

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu hal yang harus diperoleh setiap warga negara. Pendidikan bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Sumber daya manusia yang baik harus dimulai dari pendidikan yang baik pula. Sekarang ini dengan adanya era globalisasi dan era digital tantangan guru sebagai seorang pendidik sangatlah besar, karena siswa saat ini lebih sering menggunakan gadget daripada menggunakan waktunya untuk belajar.

Pendidikan sangat erat kaitannya dengan pembelajaran. Pembelajaran sendiri dilaksanakan di sekolah bahkan bisa juga dilaksanakan diluar sekolah. Saat ini pembelajaran di sekolah khususnya sekolah dasar telah menggunakan kurikulum 2013. Kurikulum 2013 yaitu kurikulum yang pada pembelajarannya menggunakan kurikulum tematik. Hajar (2013: 21) menyatakan bahwa kurikulum tematik diartikan sebagai kurikulum yang memuat konsep pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran.

Berdasarkan pada hasil observasi yang telah dilakukan pada tanggal 1 April 2019 di SDN 1 Kaliwungu, mendapatkan informasi bahwa guru jarang menggunakan media pembelajaran, guru masih belum bisa membuat siswa aktif dalam pembelajaran, guru jarang menerapkan model pembelajaran yang inovatif, sehingga pembelajaran monoton. Siswa terlalu sering mendengarkan ceramah guru, siswa kurang aktif sehingga hasil belajar siswa masih rendah.

Berdasarkan pada hasil observasi prasiklustanggal pada 1 April 2019, dapat diketahui bahwa masih terdapat beberapa permasalahan yaitu pada hasil belajar siswa rendah karena 2 faktor yaitu guru dan siswa. Guru masih belum bisa menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan sehingga siswa merasa bosan dalam pembelajaran. Media pembelajaran jarang digunakan guru dalam mengajar sehingga mempengaruhi minat belajar siswa. Siswa merasa kurang tertarik dan kurang aktif dalam melaksanakan pembelajaran karena peran guru sebagai fasilitator di kelas belum maksimal (Lampiran 7).

Hasil dari observasi yang dilakukan pada hari senin, tanggal 1 April 2019 menunjukkan bahwa siswa kurang aktif dalam pembelajaran, rasa percaya diri siswa dalam masih belum maksimal, dan merasa kurang bersemangat karena pembelajaran lebih sering berceramah. Observasi tersebut juga ditemukan sedikit masalah pada siswa kelas IV yaitu saat proses pembelajaran berlangsung yaitu ketika siswa melakukan diskusi, siswa kurang berkontribusi dalam pembelajaran, selain itu siswa juga kurang aktif dalam pembelajaran (Lampiran 7).

Jumlah dari 24 siswa di SDN 1Kaliwungu pada nilai prasiklus siswa muatan IPS sebanyak 65% siswa mendapatkan nilai dibawah standar KKM, dan siswa yang mendapat nilai di atas KKM sebanyak 35% siswa, pada ,uatan Bahasa Indonesia terdapat 45% siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM dan 55% siswa mendapatkan nilai diatas KKM dari KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dengan bobot nilai 75. Peran guru dalam meningkatkan hasil belajar diperlukan, guru di tuntut agar dapat memilih model dan media pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran yang digunakan pada penelitian yang akan dilaksanakan yaitu menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT). Model ini menuntut siswa aktif dalam pembelajaran karena melaksanakan pembelajaran secara serius tetapi diselingkan dengan metode permainan, sehingga siswa terlihat tertarik dan dapat menumbuhkan minat belajar siswa (Lampiran 6).

Solusi peneliti dalam meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan cara menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan media roda putar. Cara penerapannya yaitu awalnya guru menyampaikan materi pembelajaran terlebih dahulu, kemudian siswa diberikan kesempatan untuk mempelajari materi yang telah dijelaskan guru, guru memberikan pertanyaan sesuai apa yang diajarkan. Siswa atau kelompok yang dapat menjawab pertanyaan guru tersebut akan mendapatkan skor, lalu siswa memainkan media roda putar. Siswa yang telah memutar roda putar dan berhenti, maka siswa akan mengambil soal sesuai bagian yang telah berhenti di jarum jam. Apabila dapat menjawab soal, maka akan mendapatkan skor. Kelompok yang telah mendapatkan skor tertinggi akan mendapatkan penghargaan dari guru.

Shoimin (2014: 203) menyatakan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif yang mudah untuk diterapkan di kelas, dapat melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran aktif siswa dan mengandung unsur permainan serta penghargaan. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ini bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan tetapi serius sehingga tidak membuat siswa bosan dalam proses belajar di kelas.

Hasil penelitian yang pernah dilakukan oleh Sudarmi, Suwatra dan Suarjana (2014) menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada muatan PKn dapat meningkatkan hasil belajar siswa. terjadi peningkatan hasil belajarsiswa dari pra siklus sampai siklus I sebesar 9,64% yang berada pada kategori kurang, sedangkan peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II sebesar 10% berada pada kategori baik; (2) nilai KKM pada pra siklus sebesar 59,52%, siklus I sebesar 78,57%, dan siklus II sebesar 100%. Berdasarkan hasil yang diperoleh terjadi peningkatan dari prasiklus sampai siklus I sebesar 19,05% yang berada pada kategori cukup, sedangkan dari siklus I sampai siklus II peningkatan yang terjadi sebesar 21,43% yang berada pada kategori baik.

Berdasarkan pada latar belakang di atas, peneliti tertarik dan bermaksud untuk mengadakan penelitian dengan judul "Penerapan Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Roda Putar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tema Kayanya Negeriku pada Kelas IV SDN 1 Kaliwungu".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada identifikasi masalah diatas, maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana peningkatan keterampilan guru dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan media roda putar pada tema 9 Kayanya Negeriku pada muatan IPS dan Bahasa Indonesia kelas IV SDN 1 Kaliwungu tahun pelajaran 2018/2019?

2. Bagaimana peningkatan hasil belajar dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan media roda putar pada tema 9 Kayanya Negeriku pada muatan IPS dan Bahasa Indonesia kelas IV SDN 1 Kaliwungu tahun pelajaran 2018/2019?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan peningkatan keterampilan guru dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan media roda putar pada tema 9 Kayanya Negeriku pada muatan IPS dan Bahasa Indonesia kelas IV SDN 1 Kaliwungu tahun pelajaran 2018/2019.
2. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan media roda putar pada tema 9 Kayanya Negeriku pada muatan IPS dan Bahasa Indonesia kelas IV SDN 1 Kaliwungu tahun pelajaran 2018/2019.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan dua manfaat, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada tema Kayanya Negeriku muatan IPS dan Bahasa Indonesia terhadap siswa kelas IV SD N 1 Kaliwungu ini yaitu untuk peningkatan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

Selain memiliki manfaat teoritis, penelitian ini juga memiliki manfaat praktis. Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat praktis, adapun manfaat praktis pada penelitian ini sebagai berikut:

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media roda putar pada muatan IPS dan Bahasa Indonesia tema Kayanya Negeriku untuk kelas IV SDN 1 Kaliwungu.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan profesionalitas guru dalam mengajar melalui pembelajaran yang menyenangkan dan diharapkan pula guru dapat memperoleh informasi mengenai penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media roda putar untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini memberikan manfaat bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah khususnya muatan IPS dan Bahasa Indonesia, memberikan solusi belajar bagi pembelajaran di sekolah itu sendiri, serta memberikan motivasi kepada guru-guru untuk meningkatkan kreativitas dalam inovasi pembelajaran di kelas IV SDN 1 Kaliwungu dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media roda putar.

E. Ruang Lingkup

1. Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada guru dan siswa kelas IV SDN Kaliwungu, Kabupaten Kudus. Jumlah keseluruhan siswa yang dijadikan subjek penelitian ada 24 siswa dengan jumlah laki-laki 13 dan perempuan 11 siswa.

2. Objek Penelitian

- a. Tema : 9. Kayanya Negeriku
- b. Subtema : 2 dan 3
- c. Pembelajaran : Subtema 2 (pembelajaran 1 dan 3), Subtema 3 (pembelajaran 1 dan 5)
- d. Muatan Pelajaran : IPS dan Bahasa Indonesia

3. Variabel

- a. Model *Teams Games Tournament*
- b. Hasil Belajar
- c. Media Roda Putar
- d. Tema Kayanya Negeriku
- e. IPS : Mengetahui Jenis Dan Persebaran Sumber Daya Alam di Indonesia
Bahasa Indonesia : Wawancara
- f. Muatan IPS yaitu 3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi. 4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi
Muatan yaitu Bahasa Indonesia Kompetensi Dasar 3.3 Menggali informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan. 4.3 Melaporkan hasil wawancara menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks tulis.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional pada penelitian ini meliputi model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), hasil belajar, media roda putar, dan tema Kayanya Negeriku.

1. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang menuntut semua siswa aktif melalui pembelajaran yang serius tetapi santai dan menyenangkan sehingga siswa akan antusias dan semangat dalam belajar. model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) diharapkan akan mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena melibatkan semua aktivitas seluruh siswa.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku seseorang yang meliputi aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Hasil belajar yang baik dan maksimal didapatkan dari pembelajaran yang menarik dari guru. Hasil belajar dapat dipengaruhi oleh 2 faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang terdapat pada dalam dirinya sendiri. Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar dirinya misalnya lingkungan.

Hasil belajar yang akan diteliti yaitu pada aspek pengetahuan atau kognitif dan aspek keterampilan atau psikomotor. Hasil belajar aspek kognitif akan diketahui berdasarkan pada hasil tes evaluasi dan aspek psikomotor akan dilakukan observasi dengan mengacu pada pedoman observasi yang telah dibuat.

3. Media Roda Putar

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk mempermudah guru dalam proses belajar mengajar dengan tujuan agar siswa dengan mudah memahami apa yang dijelaskan guru. Media yang digunakan dalam penelitian ini yaitu media roda putar. Media roda putar ini digunakan untuk menuntut peran aktif semua siswa melalui turnamen.

Cara bermain dalam permainan ini yaitu, awalnya siswa per kelompok perwakilan maju kedepan untuk melempar dadu dengan tujuan bagi yang memperoleh angka terbesar akan main pertama dan seterusnya. Setelah melempar dadu, maka kelompok yang memperoleh angka terbesar perwakilan satu orang maju kedepan untuk memutar media roda putar. Siswa yang sudah memutar maka putaran akan berhenti dan jarum akan menunjuk pada salah satubagian media yang telah terdapat soal di kotak kartu pertanyaan dan mengambil kartu pertanyaan serta membaca pertanyaan dengan keras serta menjawabnya. Siswa yang dapat menjawab maka kelompoknya akan memperoleh poin sedangkan yang tidak bisa menjawab akan mendapatkan sanksi.

4. Tema Kayanya Negeriku

Tema Kayanya Negeriku merupakan salah tema yang terdapat dalam Kurikulum 2013 di kelas IV yang mempunyai muatan pelajaran. Penelitian ini difokuskan pada muatan IPS dan Bahasa Indonesia di tema Kayanya Negeriku.

Kompetensi Dasar pada muatan IPS di subtema 2 dan subtema 3 yaitu, 3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi. 4.1 Menyajikan hasil identifikasikarakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi. Muatan Bahasa Indonesia memiliki Kompetensi Dasar, 3.3 Menggali informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan. 4.3 Melaporkan hasil wawancara menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks tulis.

IPS merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah, khususnya tingkat dasar dan menengah. Muatan IPS terdapat materi pemanfaatan sumber daya alam. Bahasa adalah suatu alat untuk pemersatu bangsa. Pembelajaran disekolah bahasa mempunyai empat keterampilan berbahasa yaitu menyimak, membaca, berbicara, dan menulis. Muatan Bahasa Indonesia di subtema ini mengenai wawancara.