

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sekolah Dasar ialah institusi pendidikan yang pada dasarnya mempunyai tujuan guna mempersiapkan peserta didiknya menghadapi kehidupannya di masa depan, dengan meningkatkan kemampuan yang dimilikinya. Dalam penerapannya, masih terdapat bermacam permasalahan dalam pendidikan di sekolah, antara lain adalah siswa kurang memahami materi yang di informasikan serta rendahnya hasil belajar yang didapatkan siswa. Keberhasilan belajar ditentukan dan dipengaruhi siswa, serta media pendidikan dan model yang digunakan oleh guru dikelas.

Keberhasilan proses belajar mengajar pula didukung oleh terdapatnya kurikulum. Kurikulum menurut UU No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 9 merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Kurikulum yang berlaku saat ini merupakan kurikulum 2013. Kurikulum 2013 diharapkan sanggup menciptakan insan yang produktif, kreatif, inovatif, serta efisien. Dengan demikian dalam proses pendidikan, guru dituntut untuk membagikan inovasi baru dengan aktivitas pembelajaran. Tidak hanya itu guru pula dituntut mempunyai keterampilan dalam memilah model ataupun materi, sehingga tujuan pendidikan bisa tercapai secara maksimal.

Media pembelajaran sangat dibutuhkan guru guna untuk menolong penyampaian sesuatu materi pelajaran. Supaya bisa mengidentifikasi serta

meningkatkan potensi siswa pastinya dalam proses pembelajaran perlu bersifat aktif. Pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru namun berpusat pada siswa serta guru hanya sebagai fasilitator dan pembimbing. Dengan demikian, siswa mempunyai kesempatan yang luas untuk meningkatkan kemampuannya semacam mengemukakan komentar, berpikir kritis, menyampaikan inspirasi ataupun gagasan serta sebagainya. Belajar aktif sangat dibutuhkan oleh siswa guna memperoleh hasil yang optimal.

Penelitian ini dilaksanakan di sekolah yang mempraktikkan sistem kurikulum 2013. Penerapan proses pembelajaran yang dilakukan pada kurikulum 2013 dalam bentuk tematik. Pendidikan tematik ialah sesuatu pendidikan yang memadukan sebagian materi pendidikan dari bermacam kompetensi dasar satu ataupun sebagian mata pelajaran. Diberlakukannya kurikulum 2013 diharapkan sanggup menciptakan insan yang produktif, kreatif, inovatif, serta efisien. Dengan demikian dalam proses pendidikan, guru dituntut untuk membagikan inovasi baru dengan pendekatan seintifik serta merancang aktivitas pembelajaran. Tidak hanya itu pula guru dituntut mempunyai keahlian dalam memilah tata cara ataupun materi, sehingga tujuan pendidikan bisa tercapai secara maksimal.

Berdasarkan nilai Ulangan Tengah Semester ganjil kelas V diperoleh data yang dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1.1 Ulangan Tengah Semester Ganjil kelas V Tahun 2020/2021

Kelas	Kategori	Jumlah	Persen %	Keterangan
Kelas V	Tuntas	12	44%	KKM 70
	Belum Tuntas	15	56%	
Jumlah		27	100	

(Sumber: Data Ulangan Tengah Semester Ganjil Kelas V UPT SD N 1 Banyu Urip)

Berdasarkan tabel 1.1 terlihat bahwa dikelas V masih banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan yaitu, 70 dari seluruh siswa kelas V yang berjumlah 27 orang hanya ada 12 orang atau sekitar 44% siswa yang telah mencapai KKM, 15 orang atau sekitar 56% siswa yang belum mencapai KKM dengan nilai rata-rata kelas sebesar 70,67.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti di kelas V UPT SD N 1 Banyu Urip dapat diketahui bahwa rendahnya hasil belajar siswa yang didapatkan kurang maksimal, sebagian dari siswa kelas V ada yang masih belum mencapai nilai standar ketuntasan. Proses pembelajaran yang monoton akan mengakibatkan siswa mengalami kejenuhan, bosan, dan kemudian mengurangi perhatiannya terhadap materi yang guru sampaikan. Saat proses pembelajaran, beberapa siswa tampak kurang memperhatikan, ada pula yang bermain, berbicara pada temannya, beraktifitas sendiri sehingga kurang konsentrasi dengan penjelasan yang disampaikan guru. Pemanfaatan dan penggunaan media kurang dimaksimalkan sehingga kegiatan yang dilakukan siswa hanya membaca, menulis, dan mendengarkan materi yang disampaikan guru. Kesulitan belajar

tersebut yang kemudian membuat siswa tidak bisa menjawab soal yang guru berikan sehingga hasil belajar siswapun menjadi kurang.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka perlu suatu perubahan dalam proses pembelajaran yaitu salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, sehingga dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru dan tujuan pembelajaran dapat dicapai. Salah satu alternatif model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengaktifkan siswa dalam pembelajaran tematik di SD adalah *Team Based Learning (TBL)*.

Team Based Learning (TBL) ialah salah satu model pendidikan aktif (*active learning*) yang mulai banyak diterapkan sebagai pemecahan dalam permasalahan pendidikan. Menurut Yuanita(2017) TBL ialah bentuk pendidikan kolaboratif yang menekankan pada aktivitas penilaian serta aplikasi konsep sehingga waktu dikelas lebih banyak digunakan untuk meningkatkan materi pembelajaran. Kesesuaian model TBL guna tingkatan performansi belajar partisipan didik senada dengan pendapat Slavin dan Turner menggambarkan TBL selaku metode yang layak guna meningkatkan kinerja belajar dalam seting pembelajaran (Rahayu, 2013: 342).

Tujuan utama dalam pembelajaran TBL merupakan memastikan jika peserta didik mempunyai peluang untuk berlatih mengenakan konsep guna memecahkan permasalahan. Pelaksanaan model TBL sanggup berkontribusi dalam meningkatkan ketrampilan dan pengetahuan materi peserta didik.

Secara umum bisa diperhatikan jika melalui pembelajaran tim ataupun kelompok yang diciptakan secara efisien salah satunya lewat kelompok yang heterogen tingkatan kemampuannya, sanggup menciptakan ataupun menunjang prestasi belajar peserta didik serta keterampilan memecahkan permasalahan. Tidak hanya pelaksanaan model pembelajaran yang inovatif pastinya dibutuhkan penerapan media pembelajaran yang sanggup membangkitkan semangat berpikir peserta didik

Sejalan dengan itu peserta didik pula memerlukan platform yang sanggup menaikkan jiwa persaingan antar peserta didik dalam menyelesaikan tugas ialah platform *Kahoot!*. *Kahoot!* ialah aplikasi online tempat kuis yang bisa dikembangkan serta disajikan dalam bentuk game. Dengan memakai *Kahoot!* peserta didik dapat menjadi aktif dan interaktif terhadap proses pembelajaran karena memakai teknologi yang cocok dengan perkembangan jaman.

Berkaitan dengan penelitian sebelumnya oleh Rahayu, S. (2013) berjudul Peningkatan Prestasi dan Proses Belajar Kimia Dasar Mahasiswa Bilingual Melalui Strategi *Team Based Learning*. Hasil penelitian menunjukkan prestasi belajar mahasiswa meningkat dan hampir 100% mahasiswa mencapai skor 70; kualitas proses pembelajaran meningkat, semakin banyak kelompok dapat menyelesaikan tugas tepat waktu, interaksi antar mahasiswa dan kemampuan dalam presentasi berbahasa Inggris meningkat; mahasiswa memiliki persepsi positif terhadap pembelajaran.

Penelitian sebelumnya juga dilakukan oleh Hayyu Desi Setiawati, Sihkabuden, Eka Pramono Adi pada tahun 2018 yang berjudul “ Pengaruh

Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Di SMAN 1 Blitar” . Dengan metode penelitian eksperimen, adapun hasil penelitian yang didapat rata-rata nilai *pre-test* kelompok eksperimen 51,57 dan kelompok kontrol 51,87. Setelah diberi perlakuan, rata-rata nilai kelompok eksperimen 83,80 sedangkan kelompok kontrol 74,33. Hasil nilai signifikansi dari *uji-t* $0,000 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan ada perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berlandaskan latar belakang di atas, maka peneliti mengambil judul penelitian“ Pengaruh Model Pembelajaran *Team Based Learning* Menggunakan Aplikasi *Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar” .

B. Rumusan Masalah

Rumusan permasalahan pada penelitian ini adalah “ Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *team based learning* menggunakan aplikasi *kahoot* terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar?” .

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran *team based learning* menggunakan aplikasi *kahoot* terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar.

D. Ruang Lingkup Penelitian

Untuk mempermudah penulisan skripsi ini dan agar lebih terarah dan berjalan dengan baik, maka perlu kiranya dibuat suatu batasan masalah. Adapun ruang lingkup permasalahan yang akan dibahas dalam penulisan skripsi yaitu:

1. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah hasil belajar kognitif siswa UPT SD N 1 Banyu Urip pada pembelajaran tematik semester genap tahun ajaran 2022.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V UPT SD N 1 Banyu Urip semester genap tahun ajaran 2022.

3. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2022.

4. Tema

Mata pelajaran tematik tema 8 yaitu lingkungan sahabat kita dan subtema 3 yaitu upaya pelestarian lingkungan.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan dari tujuan penelitian yang akan dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan sumbangan pemikirin terhadap perkembangan kurikulum di Sekolah dasar yang akan terus berkembang sesuai dengan tuntutan masyarakat dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.
- b. Memberikan sumbangan ilmiah dalam ilmu Pendidikan Guru Sekolah Dasar yaitu model pembelajaran *team based learning* menggunakan aplikasi *kahoot* terhadap hasil belajar.

- c. Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan model pembelajaran *team based learning* menggunakan aplikasi *kahoot* di sekolah dasar serta menjadi bahan lebih lanjut.

2. Manfaat Praktis

a. Untuk Sekolah

Diharapkan menjadi acuan sekolah dalam meningkatkan profesionalisme untuk menunjang proses pembelajaran yang baik dikelas, melalui model pembelajaran *team based learning*.

b. Untuk Guru

Diharapkan guru dapat menciptakan suasana pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan bervariasi dengan menggunakan model pembelajaran *team based learning* menggunakan aplikasi *kahoot*.

c. Untuk Mahasiswa/Peneliti Selanjutnya

Diharapkan dapat memperoleh dan menambah wawasan, pengetahuan serta keterampilan penelitian khususnya terkait dengan penelitian yang menggunakan model pembelajaran diskusi kelompok *team based learning*.