

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia memerlukan pendidikan dalam menjalani aktifitas kehidupannya (Nur'aini, Hakim, & Pratama, 2022, p.113). Armin dan Astuti (2021) menyatakan bahwa Pendidikan adalah suatu proses terencana yang bertujuan untuk pengembangan potensi diri peserta didik dalam pengetahuan, akhlak mulia, pengendalian diri, kepribadian dan keterampilan agar berguna bagi dirinya dan negara. Oleh karena itu, pendidikan sangat penting dalam memperoleh dan mengembangkan pengetahuan setiap individu dari yang tidak tahu menjadi tahu melalui sebuah pembelajaran (Pratama, Sukardi, & Apriyani, 2023, p.1573).

Pembelajaran adalah suatu proses terencana dalam menunjang keberhasilan belajar siswa, dengan memperhatikan hal-hal yang mempengaruhi proses pembelajaran guru yang sedang berlangsung (Pratama,Sukardi,& Apriyani, 2023). Dalam proses pembelajaran, guru harus mampu menyampaikan materi pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan melalui model pembelajaran yang inovatif, sehingga siswa dapat meraih hasil belajar yang optimal (Alda, Putra, & Erlisnawati, 2022). Maka dari itu, model pembelajaran memiliki peran penting dalam proses pembelajaran untuk mencapai keberhasilan pembelajaran (Pratama, Sukardi, & Apriyani, 2023, p.1574).

Salah satu cara menanggulangi rasa jenuh dalam diri siswa adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dan menyenangkan (Armin & Astuti, 2021, p.179), sehingga mampu meningkatkan minat siswa dalam

mengikuti pembelajaran tanpa adanya paksaan untuk menunjang keberhasilan belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Nugroho (2021), bahwa model pembelajaran memiliki peran penting dalam mendongkrak keberhasilan proses pembelajaran.

Sukmawati (2019) menemukan bahwa proses pembelajaran pada SD Negeri 38 Palembang sebagian siswa kurang aktif terhadap materi yang diberikan oleh guru, sehingga tidak maksimalnya interaksi guru dan siswa yang mengakibatkan siswa menjadi pasif dalam pembelajaran. Temuan Sudarwan dan Sabrina (2023) pada SD Negeri 38 Palembang bahwa saat guru menjelaskan materi pembelajaran siswa tidak memperhatikan apa yang disampaikan guru, bahkan sebagian siswa ada yang bermain karena guru mengajar secara monoton yang mengakibatkan siswa menjadi bosan. Hasil wawancara dengan guru pada tanggal 25 Maret 2024 menemukan bahwa proses pembelajaran kurang optimal karena kurangnya minat belajar pada peserta didik dan keterbatasan waktu dalam pembelajaran berlangsung.

Adapun upaya yang dapat dilakukan adalah guru harus menciptakan proses pembelajaran yang mengandung unsur permainan agar pembelajaran semakin menarik dan menyenangkan (Puteri & MintoHari, 2022, p.1542). Salah satu model pembelajaran menarik yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (Bhukhari, 2022), Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* adalah model pembelajaran yang dilakukan dengan cara bermain sehingga dapat membuat siswa senang dan suasana menyenangkan (Nurhayati, Egok, & Aswarliansyah, 2022). Hal ini

didukung dengan pernyataan Nur'aini, Hakim, & Pratama (2022) bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* ini mempunyai karakteristik khas ialah terdapat *games* yang diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dan mengatasi kejenuhan saat pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian yang telah dilakukan (Isjayanti, Ismaya, & Khamdun, 2023) menunjukkan hasil uji *paired sample t-test* bersignifikansi $0,000 < 0,05$ sehingga disimpulkan adanya pengaruh atau peningkatan pada penerapan model *teams games tournament* berbantuan media roda putar pada hasil belajar IPAS. Penelitian (Nur'aini, Hakim, & Pratama, 2022) juga menunjukkan adanya pengaruh model pembelajan kooperatif tipe *teams games tournament* terhadap minat dan hasil belajar IPA siswa SD. Begitu juga penelitian (Ratu & Abineno, 2023) yang menyatakan peningkatan pada nilai rata-rata siswa dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*.

Hasil penelitian diatas dapat diketahui bahwa model pembelajaran ini penting digunakan untuk meningkatkan hasil belajar dengan menarik minat peserta didik. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode *pre-experimental design*. Penelitian ini dilakukan pada kelas III SD Negeri 38 Palembang. Selain itu, tolak ukur yang akan diteliti pada penelitian ini adalah hasil belajar siswa.

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Pembatasan Lingkup Masalah

Pembatasan lingkup masalah yang akan dilakukan penelitian yaitu sebagai berikut :

- a. Topik penelitian yang akan diteliti model pembelajaran kooperatif tipe

teams games tournament yaitu model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam sebuah permainan sehingga mendorong siswa berperan aktif pada saat pembelajaran.

- b. Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran IPA dengan materi energi dan perubahannya.
- c. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas IIIa SD Negeri 38 Palembang.

1.2.2 Rumusan Masalah

Perumusan masalah pada penelitian ini yaitu sebagai berikut :

- a. Bagaimanakah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan *spin the wheel* SDN 38 Palembang?
- b. Bagaimanakah pengaruh hasil belajar SDN 38 Palembang?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan *spin the wheel* terhadap hasil belajar SDN 38 Palembang

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya keilmuan terhadap kebehasilan belajar siswa.
- b. Penelitian ini dapat menambah pengetahuan tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- c. Penelitian ini dapat menjadi bahan dalam perbandingan kajian

penelitian yang identik dengan permasalahan ini.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Siswa

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* memberikan daya tarik dalam pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

b. Guru

Dengan adanya penelitian ini dapat memberikan informasi tentang model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*, maka diharapkan guru dapat mengembangkannya dengan pendekatan yang bervariasi untuk meningkatkan kualitas belajar.

c. Sekolah

Hasil penelitian ini dapat berkontribusi positif terhadap mutu pendidikan di SDN 38 Palembang.

d. Peneliti

Penelitian ini dapat menjadi sumber ilmu dan pengalaman yang bermakna untuk persiapan guna menghadapi masalah yang serupa serta dapat menjadi pengembangan tentang model pembelajaran lebih luas.