang optimal.

Peneliti juga melakukan wawancara bersama Ibu Dzil Hikma Fitri wali kelas IVB SDN 63/X Nibung Putih pada tanggal 5 Desember 2024 bahwa dalam proses pembelajaran Siswa di SDN 63/X Nibung Putih khususnya kelas IV B menunjukkan proses pembelajaran dan soal-soal evaluasi yang diberikan belum berorientasi untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa, soalnya sering mengambil dari buku cetak yang pernah dikerjakan sebelumnya sehingga siswa kurang dilatih untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, guru tidak menggunakan model-model tetapi guru masih sering menggunakan model ceramah, tanya jawab dan guru kurang memberikan pendekatan saintifik, akibatnya kurang merangsang kemampuan berpikir kritis siswa. Guru masih

kurang menggunakan IT seperti gambar atau video berupa kasus-kasus pada saat proses pembelajaran. Masih ada siswa yang kesulitan dalam mengidentifikasi kasus-kasus, mengevaluasi argumen dalam materi yang diberikan oleh guru di kelas secara langsung.

Idealnya siswa kelas IV B yang berusia 9-10 tahun keatas seharusnya sudah memiliki kemampuan dalam berpikir kritis dan aktif untuk menyelesaikan permasalahan hal ini dikarenakan pada tahap ini siswa sudah berada pada fase operasional formal dimana kemampuan kognitif nya telah memasuki ranah kemampuan berpikir tingkat tinggi yaitu C4, C5, dan C6 dimana mereka dapat berpikir fleksibel dan efektif serta mampu menghadapi suatu permasalahan yang kompleks (Bujuri, 2018:37-50)

Kemampuan berpikir kritis ini penting dalam kehidupan bernegara karena dalam keseharian siswa sering menghadapi masalah-masalah sosial atau masalah-masalah yang berkaitan dengan kewarganegaraan, dalam menghadapi masalah-masalah tersebut siswa tidak hanya mengandalkan kemampuan kognitif, tetapi harus ada kemampuan lain yakni berpikir kritis. Mengingat pentingnya berpikir kritis dimiliki, maka guru diharapkan mampu melaksanakan proses pembelajaran dengan baik untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis.

Berdasarkan kondisi di atas, maka perlu diadakannya kegiatan pembelajaran yang menarik dan tentunya dapat meningkatkan keaktifan siswa serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada materi pembelajaran PPKn maka diperlukan salah satu model pembelajaran yang mampu meningkatkan berpikir kritis siswa terhadap pembelajaran di kelas. Diantaranya dengan menggunakan model *Team Games Tournament (TGT)*

Menurut (Azimah, 2023:50) model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* ini merupakan inovasi dalam pembelajaran karena dalam proses belajar mengajar kemampuan berpikir siswa betul-betul dioptimalkan melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis, sehingga siswa dapat memperdayakan, mengasah, menguji, dan mengembangkan kemampuan berpikirnya secara berkesinambungan. Salah satu model yang dianggap efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran, yaitu model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*. Terdapat beberapa tipe dalam pembelajaran kooperatif, salah satunya adalah tipe *Team Games Tournament (TGT)*.

Model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang dapat mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran dikarenakan memberikan kesempatan bagi siswa untuk berfikir lebih banyak menjawab soal. Dengan tournament siswa akan dilatih untuk menjawab soal secara lisan sehingga diharapkan dapat melatih keterampilan bicara. *Team Game Tournament (TGT)* membantu siswa satu sama lain dalam kelompok belajar dalam proses pembelajaran yang berlangsung lebih bermakna dan menarik bagi siswa.

Pada tipe ini terdapat beberapa tahap yang harus dilalui selama proses pembelajaran. Tahap awal, siswa belajar dalam salah satu kelompok dan diberikan suatu materi yang dirancang sebelumnya oleh guru. Setelah itu siswa bersaing dalam turnamen untuk mendapatkan penghargaan kelompok. Selain itu terdapat kompetisi antar kelompok yang dikemas dalam suatu permainan agar pembelajaran tidak membosankan. Pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* juga membuat siswa aktif mencari penyelesaian masalah dan

mengkomunikasikan pengetahuan yang dimilikinya kepada orang lain, sehingga masing-masing siswa lebih menguasai materi.

Dalam pembelajaran tipe *Team Games Tournament (TGT)*, guru berkeliling untuk membimbing siswa saat belajar kelompok. Hal ini memungkinkan siswa berinteraksi dengan guru. Dengan mendekati siswa, diharapkan tidak ada ketakutan bagi siswa untuk bertanya atau berpendapat kepada guru. Strategi *Team Games Tournament (TGT)* dapat diterapkan dalam pembelajaran IPAS dan harapannya dengan penerapan strategi *Team Games Tournament (TGT)* mampu meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa sehingga kualitas pembelajaran IPAS juga meningkat. Namun tidak hanya strategi yang berperan penting dalam pembelajaran yang aktif, melainkan media juga penting untuk membangun keaktifan dan prestasi belajar siswa.

Sehingga media berperan penting dalam proses pembelajaran akan tetapi tidak menggeser peran guru di dalam kelas, sebab media hanya berupa alat bantu yang fungsinya memfasilitasi guru dalam pembelajaran di sekolah. Misalnya siswa kurang tertarik pada pembelajaran, siswa yang cenderung pasif dalam proses pembelajaran, siswa yang merasa bosan untuk belajar dan sebagainya. Hal tersebut dikarenakan proses pembelajaran umumnya tidak menggunakan media, guru biasanya menggunakan metode ceramah sehingga yang aktif hanyalah gurunya saja, sedangkan siswa terlihat pasif. Oleh karena itu guru dapat memanfaatkan permainan sebagai media pembelajaran.

Berangkat dari peningkatan perubahan kualitas pembelajaran IPAS yang memiliki tujuan untuk mengetahui keadaan alam sekitar dan mengetahui cara untuk memperlakukan alam dengan baik dan cara merawat alam agar selalu

terjaga keberadaanya. Penulis memilih melakukan penelitian pembelajaran IPAS karena rendahnya prestasi belajar siswa di kelas IV B, dibuktikan dengan banyaknya siswa yang tidak tuntas dalam mencapai nilai KKM yang sudah ditentukan yaitu 6,5. Untuk meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa, penulis memilih model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* ((TGT) dalam penerapan pembelajaran. Dengan model pembelajaran ini membangun siswa untuk berfikir aktif, sehingga dalam pembelajaran siswa yang lebih menonjol dibandingkan dengan guru.

Guru hanyalah memberikan dorongan ataupun pengarahan. Serta karakteristik siswa yang senang terhadap pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan mengajak belajar sambil bermain, sehingga pembelajaran tidak membosankan dan adanya media yang digunakan sebagai alat pendukung pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan.

Penelitian ini dilakukan di SDN 63/X Nibung Putih, pada sekolah ini menggunakan kurikulum Merdeka Belajar. Penelitian dilaksanakan di kelas IV B, siswa kurang adanya kerjasama, hal itu dapat dilihat dari beberapa siswa yang mempunyai kemampuan di atas rata-rata enggan bekerjasama dengan siswa yang lain. Selain itu ada salah satu siswa yang sering menyendiri dan disaat proses pembelajaran siswa tersebut lebih banyak diam. Peneliti mengandalkan observasi untuk memperoleh gambaran kondisi siswa pada saat pembelajaran IPAS berlangsung.

Di kelas IV B, pada saat guru memberikan pertanyaan, siswa menjawab pertanyaan guru jika ditunjuk oleh guru untuk menjawab. Jika diberi kesempatan untuk bertanya, siswa hanya berbisik-bisik dengan teman sebangkunya sebagian

besar hanya diam dan menundukkan kepala. Siswa tidak mencatat semua materi yang disampaikan jika guru telah menginstruksikan untuk mencatat materi.

Berdasarkan wawancara peneliti dengan beberapa siswa, mereka tidak menjawab pertanyaan karena tidak berani untuk mengatakan bahwa mereka belum paham dengan materi yang disampaikan. Selain itu guru selalu menggunakan metode ceramah yang membuat siswa merasa bosan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan observasi tersebut siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran sehingga keaktifan belajar siswa perlu ditingkatkan sedangkan untuk prestasinya berdampak dari keaktifan siswa, siswa yang cenderung pendiam memiliki kemampuan prestasi yang rendah.

Proses pembelajaran IPAS yang dilaksanakan oleh Ibu Dzil Hikmah Safitri, S.Pd selaku wali kelas. Dalam hal pendalaman materi sudah cukup bagus akan tetapi cara penyampaian dan strategi yang digunakan dalam pembelajaran masih konvensional sehingga hal tersebut berpengaruh kepada siswa. Ketika proses pembelajaran siswa hanya mendengarkan. Sebagian siswa yang sibuk bermain sendiri, ada yang sibuk dengan teman sebangkunya, ada juga yang mengantuk dan sebagian mendengarkan apa yang disampaikan oleh Ibu Dzil. Sehingga dampak pada prestasi siswa. Proses pembelajaran nampak kurang interaktif, dan berpendapat. Siswa terlihat kurang bersemangat, nampak bosan, dan kebanyakan dalam pembelajaran guru lebih dominan dari pada siswa. Oleh karena itu guru berkolaborasi dengan teman sejawat serta dengan tim KKG ingin melakukan perbaikan untuk meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa dalam mengikuti pelajaran IPAS dengan menggunakan strategi pembelajaran yang menyenangkan, melibatkan siswa, meningkatkan keaktivitas dan tanggung

jawab siswa yaitu dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)*. Dengan ini diharapkan siswa memiliki pengalaman baru dalam belajar, yaitu pengalaman belajar bekerja sama dan pengalaman untuk menyampaikan gagasan atau informasi, dan siswa memperoleh pengalaman langsung dalam menemukan pengetahuan.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti bertujuan untuk menguji penerapan model *Team Game Tournament (TGT)* terhadap keaktifan siswa mata pelajaran IPAS Kelas IV B SDN 63/X Nibung Putih. Dengan cara menerapkan model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* pada peserta didik, maka dapat menjadi alternatif terhadap peningkatan keaktifan belajar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan maka peneliti merumuskan rumusan masalah berikut ini:

1. Bagaimana penerapan model *Team Game Tournament (TGT)* terhadap keaktifan belajar siswa mata pelajaran IPAS kelas IV B SDN 63/X Nibung Putih?
2. Apa pengaruh model *Team Game Tournament (TGT)* terhadap keaktifan belajar siswa mata pelajaran IPAS kelas IV B SDN 63/X Nibung Putih?
3. Bagaimana peningkatan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV B SDN 63/X Nibung Putih setelah menggunakan model *Team Game Tournament (TGT)* ?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas, agar tidak keluar dari jalur penelitian. Maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah di fokuskan pada peningkatan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV B SDN 63/X Nibung Putih.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka peneliti merumuskan tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana penerapan model *Team Game Tournament (TGT)* terhadap keaktifan belajar siswa mata pelajaran IPAS kelas IV B SDN 63/X Nibung Putih.
2. Untuk mengetahui apa pengaruh model *Team Game Tournament (TGT)* terhadap keaktifan belajar siswa mata pelajaran IPAS kelas IV B SDN 63/X Nibung Putih.
3. Untuk mengetahui bagaimana peningkatan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV B SDN 63/X Nibung Putih setelah menggunakan model *Team Game Tournament (TGT)*.

1.4 Manfaat Penelitian

.4.1 Manfaat Teoritis

Dari hasil penelitian yang dilaksanakan dapat di gunakan sebagai bahan kajian dalam menambah khasanah ilmu pengetahuan terutama mengenai penerapan model untuk penerapan model *Team Game Tournament (TGT)*

terhadap keaktifan belajar siswa mata pelajaran IPAS kelas IV B SDN 63/X Nibung Putih.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Guru

Penelitian ini bermanfaat bagi guru sebagai bahan pertimbangan dan acuan sebagai tenaga pendidik bagi siswa dalam penggunaan media visual pada pembelajaran kelas IV B.

a. Sekolah

Dapat menjadi sumber acuan dalam proses pembelajaran peserta didik kelas 1 pada jenjang sekolah dasar dengan media visual.

b. Peneliti

Bagi peneliti penelitian ini menjadi bahan koreksi maupun pedoman agar dapat digunakan sebagai acuan dalam menjalani tugas sebagai guru yang lebih baik lagi untuk kedepannya.