

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sangat penting untuk kemajuan dan perkembangan bangsa yang menciptakan manusia-manusia berkualitas. Manusia berkualitas yaitu makhluk yang memiliki nilai dan mutu, serta memiliki kepribadian yang baik dan juga memiliki akal atau kecerdasan dan pengetahuan. Menurut Suyanto menciptakan manusia-manusia berkualitas diperlukan adanya suatu pendidikan yang dimana pendidikan tersebut mempunyai misi untuk membentuk manusia yang mampu menyelesaikan berbagai problema, kritis, kreatif, inovatif yang sesuai dengan bidangnya masing-masing<sup>1</sup>.

Dalam ilmu yang kita miliki harus kita salurkan kepada orang lain karena ilmu tidak untuk disimpan melainkan diwariskan. Terdapat dalam Al-Qur'an yang memerintahkan untuk menuntut ilmu, yakni sebagai berikut :

عَنْ أَنَسِ بْنِ مَالِكٍ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ  
وَضِعُّ الْعِلْمِ عِنْدَ غَيْرِ أَهْلِهِ كَمَقْلَدِ الْخَنَازِيرِ لِحُجُورِهَا وَلِلْوَلْوِ وَالذَّهَبِ<sup>2</sup>

Artinya : *"Dari Anas bin Malik ia berkata, Rasulullah saw, bersabda: Mencari ilmu itu wajib bagi setiap muslim, memberikan ilmu kepada orang yang bukan ahlinya seperti orang yang mengalungi babi dengan permata, mutiara, atau emas (HR.Ibnu Majah)<sup>3</sup>"*

---

<sup>1</sup> Suyanto, "Menjadi Guru Profesional Strategi Meningkatkan Kualifikasi Dan Kualitas Guru Di Era Globa" (Jakarta: Erlangga, 2017), 10.

<sup>2</sup> HR.Ibnu Majah, "Al-Quran" (n.d.).

<sup>3</sup> Ibid.

Ayat ini dapat dijadikan sebagai alasan bahwa ilmu pengetahuan itu penting dalam kehidupan manusia. Ilmu pengetahuan dan pendidikan sangat berpengaruh terhadap kualitas setiap anak. Pemerintah melakukan suatu usaha reformasi pendidikan yakni dengan penyempurnaan kurikulum 2013 yang juga bisa disebut dengan K-13, kurikulum 2013 yang saat ini telah memulai diaplikasikan di seluruh sekolah, Pembelajaran tematik dimaknai sebagai pembelajaran yang menggunakan rancangan berdasarkan tema-tema tertentu, yang ada dalam pembahasan tema tersebut adalah suatu tinjauan dari beberapa mata pelajaran. Misalnya dengan tema “Ekosistem” dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia, IPA, IPS, Seni Budaya dan Prakarya, dan Pendidikan Kewenegaraan.

Menurut Mijil Ari Setiawan masalah yang ada pada pembelajaran tematik yaitu 1) bahan ajar yang tersedia banyak masih menyulitkan guru dalam memadukan materi sesuai tema, 2) siswa cenderung pasif dalam mendengarkan materi, 3) metode yang telah digunakan oleh guru tidak efektif, 4) pembelajaran yang terlalu monoton<sup>4</sup>, Hal ini berdampak terhadap hasil belajar siswa yang menurun.

Hasil belajar digunakan oleh guru untuk menjadi kriteria atau suatu pengukuran dalam mencapai tujuan pendidikan sehingga diharapkan nantinya akan menghasilkan suatu mutu pendidikan yang sangat baik. Karena dari itu hasil belajar di sekolah harus sangat diperhatikan.

Hasil wawancara dengan Indah Nur Kholillah selaku kepala sekolah MI Nurul Ulum Genceng menyatakan :

“jadi kelas yang siswanya berjumlah 20 lebih salah satunya berada di kelas 5, siswa di kelas 5 tersebut juga mengalami kendala saat melakukan kegiatan pembelajaran yaitu siswa sangat pasif dalam proses

---

<sup>4</sup> mijil ari setiawan, “Penerapan Metode Pembelajaran Team Game Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Pada Kompetensi Alat Ukur Pada Program Keahlian Teknik Kendaraan Ringan Smk Negeri 1 Sedayu Bantul” (2017),

pembelajaran, agar penelitian lebih efektif lebih baik jika anda melakukan penelitian di kelas 5 karena siswa di dalam kelas tersebut cenderung pasif dan hasil belajarnya juga tergolong rendah di bandingkan kelas yang lain”<sup>5</sup>.

Berdasarkan pernyataan wawancara diatas bahwa dapat di simpulkan terdapat siswa yang pasif saat proses pembelajaran berlangsung karena metode ceramah yang di gunakan oleh guru tematik membuat siswa merasa bosan dan itu berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang maksimal.

Hasil wawancara dengan Nur Aini selaku guru kelas dan guru mata pelajaran Tematik di kelas 5 MI Nurul Ulum Genceng menyatakan :

“Sebenarnya di kelas 5 masih ada siswa yang hasil belajarnya belum mencapai KKM di antaranya jumlah keseluruhan siswa kelas 5 adalah 24 siswa dan siswa yang hanya mencapai KKM adalah 8 siswa sedangkan 16 siswa lainnya tidak mencapai KKM, hal itu di karenakan siswa tidak aktif saat kegiatan belajar mengajar berlangsung dan juga mereka berbicara sendiri saat saya menjelaskan, kebetulan saya selaku wali kelas 5 dan juga guru Tematik”<sup>6</sup>.

Hasil dokumentasi terdapat hasil nilai asli ulangan harian kelas V Mi Nurul Ulum Genceng yang menunjukkan bahwa dari 24 siswa, siswa yang mendapatkan nilai diatas (KKM) hanya 38% yaitu 8 siswa sedangkan 16 sebesar 62% siswa lainnya mendapat nilai dibawah KKM<sup>7</sup>.

Berdasarkan pernyataan wawancara diatas terdapat siswa yang hasil belajarnya dibawah (KKM), karena adanya siswa yang tidak aktif saat proses pembelajaran berlangsung yang mengakibatkan penurunan hasil belajar.

---

<sup>5</sup> Indah Nur Kholilah, *Wawancara*, Genceng, 28 Oktober 2020.

<sup>6</sup> Nur Aini, *Wawancara*, Mi Nurul Ulum Genceng, 28 Oktober 2020.

<sup>7</sup> Hasil Ulangan Harian Tematik, *Dokumentasi*, MI Nurul Ulum Genceng, 28 Oktober 2020.

Hasil wawancara dengan salah satu siswa kelas 5 yang bernama Ain menyatakan “pada saat pembelajaran saya tidak begitu fokus dan tertarik untuk mendengarkan apa yang guru bicarakan sewaktu pembelajaran Tematik berlangsung dan saya lebih banyak berbicara dengan teman sebangku saya, pada saat kegiatan pembelajaran saya juga merasa sangat bosan karena metode pembelajaran yang di gunakan oleh guru berupa metode ceramah”<sup>8</sup>.

Berdasarkan pernyataan diatas bahwa selama proses pembelajaran berlangsung siswa yang merasa jenuh saat kegiatan pembelajaran berlangsung dan juga siswa cenderung pasif saat guru bertanya.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa proses pembelajaran Tematik didapat keterangan bahwa siswa tidak tertarik pada apa yang telah disampaikan oleh guru, respon siswa terhadap pembelajaran sangat kurang karena pembelajaran yang terlalu monoton, sehingga tidak menimbulkan minat siswa dan mempengaruhi hasil belajarnya. guru hanya cenderung berceramah sehingga menyebabkan siswa kurang aktif dan siswa juga masih tidak tertarik pada materi yang telah dijelaskan. Siswa juga sangat pasif dalam merespon pembelajaran selain itu siswa belum pernah diajak untuk melakukan sebuah kompetisi dalam pembelajaran<sup>9</sup>

Salah satu yang mendukung hasil belajar siswa yaitu menggunakan metode *Teams Games Tournament*. Dalam melakukan metode pembelajaran maka harus sesuai dengan materi yang akan disampaikan, salah satu metode pembelajaran yang menuntun keaktifan seluruh siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik yaitu dengan menggunakan metode TGT.

Menurut Mijil Ari Setiawan menjelaskan bahwa metode pembelajaran *Teams Games Tournament* yakni cara membagi siswa

---

<sup>8</sup> Ain Siswa Kelas 5 , *Wawancara*, MI Nurul Ulum Genceng, 29 Oktober 2020 .

<sup>9</sup> MI Nurul Ulum Genceng, *Observasi*, 30 Oktober 2020.

menjadi kelompok kecil, siswa di bagi menjadi beberapa kelompok kecil agar setiap siswa dapat berkolaborasi dengan teman, lingkungan, guru dan semua pihak yang terkait dalam proses pembelajaran<sup>10</sup>. Salah satu metode pembelajaran yang menuntun keaktifan seluruh siswa yaitu metode TGT, dalam TGT satu kelompok terdiri dari 3 siswa yang memiliki kemampuan heterogen (rendah, sedang dan tinggi). Ada 5 komponen utama dalam metode *teams games tournament* (TGT) yaitu presentasi di kelas, tim (kelompok), game (permainan), turnamen, dan rekognisi tim. Menurut Mijil Ari Setiawan dalam penelitiannya kelebihan dari metode TGT yakni : 1) lebih meningkatkan pencurahkan waktu dan tugas, 2) proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa, 3) hasil belajar menjadi lebih baik, 4) siswa lebih cenderung aktif saat pembelajaran, 5) meningkatkan kerja sama antar siswa satu dengan yang lain, 6) baik digunakan dalam menunjukkan prestasi.<sup>11</sup>

Disamping itu ada beberapa penelitian terdahulu yang menggunakan serta menerapkan metode pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT), peneliti terdahulu yang menerapkan metode pembelajaran (TGT) yaitu : menurut Mijil Ari Setiawan dalam jurnalnya yang berjudul penerapan Metode Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar pada Kompetensi Alat Ukur Pada Program Keahlian Teknik Kendaraan Ringan SMK Negeri 1 Sedayu Bantul<sup>12</sup>. Adanya perbedaan yang signifikan tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode TGT sangat berpengaruh bagi siswa. Terlihat tingkat keberhasilan peneliti yaitu pada

---

<sup>10</sup> mijil Ari Setiawan, “Penerapan Metode Pembelajaran *Team Game Tournament* (Tgt) Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Pada Kompetensi Alat Ukur Pada Program Keahlian Teknik Kendaraan Ringan Smk Negeri 1 Sedayu Bantul.”

<sup>11</sup> mijil ari setiawan, “Penerapan Metode Pembelajaran *Team Game Tournament* (Tgt) Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Pada Kompetensi Alat Ukur Pada Program Keahlian Teknik Kendaraan Ringan Smk Negeri 1 Sedayu Bantul.”

<sup>12</sup> Ibid.

siklus I aktivitas positif siswa sebesar 47% dan naik pada siklus II menjadi 79% .

Dalam penelitian yang kedua yaitu menurut Dina Fitriyah dalam judul Penerapan Metode *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Materi Ibadah Haji Dan Umroh pada Siswa Kelas X To A Smk Al Falah Salatiga Tahun Pelajaran 2018/2019 bahwa terdapat peningkatan siklus I yaitu 56,51% siklus I-II 17,39% .

Dari kedua penelitian sebelumnya bisa disimpulkan bahwa metode pembelajaran *Teams Games Tournament* cocok digunakan karena dapat membangun minat serta antusias siswa dalam melakukan pembelajaran, sehingga siswa merasa tidak bosan dalam mempelajari materi dan juga membangun semangat dalam bekerjasama dan berinteraksi dengan temannya serta mempermudah siswa dalam menerima materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan latar belakang diatas perlu dilakukan adanya suatu penelitian penerapan pembelajaran dengan judul “Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Tematik Kelas V Tema 5 Di MI Nurul Ulum Genceng Lamongan”.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana penerapan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar Tematik kelas V tema 5 sub tema 1 di Mi Nurul Ulum Genceng ?
2. Bagaimana pengaruh metode pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar kelas V Tematik tema 5 sub tema 1 di MI Nurul Ulum Genceng ?

### **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk menerapkan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar Tematik kelas V tema 5 sub tema 1 di Mi Nurul Ulum Genceng.
2. Untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar Tematik kelas V tema 5 sub tema 1 di MI Nurul Ulum Genceng.

### **D. Manfaat Penelitian**

Adapun yang diharapkan pada penelitian ini dapat memberikan manfaat antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis: dapat memberikan perkembangan ilmu pengetahuan mengenai kegunaan metode pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT).
2. Manfaat praktis
  - a. Bagi siswa: sebagai tolak ukur hasil belajar siswa dalam menguasai kompetensi siswa dalam mempelajari serta memahami materi pelajaran dan aktif.
  - b. Bagi sekolah: penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi sekolah dalam perbaikan pembelajaran dan meningkatkan mutu pembelajaran.
  - c. Bagi guru: penelitian ini merupakan masukan dalam memperluas pengetahuan dan wawasan guru tentang metode pembelajaran.
  - d. Bagi peneliti:
    - 1) Memberikan pengetahuan pentingnya pemilihan metode pengajaran dalam kegiatan belajar mengajar di SD.
    - 2) Sebagai ajang berfikir ilmiah untuk dapat memahami secara kritis tentang permasalahan yang terjadi di sekolah khususnya di MI Nurul Ulum Genceng Lamongan.

## E. Definisi Istilah

### 1. Definisi Metode

Menurut jurnal El indahnyah kamariyah dalam penelitiannya salah satu metode pembelajaran yang menuntun keaktifan seluruh siswa yaitu metode TGT, Ada 5 komponen utama dalam *teams games tournament* (TGT) yaitu presentasi di kelas, tim (kelompok), game (permainan), turnamen, dan rekognisi tim<sup>13</sup>.

### 2. Hasil Belajar

Hasil belajar ini biasanya digunakan guru mengukur suatu bakat dan keterampilan yang ada pada diri siswa, agar kemampuan siswa dapat terukur, maka hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar perubahan tingkah laku: kognitif, afektif dan psikomotorik)<sup>14</sup>.

Dalam penelitian ini hasil belajar ingin di capai adalah hasil belajar aspek kongnitif yang mencakup C1-C4 pada mata pelajaran Tematik Tema 5 Subtema 1 yang mana pada pertemuan pertama menggunakan C-1 sebagai patokan saat pembelajaran berlangsung dimana siswa mengetahui bagaimana cara penerapan metode *Teams Games Tournament* dengan mata pelajaran Tematik Tema 5 Subtema 1 kemudian pada pertemuan ke dua menggunakan C-2 sebagai patokan saat kegiatan pembelajaran berlangsung dimana siswa mampu menjelaskan materi pembelajaran, dan pada pertemuan ke tiga sampai ke enam menggunakan C-3 sampai C-4 sebagai patokan saat pembelajaran berlangsung yang mana sudah masuk dalam kategori penugasan dan menerapkan materi pembelajaran dengan menerapkan metode *Teams Games Tournamen*.

---

<sup>13</sup> El Indahnia Kamariyah, “Pengaruh Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Siswa Sma,” *Jurnal Wacana Didaktika* vol.4, No.1 (2016).

<sup>14</sup> Agustin, “Teori Belajar Dan Implementasinya,” *Artikel* (2013): 02.

### 3. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik yakni pembelajaran terpadu menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa<sup>15</sup>.

Pembelajaran tematik memiliki beberapa mata pelajaran antara lain yaitu Bahasa Indonesia, IPA, IPS, SBDP, PPKN. Mengaitkan konsep-konsep dengan mata pelajaran yang lain, pada penelitian ini menggunakan mata pembelajaran tematik kelas V tema 5 subtema 1 tentang “Ekosistem” yang diterapkan dengan menggunakan metode TGT Untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa.

### F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan bertujuan untuk mempermudah pembahasan skripsi ini ada lima bab, yaitu:

Bab pertama: pendahuluan, (latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah dan sistematika pembahasan).

Bab kedua: landasan teori, (kajian teori, kajian pustaka, kerangka konseptual, hipotesis).

Bab ketiga: metode penelitian, (Jenis dan pendekatan penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel penelitian, variabel dan indikator penelitian, sumber dan jenis data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data).

Bab keempat: analisis data dan pembahasan, (deskripsi umum obyek penelitian, data hasil penelitian, analisis pembahasan).

Bab kelima: penutup, (kesimpulan, dan saran).

---

<sup>15</sup> Mohamad Muklis, “Pembelajaran Tematik,” *Artikel IV* (2012): 04.