

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pandemi Covid-19 berdampak besar pada berbagai sektor, salah satunya pendidikan. Dunia pendidikan juga ikut merasakan dampaknya. Pendidik harus memastikan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan, meskipun peserta didik berada di rumah. Solusinya, pendidik dituntut mendesain media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media daring (*online*). Ini sesuai dengan Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia terkait Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19).

Sistem pembelajaran dilaksanakan melalui perangkat *personal computer* (PC), laptop atau hand phone yang terhubung dengan koneksi jaringan internet. Pendidik dapat melakukan pembelajaran bersama di waktu yang sama menggunakan grup di media sosial seperti WhatsApp (WA), telegram, instagram, aplikasi zoom ataupun media lainnya sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, pendidik dapat memastikan peserta didik mengikuti pembelajaran dalam waktu bersamaan, meskipun di tempat yang berbeda. Pendidik pun dapat memberi tugas terukur sesuai dengan tujuan materi yang disampaikan ke pada peserta didik

Kondisi pandemi Covid-19 ini mengakibatkan perubahan yang luar biasa, termasuk bidang pendidikan. Seolah seluruh jenjang pendidikan 'dipaksa' bertransformasi untuk beradaptasi secara tiba-tiba drastis untuk melakukan

pembelajaran dari rumah melalui media daring (online). Ini tentu bukanlah hal yang mudah, karena belum sepenuhnya siap. Problematika dunia pendidikan yaitu belum seragamnya proses pembelajaran, baik standar maupun kualitas capaian pembelajaran yang diinginkan.

Proses pembelajaran di sekolah saat ini, baik dalam situasi normal (tatap muka) ataupun dalam suasana yang tidak normal (pandemi covid 19) secara online, cenderung bersifat berpusat pada guru, suasana yang kaku, dan siswa yang pasif. Rutenya hanya guru menjelaskan, siswa mendengarkan lalu guru menyuruh siswa mengerjakan LKS dan mengoreksi secara bersama-sama. Pelajaran seperti itu yang membuat suasana KBM menjadi pasif, dan membosankan sehingga siswa tidak dapat memahami materi yang diajarkan secara maksimal.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh para guru guna meningkatkan mutu pendidikan melalui peningkatan pemahaman siswa, yakni dengan menerapkan model pembelajaran yang bervariasi sehingga siswa dapat tertarik dan semangat untuk memahami materi yang diajarkan oleh guru pada saat kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya inovasi model pembelajaran diharapkan siswa akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada materi yang diajarkan

Ketika peneliti melakukan observasi pada siswa kelas IV di SDN 037 Sabang, banyak siswa yang kesulitan memahami materi pelajaran. Melalui hasil observasi, diskusi dan juga data penilaian IPA materi Gaya pada kelas IV SD Percobaan Negeri Sabang, bahwa dari 20 siswa yang ada, 12 siswa yang nilainya di bawah KKM (60% kategori kurang) dan 8 siswa sudah mencapai KKM dengan patokan KKM yang telah diberikan yaitu 75.

Berdasarkan hasil diskusi dengan guru, hambatan yang ditemui dalam kegiatan belajar mengajar adalah kesulitan dalam menentukan model yang sesuai dan menarik minat belajar siswa, sehingga siswa tidak dapat memahami materi pelajaran secara maksimal. sedangkan siswa memiliki karakter yang berbeda- beda untuk memahami pelajaran tersebut. Guru

menjadi kesulitan dalam memilih model pembelajaran yang dapat mencakup seluruh siswanya.

Kelemahan tersebut merupakan masalah yang perlu adanya strategi pembelajaran. Menggunakan model belajar kooperatif yang menuntut siswa bekerja sama secara tim atau kelompok, karena model pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap siswa anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pembelajaran. Dalam pembelajaran kooperatif, belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum memahami materi pembelajaran.

TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menekankan adanya kerja sama antar anggota kelompok

TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menekankan adanya kerja sama antar anggota kelompok untuk mencapai tujuan belajar secara bersama-sama. Pada model kooperatif TGT juga dapat merangsang siswa agar memiliki daya saing yang tinggi pada teman sebayanya, sehingga siswa tidak ingin tertinggal dalam pelajaran. Siswa yang lambat memahami materi ajar akan berusaha untuk memahami materi yang telah diajarkan agar tidak tertinggal dengan teman sekelasnya dan teman sekelompoknya akan berusaha untuk memastikan semua anggota kelompoknya memahami materi yang telah disampaikan oleh guru. Dalam pembelajaran Kooperatif TGT, siswa akan bermain pada aspek akademik untuk menunjukkan kemampuan penguasaannya terhadap suatu materi kajian. Pada model pembelajaran TGT ini juga membuat siswa merasa senang dengan serangkaian turnamen yang dikemas dalam sebuah permainan.

Penelitian sebelumnya yakni dengan judul “Penerapan Metode Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Keterampilan Kerja Sama Siswa Kelas IV SD ” pada tahun ajaran 2018 oleh Amalia Nur Laila, dengan letak perbedaan pada masalah yang diangkat, mata pelajaran,

materi ajar, dan juga lokasi penelitian Masalah yang diangkat oleh peneliti sebelumnya adalah hanya penerapan sedangkan penelitian saat ini mengangkat masalah peningkatan pemahaman. Materi dan mata pelajaran yang diambil oleh penelitian sebelumnya adalah Pendidikan kewarganegaraan dengan materi Persatuan dan kesatuan, kelas IV sedangkan penelitian saat ini meneliti pelajaran IPA materi gaya. Lokasi penelitian sebelumnya adalah SDN Cidadap Kota Bandung sedangkan lokasi yang diteliti pada penelitian ini adalah SDN 037 Sabang Bandung. Sedangkan persamaan penelitian sebelumnya dan penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran kooperatif TGT.

Perbedaan yang sangat mendasar dengan penelitian sebelumnya adalah tentang situasi dan kondisi yang terjadi, penelitian kali ini berada dalam kondisi pembelajaran yang tidak bisa dilakukan dengan kegiatan tatap muka, melainkan dilakukan secara online (Daring)

Dari uraian di atas, maka peneliti akan melakukan Penelitian yang berjudul “ Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* Berbasis Online di Masa Pandemi Covid 19 untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. “

B. Rumusan masalah

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournaments* secara online dalam mata pelajaran IPA di SDN 037 Sabang ?
2. Bagaimana pemahaman mata pelajaran IPA materi tentang gaya setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournaments* secara *online* dimasa pandemi covid 19 ?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui proses penerapan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournaments* secara *online* pada mata pelajaran IPA materi gaya di kelas IV SDN 037 Sabang.

2. Untuk mengetahui pemahaman siswa SDN 037 Sabang pada mata pelajaran IPA materi .gaya setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournaments* secara *online*.

D. Lingkup Penelitian

Kegiatan penelitian ini perlu diberikan batas penelitian dengan tujuan supaya penelitian ini tidak terlalu luas dan sesuai dengan tujuan yang ditetapkan oleh peneliti, agar penelitian ini dapat tuntas dan tetap fokus penelitian dibatasi dengan hal-hal dibawah ini:

1. Subjek penelitian ini adalah kelas IV Sekolah Dasar Negeri 037 Sabang Bandung
2. Tindakan yang diambil dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* pada mata pelajaran IPA materi gaya yang dilakukan secara *online*

E. Manfaat Penelitian

Bedasarkan tujuan penelitian diatas, maka manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk siswa

Siswa lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar dan mudah memahami apa yang dajarkan oleh guru dengan metode yang lain dari biasanya serta pembawaan yang dikemas lebih menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik.

2. Untuk Guru

Menambah inovasi model pembelajaran guru IPA dan guru mata pelajaran lain secara online untuk dapat meningkatkan pemahaman materi dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT). Disamping itu hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan kepada guru mata pelajaran IPA maupun mata pelajaran lain untuk meningkatkan mutu proses pembelajaran.

3. Untuk Sekolah

Sebagai masukan dalam rangka pengembangan proses kegiatan belajar mengajar secara online agar sekolah dapat mencapai tujuan pendidikan sesuai dengan yang diharapkan

F. Definisi Operasional

Variabel bebas dari penelitian ini adalah Penerapan model pembelajaran TGT secara online yang mempunyai pengertian penerapan model pengajaran kooperatif yang dilaksanakan secara daring dan menekankan adanya kerjasama antar anggota kelompok untuk mencapai tujuan bersama sedangkan variabel terikatnya adalah peningkatan hasil belajar siswa pada pelajaran IPA materi Gaya di kelas 4 Sekolah Dasar.

Untuk mengukur tingkat keberhasilan penerapan model pembelajaran TGT secara online ini dengan cara membandingkan hasil belajar siswa sebelum diadakan penelitian yang tidak menggunakan model TGT dengan hasil belajar siswa setelah diterapkannya model TGT dengan materi yang sama yaitu materi Gaya di kelas 4 Sekolah Dasar