

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan upaya pendidik untuk memberikan stimulus kepada peserta didik agar terjadi proses pembelajaran. Pembelajaran bertujuan mengubah tingkah laku peserta didik untuk mengembangkan kemampuannya dan membangun kreativitasnya. Oleh karena itu pendidik dituntut lebih kreatif dalam proses pembelajaran. Dengan membuat peserta didik lebih semangat dalam proses belajar pendidik dapat menerapkan model pembelajaran.

Model pembelajaran yang cocok digunakan salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif. Dengan adanya model pembelajaran kooperatif peserta didik dapat berkelompok tanpa membedakan status antar teman. Adanya kelompok peserta didik saling mewujudkan pemahaman bersama antar peserta didik. Dengan adanya belajar kelompok pendidik juga dapat lebih kreatif lagi agar peserta didik tidak merasa bosan. Misalnya dengan permainan yang mendidik, yang membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran. Salah satunya dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran yang mudah diterapkan dan melibatkan seluruh peserta didik. Model pembelajaran ini terdapat permainan akademik dan turnamen akademik yang membantu peserta didik lebih memahami materi yang telah diberikan. Setelah kegiatan turnamen peserta didik mendapatkan sebuah penghargaan untuk membangkitkan semangat peserta didik dalam pembelajaran. Model TGT ini membantu peserta didik menjalin kerja sama dengan baik antar teman tanpa membedakan status. Selain dengan menggunakan model pembelajaran yang baik, setiap kegiatan pembelajaran hendaknya dapat membentuk kualitas belajar peserta didik dan cara berpikir anak karena berpengaruh pada gaya belajar anak. Salah satunya sekarang yang memasuki era abad ke-21.

Kehidupan zaman abad 21 merupakan era teknologi, informasi dan komunikasi sehingga pembelajaran abad 21 harus mempersiapkan peserta didik sesuai dengan karakteristik era tersebut yaitu menjadi manusia mampu berfikir kritis, kreatif, inovatif, produktif, komunikatif, dan kolaboratif. Terkait dengan pembelajaran abad 21 pemerintah melalui kurikulum tahun 2013 mengamankan pendidik dalam merancang, merencanakan dan mengembangkan pembelajaran harus wajib mengintegrasikan salah satunya adalah pembelajaran 4C (*Creative, Communication, Collaborative, Critical*).

Pembelajaran 4C (*Creative, Communication, Collaborative, Critical*) peserta didik lebih mempunyai banyak pemahaman dalam pembelajaran. Seperti, *creative* diharapkan peserta didik dapat membuat produk yang menuntut kreativitas peserta didik. Begitu juga dengan *communication* diharapkan peserta didik dapat berkomunikasi antar teman dan pendidik dengan baik. *collaborative* sangat diperlukan oleh peserta didik didalam kelas agar semua anak menjalin kerjasama dengan baik dan tidak bersifat individual. Pada komponen *critical* peserta didik diharapkan lebih berpikir kritis dalam pembelajaran yang diberikan oleh pendidik maupun ketika diminta memberikan saran yang baik atas hasil kerja peserta didik. Oleh karena itu peserta didik tidak mengalami kesulitan belajar.

Mengingat masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan belajar karena model-model pembelajaran yang kurang cocok diterapkan untuk peserta didik. Model pembelajaran juga berpengaruh kepada proses pembelajaran peserta didik karenanya pendidik harus mampu mengembangkan model pembelajaran yang membuat suasana belajar peserta didik lebih aktif.

Pendidik harus mampu mengembangkan pembelajaran yang diharapkan dapat mencetak lulusan yang berkompeten. Peserta didik harus belajar untuk memenuhi indikator kompetensi yang telah ditentukan. Kegiatan pembelajaran juga direncanakan sedemikian rupa sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan dan peserta didik akan lebih aktif dan bersemangat dalam pembelajaran.

Suasana belajar yang menyenangkan dan peserta didik akan lebih aktif dan bersemangat dalam pembelajaran maka, dengan mengintegrasikan model pembelajaran TGT dengan pembelajaran

4C pembelajaran yang sebelumnya membuat peserta didik mengalami kesulitan belajar dan membosankan, namun sekarang menjadi aktif sehingga hasil pembelajaran yang akan diperoleh pun lebih maksimal.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti melakukan penelitian “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis 4C pada Peserta Didik Kelas 5 SDN Tenggilis Mejoyo 1 Surabaya Tahun Ajaran 2019-2020.

## **B. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, peneliti menyadari bahwa peneliti ini masih memiliki beberapa keterbatasan, baik itu berupa tenaga, waktu dan biaya. Untuk menghindari kesalahafsiran dari pembaca, maka dalam penelitian ini perlu adanya perbatasan masalah. Dalam penelitian ini diberikan batasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya dilakukan pada tahun ajaran 2019-2020.
2. Penelitian ini hanya dilakukan di SDN Tenggilis Mejoyo 1 Surabaya.
3. Penelitian ini hanya dilakukan pada peserta didik kelas 5A SDN Tenggilis Mejoyo 1 Surabaya.
4. Penelitian ini hanya dilakukan pada Tema 4 (Sehat itu Penting), Subtema 3 (Cara Memelihara Kesehatan Organ Peredaran Darah Manusia) Pembelajaran 1 Kelas V.
5. Penelitian ini hanya dilakukan dalam sekali pertemuan.
6. Penelitian ini menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).
7. Penelitian ini menggunakan Aktivitas pembelajaran yang berbasis 4C (*Creative, Commonication, Collaborative, Critical*).
8. Penelitian ini menggunakan aktivitas pendidik dalam kegiatan pembelajaran yang menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis 4C (*Creative, Communication, Collaborative, Critical*).
9. Penelitian ini menggunakan aktivitas peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis 4C (*Creative, Communication, Collaborative, Critical*).

10. Penelitian ini mengukur hasil belajar peserta didik melalui pengetahuan yang dilihat dari proses penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis 4C (*Creative, Communication, Collaborative, Critical*) pada pembelajaran materi Organ Peredaran Darah kelas V.

### **C. Pertanyaan Penelitian**

Dalam uraian latar belakang di atas, maka penulis dapat mengemukakan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana aktivitas pendidik dalam pembelajaran dengan menerapkan model TGT berbasis 4C pada peserta didik kelas 5 tema 4 subtema 3 pembelajaran 1 SDN Tenggilis Mejoyo 1 Surabaya Tahun Ajaran 2019-2020?
2. Bagaimana aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran dengan model TGT berbasis 4C pada peserta didik kelas 5 tema 4 subtema 3 pembelajaran 1 SDN Tenggilis Mejoyo 1 Surabaya Tahun Ajaran 2019-2020?
3. Bagaimana hasil belajar peserta didik kelas 5 tema 4 subtema 3 pembelajaran 1 SDN Tenggilis Mejoyo 1 Surabaya Tahun Ajaran 2019-2020?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, dapat dibuat tujuan penelitian:

1. Mengetahui aktivitas pendidik dalam pembelajaran dengan menerapkan model TGT berbasis 4C pada peserta didik kelas 5 tema 4 subtema 3 pembelajaran 1 SDN Tenggilis Mejoyo 1 Surabaya Tahun Ajaran 2019-2020.
2. Mengetahui aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran dengan model TGT berbasis 4C pada peserta didik kelas 5 tema 4 subtema 3 pembelajaran 1 SDN Tenggilis Mejoyo 1 Surabaya Tahun Ajaran 2019-2020.
3. Mengetahui hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran yang menerapkan model TGT berbasis 4C pada peserta didik kelas 5 tema 4 subtema 3 pembelajaran 1 SDN Tenggilis Mejoyo 1 Surabaya Tahun Ajaran 2019-2020.

## **E. Manfaat Penelitian**

### **a. Manfaat Secara Teoritis**

Hasil penelitian diharapkan dapat dijadikan sebagai sumber informasi atau masukan kepada pendidik dalam memberikan pelajaran-pelajaran yang dinilai sulit dipahami oleh peserta didik dalam menerima pelajaran. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis 4C memberikan cara belajar yang lebih nyaman, aktif, dan menyenangkan, sehingga peserta didik akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh pendidik.

### **b. Manfaat Secara Praktis**

#### **1. Bagi Peserta Didik**

Dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis 4C (*Creative, Communication, Collaborative, Critical*) diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 5.

#### **2. Bagi Pendidik**

Menambah pengetahuan pendidik tentang pemanfaatan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis 4C dalam pembelajaran. Dan juga termotivasi untuk menerapkan strategi dan model pembelajaran yang lebih bervariasi sehingga materi dapat tersampaikan kepada peserta didik dengan baik.

#### **3. Bagi Sekolah**

Sebagai informasi baru dalam mengembangkan dan menciptakan lembaga pendidikan yang berkualitas yang akan menjadi contoh bagi sekolah-sekolah lain.

#### **4. Bagi Peneliti**

Menambah pengalaman peneliti dalam hal penelitian pendidikan serta dalam penyusunan karya tulis ilmiah.