

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu hal yang penting bagi kemajuan negara karena pendidikan memegang peranan penting dalam mengembangkan kemampuan intelektual manusia. Pada hakikatnya, sistem pendidikan ada untuk mencapai suatu fungsi dan tujuan. Ihsan (2010: 1-2) berpendapat bahwa pendidikan sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat dan kebudayaan. Nilai-nilai dan norma-norma akan berkesinambungan terhadap generasi berikutnya untuk dikembangkan dalam hidup dan kehidupan yang terjadi dalam suatu proses pembelajaran.

Kurikulum 2013 yang memiliki tujuan khusus untuk mempersiapkan generasi baru dan penerus bangsa yang memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Untuk itu, perancangan kurikulum 2013 perlu memperhatikan kebutuhan peserta didik saat ini dan di masa depan yang dimasih dipengaruhi globalisasi dan kemajemukan masyarakat Indonesia. Menurut Kurniawan (2017:390) Pada dasarnya prinsip utama yang paling mendasar pada kurikulum 2013 adalah penekanan pada kemampuan guru mengimplementasikan proses pembelajaran yang otentik, menantang dan bermakna bagi peserta didik sehingga dengan demikian dapatlah berkembang potensi peserta didik sesuai dengan apa yang diharapkan oleh tujuan pendidikan nasional.

Pengintegrasian muatan pembelajaran pada kurikulum 2013 diantaranya muatan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan muatan Bahasa Indonesia. Menurut Trianto (2007: 124) menyatakan bahwa “Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya”. Sedangkan Sardjiyo (2009: 1.26) menyatakan bahwa “Ilmu Pengetahuan Sosial adalah bidang studi

yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala, dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan”.

Pembelajaran bahasa Indonesia terutama disekolah dasar terdapat empat keterampilan berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Ayundia (2016:35) menjelaskan bahwa bahasa Indonesia adalah bahasa yang memenuhi faktor-faktor komunikasi. Dalam berkomunikasi, baik lisan maupun tulisan, kita menggunakan keterampilan berbahasa yang telah dimiliki, meskipun setiap orang memiliki tingkatan atau kualitas yang berbeda-beda.

Berdasarkan hasil penelitian awal yang diperoleh melalui wawancara dengan guru kelas IV di SD Negeri 2 Tenggeles pada saat pembelajaran menunjukkan bahwa guru jarang menggunakan model dan media pembelajaran yang kurang inovatif sehingga siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini didukung pada hasil prasiklus menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa pada muatan Bahasa Indonesia dan IPS yaitu dari 29 Siswa Hanya 11 Siswa yang nilainya lebih dari KKM dan 18 Siswa kurang dari KKM yaitu 70, dengan prosentase sebanyak 38% tidak tuntas dan 42% tuntas. Berdasarkan hasil persentase tersebut menunjukkan bahwa secara klasikal kemampuan berpikir kritis siswa masih rendah. Adapun penyebab berpikir kritis siswa kelas IV SD 2 Tenggeles rendah yaitu keaktifan siswa dalam mengajukan dan menjawab pertanyaan masih rendah dan guru kurang kreatif dalam menerapkan model dan media pembelajaran.

Upaya yang perlu dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* karena model ini mampu meningkatkan siswa lebih aktif dan kreatif dalam pembelajaran.

Wulandari (2017) Riset menemukan model *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa kelas V SD di gugus Gajah Mada. Pangestuti, dkk (2014) menunjukkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dengan rata-rata nilai siklus I 46,22 dan siklus II 72,71.

Penggunaan media untuk meningkatkan pemahaman berpikir kritis siswa dapat dilakukan melalui menggunakan media laciku. Cahyani (2018: 1825) Media

laciku bersifat ekonomis karena bisa digunakan berkali-kali bahkan dapat digunakan untuk materi yang berbeda sehingga tidak satu kali pakai. Efektif karena dapat digunakan untuk menyampaikan materi dengan menyenangkan. Sari (2018) media pembelajaran matematika berbasis *mobile learning* dapat berupa *game edukasi* laciku pada materi operasi aljabar sebagai *learning exercise* bagi siswa mendapat respon sangat menarik berdasarkan respon guru dan respon siswa sehingga mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Peningkatan Kemampuan berpikir kritis Siswa kelas IV Menggunakan *Model Teams Games Tournament* berbantuan media Laciku Pada tema 9 di SD Negeri 2 Tenggeles Kecamatan Mejobo Kabupaten Kudus”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi permasalahan yang ada seperti berikut ini :

1. Bagaimana peningkatan kemampuan berpikir kritis dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media laciku pada pembelajaran tema 9 siswa kelas IV SDN 2 Tenggeles ?
2. Bagaimana Peningkatan keterampilan guru dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media laciku pada pembelajaran tema 9 siswa kelas IV SDN 2 Tenggeles ?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

### 1. Tujuan Umum

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk meningkatkan Kemampuan Berpikir kritis siswa dalam pembelajaran tema 9 dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* siswa kelas IV SDN 2 Tenggeles.

## **2. Tujuan Khusus**

Tujuan penelitian khusus ini adalah untuk meningkatkan Kemampuan Berpikir kritis tema 9 sub tema 2 pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Tenggeles Kecamatan Mejobo Kabupaten Kudus tahun pelajaran 2018/2019 melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

### **1.4 Kegunaan Penelitian**

#### **1. Kegunaan Teoretis**

Secara teoretis penelitian ini dapat dijadikan acuan pendapat untuk memperkuat pemahaman terhadap model pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan Kemampuan Berpikir kritis belajar Tema 9 sub tema 2

#### **2. Kegunaan Praktis**

Kegunaan praktis yang diharapkan setelah penelitian ini dilaksanakan adalah.

##### **a. Bagi Siswa**

- 1) Sebagai pengalaman belajar bermakna yang dapat memperkuat daya ingatan siswa terhadap apa yang dipelajari.
- 2) Dapat meningkatkan kemampuan Berpikir kritis siswa.

##### **b. Bagi Guru**

Dapat dijadikan bahan acuan untuk melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

##### **c. Bagi Lembaga Pendidikan Terkait**

- 1) Sebagai masukan untuk melaksanakan perbaikan kebijakan dalam proses belajar mengajar.
- 2) Sebagai dokumen penting untuk menanggulangi berbagai kesulitan mengajar yang dialami guru.

##### **d. Bagi Peneliti**

Memberikan manfaat bagi peneliti dalam menambah wawasan tentang model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran di SDN 2 Tenggeles Kecamatan Mejobo Kabupaten Kudus.

## **1.5 Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut.

1. Penelitian ini menerapkan model *Teams Games Tournament* dengan media laciku untuk mengukur keterampilan guru dan kemampuan berpikir kritis siswa.
2. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SD N 2 Tenggeles tahun pelajaran 2018/2019.
3. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan pada siswa kelas IV, semester II SD N 2 Tenggeles tahun pelajaran 2018/2019 yang berjumlah 15 orang
4. Penelitian ini akan meneliti muatan IPS dan Bahasa Indonesia pada tema 9 kayanya negeriku.

## **1.6 Definisi Operasional**

Agar diperoleh pengertian yang sama tentang istilah yang digunakan dalam penelitian ini dan tidak menimbulkan interpretasi yang berbeda dari pembaca maka perlu adanya definisi operasional. Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

### **1.6.1 Model pembelajaran Teams Games Tournament**

merupakan model termasuk ke dalam metode-metode Student Teams Learning. Setiap siswa ditempatkan dalam satu kelompok yang terdiri dari 5 orang yang berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Dengan demikian, masing-masing kelompok memiliki komposisi anggota yang comparable.

### **1.6.2 Kemampuan Berpikir Kritis**

adalah kemampuan untuk menafsirkan, menganalisis, mengevaluasi (suatu ide, hasil observasi, informasi, ataupun argumen), serta membuat keputusan yang didasarkan dengan adanya bukti.

### **1.6.3 Media Laciku**

“LACIKU” adalah kependekan dari Langkah Cita-citaku, yang mana media ini merupakan media yang digunakan untuk pembelajaran kelas IV SD dengan tema 9 Kayanya negeriku.

### **1.6.4 Pembelajaran Tema 9 sub tema 2**

Pembelajaran Tema 9 sub tema 2 di SD memiliki tujuan agar peserta didik memiliki kemampuan untuk mempelajari Kekayaan alam di Indonesia, pemanfaatannya, dan pelestariannya, serta dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari untuk menjaga kelestarian alam, sehingga menyadari kebesaran dan keagungan Tuhan YME.

### **1.6.5 Keterampilan Guru**

Keterampilan guru adalah keterampilan yang harus dimiliki oleh seorang guru dalam mengelola proses pembelajaran di kelas agar berjalan dengan baik. Indikator keterampilan guru adalah sebagai berikut: (1) keterampilan membuka pelajaran, (2) Keterampilan bertanya, (3) keterampilan memberi penguatan, (4) keterampilan mengadakan variasi, (5) keterampilan menjelaskan, (6) keterampilan memimpin diskusi kelompok kecil, (7) keterampilan menutup pelajaran.