

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Haryati (2012), pendidikan di Indonesia masih perlu terus dikembangkan dan ditingkatkan, terutama dari segi mutunya, karena hasilnya masih belum sesuai yang diharapkan. Diantara komponen pendidikan yang lain, kegiatan proses belajar-mengajar merupakan faktor yang sangat dominan penentu keberhasilan atau keefektifan pendidikan.

Belajar adalah suatu proses atau upaya yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari. Menurut M. Sobry Sutikno dikutip dalam (Djamaluddin & Wardana, 2019) pengertian belajar adalah berulang-ulang dalam situasi tersebut. Tujuan utama kegiatan belajar adalah untuk memperoleh dan meningkatkan tingkah laku manusia dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap positif, dan berbagai kemampuan lainnya.

Untuk memperoleh peningkatan kemampuan dalam kegiatan belajar maka perlu adanya proses belajar-mengajar yang optimal. Hal tersebut dapat dipengaruhi oleh suasana belajar di dalam kelas. Suasana belajar dan pembelajaran diarahkan agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya. Ini berarti bahwa proses pendidikan itu harus berorientasi kepada peserta didik. Dengan demikian hal yang harus dikelola dengan baik dan benar untuk mencapai tujuan-tujuan tersebut adalah mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang menyenangkan, sehingga pembelajaran yang dihasilkan

mampu mengembangkan berbagai kemampuan atau potensi yang dimiliki pesertadidik.

Dari beberapa penjelasan di atas, maka peran guru disini sangatlah penting untuk menunjang siswa dalam proses pembelajaran agar siswa memperoleh peningkatan pengetahuan dan keterampilan yang bisa dijadikan bekal untuk ikut berperan dalam kehidupan bermasyarakat nantinya. Untuk itu, guru perlu menciptakan suasana belajar yang berorientasi kepada siswa. Selain itu, guru juga harus mempersiapkan bahan ajar semaksimal mungkin agar dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa dapat menerima dan menguasai materi dengan baik sebagaimana yang diinginkan.

Berdasarkan hasil pengamatan pembelajaran di kelas III yang telah dilakukan peneliti di SD Negeri 102 Aneka Marga, menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih bersifat konvensional dimana guru lebih mendominasi selama proses pembelajaran karena guru hanya menggunakan metode ceramah sehingga pembelajaran menjadi searah atau berpusat pada guru. Guru jarang sekali menerapkan media pembelajaran. Hal tersebut menyebabkan proses pembelajaran menjadi tidak optimal sehingga membuat siswa menjadi kurang fokus dan kurang aktif selama proses pembelajaran, beberapa siswa cenderung bermain sendiri ketika guru sedang menjelaskan materi. Kondisi belajar yang seperti ini dapat membuat hasil belajar siswa menjadi kurang maksimal.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan guru kelas III mengenai hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil wawancara guru mengatakan bahwa hasil belajar siswa rendah pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Banyak siswa yang mendapat nilai tidak sesuai dengan standar nilai KKM sekolah yaitu 70. Dilihat dari nilai

yang diperoleh siswa melalui latihan soal pada mata pelajaran Bahasa Indonesia masih banyak siswa yang belum mencapai nilai KKM. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa melalui latihan soal yang diberikan yaitu 68. Dari 17 siswa terdapat 11 siswa yang tuntas atau mencapai nilai $KKM \geq 70$ dan selebihnya belum mencapai nilai KKM. Dari hasil belajar yang rendah ini menunjukkan bahwa belum tercapainya ketuntasan belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya adalah inovasi model pembelajaran yang diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran masih kurang tepat.

Berdasarkan hal tersebut, maka salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah memperbaiki proses pembelajaran dengan menciptakan suasana belajar yang berorientasi kepada siswa. Tindakan yang dapat dilakukan untuk mewujudkan hal tersebut yaitu dengan penerapan model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif dilakukan dengan membentuk kelompok kecil yang anggotanya heterogen untuk bekerja sebagai sebuah tim dalam menyelesaikan masalah, tugas, atau mengerjakan sesuatu untuk mencapai tujuan bersama. Belajar kooperatif adalah pembelajaran yang menggunakan kelompok kecil sehingga pembelajar bekerja bersama untuk memaksimalkan kegiatan belajarnya sendiri dan juga anggota yang lain (Anitah W, 2009).

Model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan berbantuan media *rolling ball*.

Menurut Slavin(2015)beliau mengatakan bahwa pembelajaran tipe TGT ini merupakan sebuah model yang mana siswa akan belajar dengan cara turnamen

akademik, dimana dalam permainan ini akan digunakan kuis-kuis dan sistem skor keberhasilan siswa, dimana siswa dapat belajar secara aktif untuk mendapatkan skor dengan teman atau anggota kelompok lainnya.

Model pembelajaran ini sangat mudah diterapkan dalam proses pembelajaran dan memungkinkan siswa lebih rileks ketika belajar disamping itu siswa juga belajar bertanggung jawab, percaya diri, menghargai sesama, disiplin, dan bekerjasama.

Dengan demikian maka penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang berorientasi kepada siswa.

Penerapan model pembelajaran akan lebih optimal jika didukung dengan media pembelajaran. Hal ini dikarenakan dalam proses pembelajaran media memiliki kontribusi yang besar dalam mencapai tujuan pembelajaran. Maka sudah sepatutnya guru menggunakan berbagai model pembelajaran yang didukung dengan media agar menarik perhatian siswa sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan bermakna.

Salah satu media yang dapat digunakan adalah media *rolling ball*. Alasan peneliti memilih media *rolling ball* yaitu karena media ini sangat cocok diterapkan di kelas yang siswanya kurang aktif dalam pembelajaran sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya. Media *rolling ball* dapat menghidupkan suasana di dalam kelas karena media ini melibatkan seluruh siswa. *Rolling ball* merupakan media yang menantang bagi siswa, karena cara bermainnya mengharuskan siswa untuk bersaing agar kelompoknya mendapat kesempatan untuk maju dan

memainkan media tersebut. Dengan penerapan media tersebut, maka keaktifan belajar siswa menjadi meningkat sehingga mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Media pembelajaran *rolling ball* dapat diterapkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Penerapan media *rolling ball* yang dipadukan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) diharapkan agar dapat memaksimalkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian sebagaimana telah dijelaskan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) dengan Media *Rolling Ball* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas III SD Negeri 102 Aneka Marga Kabupaten Bombana” dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 102 Aneka Marga.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari penjabaran latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi suatu masalah dalam penelitian ini yaitu, sebagai berikut:

1. Guru hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab
2. Kurangnya media dalam proses pembelajaran
3. Siswa kurang aktif dan tidak fokus selama proses pembelajaran
4. Nilai mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa rata-rata rendah

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka batasan masalah pada penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament*

(TGT) dengan media *rolling ball* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III di SD Negeri 102 Aneka Marga.

1.4 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimanakah penerapan pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *Rolling Ball* di kelas III SD Negeri 102 Aneka Marga?
2. Apakah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *rolling ball* dapat meningkatkan hasil belajar siswa?

1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini ada dua, yaitu:

1. Untuk menjelaskan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *rolling ball*.
2. Untuk mengungkap apakah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *rolling ball* dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas III SD Negeri 102 Aneka Marga.

Manfaat pada penelitian yaitu:

1. Bagi peneliti penerapan media pembelajaran *rolling ball* ini dapat digunakan sebagai referensi ketika akan terjun ke dunia pendidikan nantinya.
2. Bagi guru, diharapkan dapat memberikan motivasi kepada guru agar lebih kreatif dan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi untuk menarik perhatian siswa.

1.6 Definisi Operasional

Model pembelajaran merupakan komponen pembelajaran yang digunakan untuk merencanakan kegiatan pembelajaran beserta dengan komponen pembelajaran lain seperti metode pembelajaran yang akan digunakan guru dan media pembelajaran yang akan digunakan dalam menyampaikan materi pelajaran.

Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif dimana siswa dengan kemampuan, jenis kelamin, suku dan ras yang berbeda digabung menjadi satu kelompok belajar. Masing-masing kelompok belajar beranggotakan 5-6 orang siswa. Pada model pembelajaran TGT, siswa bertukar secara akademik menggunakan kuis yang diberikan oleh guru dan mengumpulkan poin sebanyak-banyaknya.

Media *Rolling ball* yaitu salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa karena media ini melibatkan seluruh siswa dan berupa kompetisi antar kelompok. Media *rolling ball* merupakan pengembangan media bola yang cara mengajarkannya dengan menggunakan permainan yang bertujuan agar merubah cara berpikir siswa dalam belajar dan menjadikan suatu pembelajaran hal yang menarik dan menyenangkan.

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan kegiatan penilaian hasil belajar. Dari sisi peserta didik, hasil belajar merupakan berakhirnya puncak kegiatan belajar, yang dapat memberikan perubahan pada peserta didik. Adapun hasil belajar yang peneliti maksud yaitu hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *rolling ball*.