

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Sagala (2006: 4) dilihat dari sudut proses bahwa pendidikan adalah proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya dan yang akan menimbulkan perubahan pada dirinya yang memungkinkan sehingga berfungsi sesuai kompetensinya dalam kehidupan masyarakat. Sedangkan dilihat dari sudut pengertian atau definisi, pendidikan itu ialah usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan yang berlangsung di sekolah dan luar sekolah.

Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan menunjukkan kegiatan yang sangat luas dalam keseluruhan proses sosial yang membawa individu dalam kehidupan, namun hakekat pendidikan dapat pula dipandang sebagai kegiatan yang lebih formal yang dilaksanakan di sekolah yang melibatkan guru dan melibatkan keahlian dalam proses belajar. Dalam kegiatan formal ini melibatkan kurikulum, metode pengajaran, program pengajaran, dan variabel lain yang bersangkutan.

Menurut Komalasari (2013: 2) “Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperoleh dalam jangka waktu yang lama dan dengan syarat bahwa perubahan yang terjadi tidak disebabkan adanya kematangan ataupun perubahan sementara karena suatu hal.” Jadi dapat disimpulkan bahwa proses perubahan

tingkah laku ini tidak terjadi dengan sendirinya, tetapi merupakan sebuah proses yang memang sengaja direncanakan. Proses yang sengaja direncanakan agar terjadi perubahan perilaku ini disebut proses belajar.

Sedangkan pembelajaran dapat dipandang sebagai suatu proses kegiatan interaksi antara siswa sebagai pihak yang belajar dan guru sebagai pihak yang mengajar, dengan siswa sebagai subjek pokoknya. Selain itu proses pembelajaran dapat dipandang sebagai suatu sistem. Sebagai suatu sistem, proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan dapat dimulai dengan menganalisis setiap komponen yang dapat membentuk dan mempengaruhi kualitas pendidikan. Salah satu komponen yang dianggap sangat mempengaruhi proses pendidikan adalah komponen guru, sebab guru merupakan ujung tombak yang berhubungan langsung dengan siswa sebagai subjek dan objek belajar.

Guru sebagai tenaga kependidikan merupakan pemegang peran yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Guru berperan sebagai fasilitator dan motivator agar siswa dapat belajar secara aktif sehingga menjadikan pembelajaran lebih berarti bagi siswa. Sebagai motivator guru dituntut kreatif membangkitkan motivasi belajar siswa untuk memperoleh hasil belajar yang optimal. Motivasi merupakan salah satu aspek dinamis yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Sering terjadi siswa yang kurang berprestasi bukan disebabkan oleh kemampuannya yang kurang tetapi disebabkan tidak adanya motivasi untuk belajar. Tidak adanya motivasi belajar dalam diri siswa dapat dipengaruhi karena penyampaian materi pembelajaran oleh guru kurang bervariasi sehingga siswa cepat merasa jenuh dan bosan. Hal ini dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa yang cenderung kurang memuaskan karena penyampaian materi oleh guru menggunakan strategi pembelajaran yang kurang bervariasi.

Berdasarkan hasil pengamatan yang saya lakukan di kelas V SDIT Nur Hidayah Surakarta terlihat bahwa siswa tidak termotivasi untuk belajar karena dalam menyampaikan materi pembelajaran guru menggunakan strategi pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga siswa cepat merasa jenuh dan

menyebabkan hasil belajar siswa kurang memuaskan. Oleh sebab itu maka seorang guru diharapkan memahami berbagai macam strategi pembelajaran dan mampu mengembangkan pemakaian strategi pembelajaran yang menuntut keaktifan siswa. Karena keberhasilan seorang guru dalam mengajar tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuannya dalam menguasai materi yang akan disampaikan tetapi guru juga harus memiliki kemampuan untuk merencanakan, menyusun setiap program satuan pelajaran, mempergunakan dan mengembangkan media pendidikan serta mampu memilih strategi pembelajaran yang variatif.

Salah satu upaya untuk meningkatkan keberhasilan belajar siswa, yaitu dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif dimana siswa melakukan sebagian besar pekerjaan yang harus dilakukan. Siswa berperan aktif mengeluarkan gagasan, memecahkan masalah dan dapat menerapkan apa yang mereka pelajari. Belajar aktif merupakan langkah cepat, menyenangkan, dan mendukung dalam belajar untuk mempelajari sesuatu dengan baik. Belajar aktif membantu untuk mendengar, melihat, mengajukan pertanyaan tentang pelajaran tertentu dan mendiskusikannya dengan yang lain. Dalam belajar aktif yang paling penting bagi siswa perlu memecahkan masalah sendiri, menemukan contoh-contoh, mencoba keterampilan-keterampilan dan mengerjakan tugas-tugas yang tergantung pada pengetahuan yang telah mereka miliki atau yang akan dicapai.

Penggunaan strategi pembelajaran yang bervariasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Pada suatu kondisi tertentu siswa merasa bosan dengan metode ceramah, karena mereka mereka harus setia dan tenang mendengarkan penjelasan guru tentang suatu masalah. Kegiatan pembelajaran seperti itu perlu dialihkan dengan suasana yang lain yaitu dengan penerapan strategi pembelajaran aktif sehingga kebosanan itu dapat terobati dan berubah menjadi suasana kegiatan belajar-mengajar yang jauh dari kebosanan.

Salah satu strategi belajar yang dapat digunakan oleh guru agar siswa dapat mengikuti pembelajaran secara aktif yaitu dengan menggunakan

strategi *Team Quiz* dan strategi *Team Games Tournament (TGT)*. Strategi *Team Quiz* ini dapat meningkatkan tanggung jawab belajar siswa dalam suasana yang menyenangkan. Sedangkan strategi *Team Games Tournament*, guru menyampaikan pelajaran, lalu siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran.

Penggunaan strategi pembelajaran akan menghasilkan kemampuan yang sesuai dengan karakteristik metode tersebut. Kemampuan yang dihasilkan oleh strategi *Team Quiz* akan berbeda dengan kemampuan yang dihasilkan oleh strategi *Team Games Tournament*. Demikian juga dengan penggunaan strategi mengajar lainnya.

Berdasarkan uraian dari latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian di kelas V pada pembelajaran tematik tema organ tubuh manusia dan hewan dengan membuat judul “Studi Komparasi Strategi *Team Quiz* Dan *Team Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDIT Nur Hidayah Surakarta Tahun 2014/2015.”

B. Identifikasi Masalah

1. Waktu penyampaian materi yang terlalu sedikit karena adanya pelajaran tambahan sehingga materi yang disampaikan kurang maksimal.
2. Peran guru masih dominan, sehingga siswa kurang aktif.
3. Hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kurang memuaskan.
4. Strategi pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi, sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

C. Pembatasan Masalah

Dengan melihat banyaknya permasalahan yang muncul, agar lebih terarah maka penelitian ini dibatasi pada

1. Komparasi pengaruh antara strategi *Team Quiz* dan *Team Games Tournament*.
2. Kelas V SDIT Nur Hidayah Surakarta tahun 2014/2015.

3. Hasil belajar tematik tema 6 (Organ Tubuh Manusia dan Hewan) Subtema 1 (Organ Tubuh Manusia dan Hewan) pembelajaran 4

4. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Adakah perbedaan pengaruh antara strategi *Team Quiz* dan *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDIT Nur Hidayah Surakarta?
2. Strategi manakah yang lebih berpengaruh antara strategi *Team Quiz* dan *Strategi Team Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDIT Nur Hidayah Surakarta?

5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui perbedaan pengaruh antara strategi *Team Quiz* dan strategi *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDIT Nur Hidayah Surakarta.
2. Untuk mengetahui strategi yang lebih berpengaruh antara strategi *Team Quiz* dan Strategi *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDIT Nur Hidayah Surakarta.

6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi penulis, pembaca dan pihak-pihak yang berkepentingan.

1. Manfaat Teoritis

Untuk memperkuat teori yang sudah ada dalam bidang pendidikan khususnya dalam pembelajaran tematik bahwa strategi *Team Quiz* dan *Team Games Tournament* merupakan strategi pembelajaran aktif yang mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran dan juga

dapat mengembangkan ketrampilan sosial siswa sehingga dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Untuk memberikan alternatif strategi mengajar, sehingga guru dapat memilih metode mengajar yang tepat untuk siswanya.
- 2) Dapat meningkatkan ketrampilan mengajar guru melalui penggunaan strategi *Team Quiz* dan *Team Games Tournament (TGT)*.

b. Bagi Sekolah

- 1) Sebagai bahan kajian kepala sekolah dalam membuat kebijakan agar dapat meningkatkan kualitas sekolah.
- 2) Memberikan wawasan kepada kepala sekolah untuk menentukan kebijakan dalam rangka perbaikan pelaksanaan pembelajaran tematik.