

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas manusia. Dengan adanya pendidikan manusia dapat menumbuhkan kembangkan potensi-potensi yang ada pada dirinya sehingga menjadi manusia yang memiliki keperibadian, kecerdasan, dan akhlak yang baik serta memiliki keterampilan yang berguna untuk dirinya sendiri maupun masyarakat. Sejalan dengan pernyataan Rere (2022;5) yang menyatakan bahwa pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam kehidupan manusia, karena pada dasarnya Pendidikan merupakan sebuah proses pengubahan sikap dan tingkah laku individu ataupun kelompok dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pelatihan serta pengajaran. Reni (2022: 492). Menyatakan bahwasanya Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting di era sekarang, karena Pendidikan menjadi faktor penentu untuk meningkatkan kualitas (SDM) yang berkualitas.

Mengingat pentingnya pembelajaran di SD, guru dituntut harus bisa menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan mampu memberikan motivasi kepada siswa untuk dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran. Dengan adanya keaktifan dan keterlibatan siswa dapat menimbulkan minat belajar siswa pada mata pelajaran tema 6 merawat hewan dan tumbuhan subtema 2, sehingga memungkinkan terjadinya keberhasilan dalam proses pembelajaran yang diinginkan. Ini diperkuat

dengan Mardiaty (2022; 529). Yang mengatakan berhasil atau tidaknya pembelajaran disekolah tergantung kepada keterlibatan siswa di dalam menanggapi sebuah pembelajaran, serta pemilihan metode pembelajaran yang tidak bervariasi, inovatif serta menyenangkan bagi peserta didik. Sejalan dengan pendapat Khofifah (2022; 192) Faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran ialah kurangnya inovasi baru dan pemilihan media yang tepat didalam melaksanakan pembelajaran, hal ini dapat menyebabkan pembelajaran kurang menarik dan membosankan sehingga berakibat pada kurangnya motivasi belajar siswa, sehingga hasil belajar siswa akan ikut menurun.

Hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada individu berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap dan keterampilan. Adapun faktor yang mempengaruhi hasil pembelajaran ada 2 faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal disini merupakan faktor yang di akibatkan oleh diri kita sendiri berupa minat, motivasi, perhatian, dan kesiapan, sedangkan faktor eksternal disini biasanya diakibatkan oleh lingkungan sekitar seperti guru salah memilih metode pembelajaran, ruang kelas yang kekurangan fasilitas serta teman bergaul. (Teni Nuritta, 2018; 175)

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan penulis kepada wali kelas II SDN POJAH I, diperoleh informasi bahwa hasil belajar siswa Kelas II pada tahun ajaran 2023/2024 mata pelajaran tema 6 merawat hewan dan tumbuhan subtema 2 masih tergolong rendah, hal ini dikarenakan metode

pembelajaran yang digunakan guru adalah metode konvensional yakni ceramah. Proses pembelajaran yang terjadi masih berpusat pada guru, sehingga siswa cenderung pasif, masih banyak yang kurang memperhatikan, dan masih ada yang ngobrol dengan teman ketika guru menjelaskan. Hal tersebut terbukti dari nilai hasil belajar pada mata pelajaran tema 6 merawat hewan dan tumbuhan subtema 2 siswa kelas II SDN POJAH I menunjukkan bahwa terdapat 5 siswa (32%) dari 14 siswa yang mencapai standar KKM, dan masih ada 9 siswa (64%) yang belum mencapai standar KKM. Nilai standar Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran tema 6 merawat hewan dan tumbuhan subtema 2 merawat hewan di sekitarku kelas II SDN POJAH I adalah 70.

Berdasarkan permasalahan yang telah diungkapkan, maka perlu adanya upaya yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Salah satu yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang tepat. Secara umum model pembelajaran merupakan kerangka kerja yang dapat memberikan gambaran secara sistematis untuk melaksanakan sebuah pembelajaran. Menurut Putri (2020: 27) Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran), sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik. Oleh karena itu kita sebagai guru pendidik tidak boleh sembarangan di dalam menentukan model pembelajaran yang akan kita terapkan, karena model pembelajaran disini juga merupakan gambaran awal bagi tercapainya sebuah pembelajaran.

Salah satu model yang dapat kita gunakan adalah model pembelajaran kooperatif yang dimana model pembelajaran kooperatif disini merupakan model pembelajaran yang bersifat Kerjasama sebuah kelompok tetapi juga memperhatikan terhadap usaha individu. Hal ini selaras dengan pendapat Irna (2017; 28). Yang menyatakan pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang dilakukan dalam bentuk sebuah kelompok, yang dimana setiap kelompok harus harus menjadikan semua aggotanya ikut belajar bersama di dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Model pembelajaran *kooperatif tipe Team games tournament* ini dapat dijadikan rujukan dikarenakan model pembelajaran *kooperatif tipe Team games tournament* merupakan model pembelajaran yang berbentuk game atau permainan hal ini memungkinkan terjadinya suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa sehingga membuat siswa lebih senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan bisa menarik siswa untuk lebih aktif. Hal ini juga di ungkapkan oleh Endang (2022; 121). yang mengatakan bahwa model *pembelajaran kooperatif tipe Team games tournament* ini merupakan suatu model pembelajaran yang mengandung unsur permainan dan penguatan. Aktifitas belajar dengan permainan sangatlah baik untuk usia anak SD yang masih tergolong suka bermain, metode ini sangatlah tepat untuk diterapkan di Sekolah dasar, karena memungkinkan siswa akan belajar dengan rileks disamping itu siswa juga dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab, Kerjasama, persaingan dan keterlibatan didalam proses belajar mengajar. Sejalan juga dengan pendapat Putu Yogik (2019; 98) yang

menyatakan bahwa pembelajaran *kooperatif tipe Team games tournament* merupakan suatu pembelajaran yang melibatkan seluruh aktivitas siswa di sebuah kelompok, model pembelajaran ini sangat mudah diterapkan dikalangan peserta didik dimana model ini menekankan pada keaktifan dan Kerjasama seluruh siswa.

Model pembelajaran *kooperatif tipe Team games tournament* ini memiliki kelebihan dan kekurangan, menurut Hendrawan (2017: 453) Kelebihan pembelajaran *Koperatif Tipe Team Games Tornamen* adalah siswa lebih mendapatkan sebuah kebanggaan dan kepuasan dalam mengikuti pembelajaran, siswa menjadi rajin belajar dan memperhatikan sesuatu yang telah dipelajari secara terus menerus supaya memperoleh prestasi yang baik. Selain itu, menurut Desi (2022; 5) kekurangan dari model pembelajaran kooperatif ini ialah guru harus mempersiapkan terlebih dahulu materi pembelajaran secara matang dan membutuhkan banyak tenaga, membutuhkan fasilitas, alat dan biaya yang memadai, selama proses diskusi kelompok berlangsung, ada kecenderungan topik permasalahan yang meluas, sehingga terlalu banyak memakan waktu dan diskusi kelas terkadang didominasi oleh seseorang.

Media pembelajaran adalah sebuah alat bantu untuk mempermudah guru di dalam menyampaikan proses pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk menyusun pembelajaran agar dapat mempermudah siswa di dalam memahami pembelajaran lebih maksimal. Selaras dengan pendapat (Anggy, 2021;450). Yang mengatakan bahwa proses pembelajaran dengan

menggunakan media pembelajaran maka akan menjadi lebih menarik bagi siswa. Karena media pembelajaran merupakan alat bantu bagi guru untuk menyampaikan materi pembelajaran agar lebih menarik dan lagi, sehingga hal tersebut dapat merangsang pola pikir, perasaan, perhatian dan minat siswa. Dari sekian banyaknya media pembelajaran saya memilih untuk menerapkan media *big book*. Keunggulan media *big book* dari media yang lain ialah pembuatannya yang sangat gampang, media yang mempunyai ukuran besar serta ilustrasi gambar yang berukuran besar sehingga dapat menarik minat siswa serta dapat mempermudah siswa di dalam memahami pembelajaran.

Media *Big Book* adalah media berbentuk buku besar yang terbuat dari kertas berukuran A3 dan ber ilustrasi gambar-gambar yang menarik atau bacaan-bacaan sehingga membuat siswa lebih tertarik dan tidak bosan terhadap proses pembelajaran.

Dengan menggunakan model pembelajaran *kooperatif tipe team games tournament* dan menggunakan media *Big book* saya rasa akan lebih efektif dibandingkan menggunakan metode konvensional (ceramah), terutama bagi siswa yang mempunyai keterlambatan dalam mencerna proses belajar. Dalam kesempatan ini guru atau pendidik hanya bertindak sebagai fasilitator, pembimbing, dan sebagai penyampai informasi.

Adanya model pembelajaran *kooperatif tipe Team games tournament* dengan menggunakan Media *Big Book* ini dapat memberi kesempatan pada siswa untuk bisa mengembangkan kemampuan berfikirnya dalam

memecahkan masalah serta menumbuhkan semangat belajar dan rasa tanggung jawab sesama anggota yang ada di dalam kelompoknya. Model pembelajaran *kooperatif tipe Team games tournament* ini memiliki keunggulan kerja sama secara individu yang berbentuk sebuah kelompok dan siswa juga antusias didalam melaksanakan pembelajaran. oleh karena itu peneliti mengatakan bahwasanya sistem pengelompokan yang telah diterapkan menunjukkan hasil yang memuaskan, hal ini dapat di lihat dengan antusias siswa di dalam mengikuti sebuah proses belajar mengajar.

Penelitian ini berbeda dengan yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya, pada penelitian ini penulis menggunakan model pembelajaran *kooperatif tipe Team games tournament* dengan bantuan media *Big Book* yang diterapkan pada kelas II SDN POJAH I pada mata pelajaran tema 6 merawat hewan dan tumbuhan subtema 2 merawat hewan di sekitarku serta dilakukan pada tahun 2023-2024. Selanjutnya, tolak ukur yang ingin diteliti pada penelitian ini yaitu hasil belajar siswa. Penelitian ini penting dan perlu dilakukan dikarenakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa serta untuk meningkatkan mutu pendidikan menjadi lebih baik lagi dan sebagai masukan atau tambahan bagi guru-guru dalam inovasi mengajar.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *koperatif tipe team games tournament* menggunakan media *big book* dalam meningkatkan hasil belajar tema 6 merawat hewan dan tumbuhan subtema 2 merawat hewan

di sekitarku pada siswa kelas II di SDN POJAH 1 tahun ajaran 2023/2024?

2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *koperatif tipe team games tournament* menggunakan media *big book* tema 6 merawat hewan dan tumbuhan subtema 2 merawat hewan di sekitarku pada siswa kelas II di SDN POJAH 1 Tahun pelajaran 2023/2024 ?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan bagaimana penerapan model *Koperatif tipe team games tournament* menggunakan media *Big Book* untuk meningkatkan hasil belajar siswa tema 6 merawat hewan dan tumbuhan subtema 2 merawat hewan di sekitarku di SDN POJAH I tahun ajaran 2023/2024.
2. Untuk mendeskripsikan bagaimana peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *koperatif tipe team games tournament* menggunakan media *big book* tema 6 merawat hewan dan tumbuhan subtema 2 merawat hewan di sekitarku pada siswa kelas II di SDN POJAH 1 Tahun pelajaran 2023/2024.

D. Manfaat Penelitian

1. Teoritis : Dapat membantu hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajara *kooperatif tipe team games tournament* menggunakan media *Big book* sehingga peserta didik dapat menguasai materi tema 6 merawat hewan dan tumbuhan subtema 2 merawat hewan di sekitarku.
2. Praktis :

- a. Bagi guru : dapat meningkatkan kemampuan guru menyusun RPP, dapat membantu guru di dalam menentukan model pembelajaran dan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dan dapat meningkatkan kemampuan guru untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar.
- b. Bagi siswa : Menjadikan pelajaran lebih konkrit dan jelas sehingga mempermudah siswa memahami apa yang di pelajari, proses pengajaran lebih menarik dan lebih hidup, siswa dirangsang untuk aktif di dalam pembelajaran.
- c. Bagi sekolah : Dapat meningkatkan kualitas atau mutu pendidikan di SDN POJAH I.
- d. Bagi penulis : Agar dapat mengetahui dan juga membuktikan adanya penerapan model *Koopratif tipe team games tornament* menggunakan media *Big book* terhadap hasil belajar siswa pada kelas II tema 6 merawat hewan dan tumbuhan subtema 2 merawat hewan di sekitarku di sekolah di SDN POJAH I.

E. Definisi Oprasional

1. Hasil belajar

Hasil belajar adalah suatu perubahan yang terjadi pada diri seseorang yang disebabkan adanya proses pembelajaran atau belajar yang dilakukan oleh satu orang atau lebih. (Fitriani, 2016: 138).

2. Model pembelajaran *Kooperatif tipe team games tornament*

Pembelajaran *Kooperatif Tipe games tournament* adalah model pembelajaran yang mudah diterapkan dengan melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus adanya perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. (Zulfa, 2021: 132).

3. *Media Big Book*

Big Book merupakan media berbentuk buku yang berukuran besar dan mempunyai ilustrasi gambar dan bacaan bacaan yang menarik, sehingga membuat siswa merasa senang didalam melaksanakan proses pembelajaran. (Sundari, 2017; 51).

4. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran dalam bentuk tema dengan beberapa mata pelajaran yang disajikan dalam satu wadah terpadu baik secara individu maupun secara kelompok. (Sukadari, 2020: 339).