

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memerankan peran yang sangat penting dalam membentuk kualitas suatu bangsa. Sistem pendidikan nasional diharapkan harus mampu menjamin peningkatan mutu dan efisiensi manajemen pendidikan untuk menghadapi tantangan sesuai dengan tuntutan perubahan kehidupan lokal, nasional dan global sehingga perlu dilakukan pembaharuan pendidikan secara terencana, terarah dan berkesinambungan. Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal I ayat I Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dinyatakan:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar agar peserta didik secara aktif membangun potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan seluruh masyarakat, bangsa dan negara.”

Tercapainya tujuan di suatu negara sangat tergantung kepada kualitas pendidikan di negara tersebut. Oleh sebab itu dibutuhkan seorang pendidik yang kreatif dan inovatif agar dapat memperbaiki kualitas pendidikan di negara ini. Apalagi di tengah pandemi covid-19 ini yang tidak bisa melakukan proses belajar mengajar secara langsung maka pendidik harus mampu memilih suatu model, pendekatan, metode, dan media pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik. Ada beberapa macam metode dan model pembelajaran yang dapat digunakan untuk kegiatan belajar mengajar baik

didalam kelas maupun di luar kelas, jenis metode diantaranya yaitu metode ceramah, metode diskusi, metode demonstrasi, metode eksperimen, sedangkan jenis model yaitu model *STAD*, model *jigsaw*, dan ada juga model *NHT*. Melalui model, pendekatan, strategi, dan metode pembelajaran yang baik, maka materi yang diajarkan dapat diterima dengan baik pula oleh peserta didik. Sehingga peserta didik bisa belajar tanpa terganggu oleh *games online*.

Berdasarkan wawancara dengan Bapak Budi Santoso, S. Pd selaku guru kelas III di SD N 8 Tulakan bahwa masalah yang dihadapi adalah rata-rata peserta didik belum dapat beradaptasi di lingkungan sekolah maupun kondisi pada saat pembelajaran yaitu siswa lebih asyik bermain sendiri dan tidak mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung serta hasil belajar peserta didik masih rendah, masih ada yang dibawah nilai KKM yaitu 65. Adapun banyak peserta didik yang ada di kelas III adalah 15, dan hasil persentase nilai tematik peserta didik kelas III di SDN 8 Tulakan sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil persentase nilai tematik peserta didik kelas III SD N 8 Tulakan

Kriteria Nilai	Jumlah	Persentase
Nilai diatas KKM	9	62%
Nilai dibawah KKM	6	38%
Jumlah total	15	100%

Peserta didik mengalami kesulitan dalam pemahaman materi pelajaran Tematik yang disampaikan oleh guru. Pemakaian metode pembelajaran yang kurang efektif seperti guru ceramah di depan kelas menjelaskan materi sesuai

yang ada di buku saja menyebabkan peserta didik tidak terlibat aktif dalam pembelajaran. Selain itu, tidak ada permainan dalam pembelajaran yang menyebabkan peserta didik merasa bosan dalam menerima materi pelajaran dan memilih bermain *video games*.

Perlu adanya alternatif untuk menyelesaikan masalah ini, yaitu menggunakan model pembelajaran *STAD* yang di dalamnya mengajak peserta didik untuk bermain secara positif. Peserta didik bermain sambil belajar, karena peserta didik akan mudah tertarik untuk terampil dan bersosialisasi dengan temannya. Menurut Huda (2014:201) menyatakan *Student Teams Achivement Division* merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang di dalamnya beberapa kelompok kecil peserta didik dengan level kemampuan akademik yang berbeda-beda saling bekerja sama untuk menyelesaikan tugas pembelajaran. Peserta didik dikelompokkan secara beragam berdasarkan gender, ras, dan etnis. Siswa diminta untuk membentuk kelompok-kelompok heterogen yang masing-masing terdiri dari 4-5 anggota. Model pembelajaran *STAD* ini dapat diterapkan dengan permainan tradisional, salah satunya adalah permainan tradisional *Gagarudaan*.

Permainan tradisional *Gagarudaan* dapat dijadikan salah satu alternatif dalam pembelajaran. Permainan *Gagarudaan* merupakan salah satu permainan tradisional khas Sunda yang dapat menguji wawasan pengetahuan anak-anak. Permainan tradisional *Gagarudaan* adalah permainan uji wawasan. Setiap pemain harus menyebutkan kata yang diawali huruf tertentu. Pemain tidak boleh asal menyebutkan kata karena harus disepakati kata-kata yang ditebak

adalah nama benda, atau buah-buahan, negara, kota, atau nama-nama lainnya. Penerapan permainan *Gagarudaan* ini diharapkan dapat menjadikan peserta didik aktif dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Penelitian ini akan menggunakan metode eksperimen dengan teknik pengumpulan data melalui metode observasi, wawancara, dokumentasi dan tes. Data dalam penelitian ini adalah hasil penelitian penerapan model pembelajaran kooperatif *STAD* berbantuan permainan tradisional *Gagarudaan*. Sumber data primer pada penelitian ini adalah siswa dan guru kelas III SD N 8 Tulakan. Adapun data yang diambil adalah nilai test, dokumentasi, observasi dan wawancara. Serta data sekundernya adalah profil dan dokumen SD N 8 Tulakan.

Alasan-alasan yang sudah dipaparkan di atas merupakan faktor utama yang melatar belakangi peneliti untuk mengadakan penelitian yang berjudul “PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN STUDENT TEAMS ACHIVEMENT DEVISION (*STAD*) BERBANTUAN PERMAINAN TRADISIONAL *GAGARUDAAN* TERHADAP HASIL BELAJAR PADA TEMA 3 SUBTEMA 1 KELAS III SEKOLAH DASAR NEGERI 8 TULAKAN JEPARA”.

1.2. Identifikasi Masalah

Dari beberapa uraian yang dikemukakan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut :

1. Hasil belajar peserta didik Kelas III SD N 8 Tulakan masih rendah.

2. Peserta didik mengalami kesulitan dalam pemahaman materi pelajaran Tematik yang disampaikan oleh guru.
3. Pemakaian metode pembelajaran yang kurang efektif hanya menggunakan metode ceramah.

1.3. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini dapat dilakukan lebih fokus, sempurna, dan mendalam maka penulis membatasi penelitian hanya pada:

1. Pengaruh model pembelajaran STAD.
2. Pembelajaran berbantuan permainan tradisional Gagarudaan.
3. Hasil belajar peserta didik kelas III SD N 8 Tulakan pada Tema 3 Subtema 1 Pembelajaran 1 dan 2, dan aspek yang dinilai hanya aspek kognitif dengan berupa tes soal pilihan ganda.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah diuraikan di atas, maka rumusan masalah ini adalah:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *STAD* ?
2. Bagaimana bentuk permainan *Gagarudaan*?
3. Bagaimanakah pengaruh model pembelajaran *STAD* dengan permainan tradisional *Gagarudaan* terhadap hasil belajar pada Tema 3 Subtema 1 Kelas III Sekolah Dasar Negeri 8 Tulakan Jepara?

1.5. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan fokus penelitian tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran *STAD*.
2. Untuk mengetahui bagaimana bentuk permainan *Gagarudaan*.
3. Untuk menguji pengaruh model pembelajaran *STAD* dengan permainan tradisional *Gagarudaan* terhadap hasil belajar pada Tema 3 Subtema 1 kelas III Sekolah Dasar Negeri 8 Tulakan Jepara.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan berupa pengetahuan tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif *STAD*, khususnya penerapan model tentang permainan tradisional *Gagarudaan* dalam pembelajaran Tema 3 Subtema 1 kelas III Sekolah Dasar Negeri 8 Tulakan.

Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi peserta didik

- (1) peserta didik mudah dalam menerima pembelajaran,
- (2) peserta didik mengetahui pentingnya nilai-nilai kerjasama,
- (3) peserta didik saling berinteraksi secara positif,
- (4) peserta didik dapat mengembangkan sikap empati terhadap teman,
- (5) peserta didik menjadi komunikatif atau berkurangnya orientasi wawasan individualistik anak kembali menjadi komunalistik,

- (6) peserta didik dapat mentaati aturan,
- (7) peserta didik dapat menghargai orang lain,
- (8) peserta didik cakap tidak hanya kognitif tetapi juga psikomotorik dan afektif.

b. Manfaat bagi guru

- (1) Guru dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai alternatif model pembelajaran yang diterapkan di kelas,
- (2) Guru lebih memahami karakter masing-masing peserta didik sehingga dapat mendorong untuk aktif berinteraksi secara positif, komunikatif, dan melestarikan permainan tradisional yang sudah hampir jarang tidak dimainkan oleh peserta didik sekarang,
- (3) Guru dapat mengembangkan dan menyeimbangkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik peserta didik.

c. Manfaat bagi sekolah

- (1) Sekolah mempunyai bahan referensi untuk meningkatkan mutu pendidikan dengan cara penerapan model pembelajaran *STAD* dalam permainan tradisional *Gagarudaan*,
- (2) Sekolah diharapkan dapat mendukung guru dalam menciptakan model pembelajaran yang lebih bervariasi.

d. Manfaat bagi peneliti lain

- (1) Peneliti memperoleh pemecahan masalah dalam penelitian sehingga diperoleh penerapan model pembelajaran *STAD* yang menyenangkan dan memberikan hasil belajar yang memuaskan,

(2) Peneliti mempunyai pengetahuan dan wawasan tentang materi, peserta didik dan karakternya,

(3) Peneliti mendapatkan pengetahuan tentang cara menerapkan model pembelajaran *STAD*, sehingga dapat digunakan untuk bekal penelitian yang berguna untuk pendidikan khususnya bagi peserta didik Sekolah Dasar.

