

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

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 serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Pendidikan hendaknya mampu mengembangkan potensi kecerdasan serta bakat yang dimiliki peserta didik secara individual di luar kelompok. Untuk mencapai itu semua diperlukan paradigma baru oleh seorang guru dalam proses pembelajaran.

Menurut Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, Pembelajaran diartikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran, dan tabiat, serta pembentukan sikap dan keyakinan pada peserta didik. Perubahan tersebut dimulai dari segi kurikulum, model pembelajaran atau cara mengajar. Dalam perubahan kurikulum, cara mengajar harus mampu memengaruhi perkembangan pendidikan karena pendidikan merupakan tolok ukur pembelajaran dalam lingkup sekolah. (Shoimin, 2014: 16).

Merujuk pada Permendikbud Nomor 67 Tahun 2013 (2013: 2) tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum SD-MI secara rasional kurikulum 2013 dikembangkan dengan penyempurnaan pola pikir, beberapa diantaranya adalah pola pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran berpusat pada siswa, pola pembelajaran satu arah menjadi pembelajaran interaktif, pola pembelajaran pasif menjadi pembelajaran aktif-mencari, pola belajar sendiri menjadi belajar kelompok, dan pola pembelajaran pasif menjadi kritis. Kurikulum 2013 diharapkan dapat menuntun siswa untuk mencari tahu, bukan diberi tahu sehingga terbentuk generasi yang aktif, kreatif dan inovatif dalam

setiap pemecahan masalah yang dihadapi dari perubahan sosial yang terjadi di lingkungan sekitar.

Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 (2013: 3) tentang Standar proses Pendidikan Dasar telah menjelaskan tentang perlunya kegiatan pembelajaran dengan pendekatan saintifik atau ilmiah. Pendekatan saintifik dimaksudkan untuk memberikan pemahaman pada siswa dalam mengenal, memahami berbagai materi menggunakan pendekatan ilmiah, bahwa informasi dapat berasal dari mana saja, kapan saja dan tidak tergantung pada informasi searah guru. Maka kondisi yang dapat tercipta dari kurikulum 2013 yaitu mendorong dan menginspirasi, sehingga siswa mampu memahami, menerapkan, dan mengembangkan pola berpikir yang rasional dan objektif dalam merepon materi pembelajaran. Kurikulum 2013 dilakukan dilakukan pada kelas I, II, IV dan V. pemberlakuan pembelajaran tematik di Sekolah Dasar secara institusional telah diterima diseluruh SD termasuk SD 5 Gondosari Kecamatan Gebog Kabupaten Kudus.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru kelas IV SD 5 Gondosari diperoleh informasi ada banyak permasalahan yang dihadapi guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Seperti siswa tidak memperhatikan apa yang disampaikan guru, kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran dan banyak siswa yang tidak mengerjakan tugas rumah Karena kurang pahamnya materi yang disampaikan oleh guru. Dari hal tersebut siswa kelas IV cenderung pasif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran terutama pembelajaran tematik.

Pembelajaran tersebut berdampak pada rendahnya pencapaian hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil ulangan harian kelas IV SD 5 Gondosari pada tahun ajaran 2018/2019, dalam kurikulum 2013 muatan PPKn dan Bahasa Indonesia, rendahnya hasil belajar disebabkan pembelajaran masih konvensional atau masih dengan metode lama yakni dengan ceramah saja tanpa melibatkan siswa secara aktif sehingga siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru dan kurang aktif dalam pembelajaran.

Rendahnya hasil belajar siswa pada muatan PPKn dan Bahasa Indonesia kelas IV SD 5 Gondosari dapat dilihat dari nilai Ulangan Tengah Semester (UTS)

semester I yang masih rendah dan sebagian masih banyak yang mempunyai nilai dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) pada muatan PPKn dan Bahasa Indonesia yakni 65. Dari 15 siswa pada muatan PPKn hanya 26,7% siswa tuntas atau hanya 4 siswa dan 73,3% siswa belum tuntas atau 11 siswa masih mendapatkan nilai dibawah KKM. Sedangkan pada muatan Bahasa Indonesia hanya 33,3% atau 5 siswa tuntas dan 66,7% atau 10 siswa belum tuntas. Hal tersebut menunjukkan rendahnya hasil belajar siswa pada muatan PPKn dan Bahasa Indonesia.

Oleh karena itu, untuk mengembangkan potensi siswa diperlukan strategi pembelajaran yang sistematis dan terarah yang membuat siswa tertarik terhadap proses pembelajaran yang sedang berlangsung, sementara itu strategi pembelajaran yang dipakai selama ini dalam pembelajaran kurang memberikan kesan menarik kepada siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan baik. Guna mencapai tujuan pembelajaran tersebut, maka perlu dirancang desain pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Melihat kondisi tersebut maka model pembelajaran yang digunakan oleh guru harus dibenahi. Guru harus lebih bervariasi dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa, sehingga siswa akan lebih tertarik dan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Dengan terlibatnya siswa dalam proses pembelajaran akan merangsang siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Hal ini akan menjadikan siswa mudah mengingat mengenai materi pembelajaran yang nantinya hasil belajar yang didapatkan siswa menjadi baik.

Rendahnya hasil belajar siswa pada muatan PPKn dan Bahasa Indonesia. Mendorong peneliti untuk melakukan pembaharuan pembelajaran. Pembaharuan pembelajaran tersebut dengan cara menyusun suatu rencana perbaikan belajar siswa agar hasil belajar siswa meningkat. Rencana dalam meningkatkan perbaikan belajar dilaksanakan dengan model pembelajaran yang membuat siswa menjadi lebih memahami dan mengerti nilai yang terkandung dalam setiap materi pada muatan PPKn dan Bahasa Indonesia. Salah satunya dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Model *Teams Games Tournament* adalah salah satu

model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa serta mengandung unsur permainan.

Model *Teams Games Tournament* merupakan model pembelajaran yang menitikberatkan pada aktivitas belajar siswa dengan cara bermain. Langkah-langkah model *Teams Games Tournament* di mulai dari (1) penyajian kelas, (2) kelompok, (3) *Games*, (4) *Tournament*, dan (5) *Team Recognize* (penghargaan kelompok). (Shoimin, 2014: 205).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Bambang (2014), yaitu “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Siswa Kelas III SD Negeri Pelem 2 Ngawi” terdapat perbedaan yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa, pada siklus I menunjukkan bahwa hasil belajar siswa terlihat 31,8% siswa yang belum tuntas (kurang), 41% tuntas (cukup), 22,72% tuntas (baik) dan 4,5% tuntas (sangat baik). Pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan, dimana siswa tidak tuntas 9,1% cukup, 13,64% baik dan 54,54% sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah di atas, maka perlu suatu tindakan guru untuk menerapkan suatu model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Maka peneliti akan melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul “Penggunaan Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Kartu untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku di SD 5 Gondosari Kudus”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana keterampilan guru kelas IV SD 5 Gondosari saat penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan media kartu pada tema 8

daerah tempat tinggalmu muatan PPKn dan Bahasa Indonesia Tahun Ajaran 2018/2019?

2. Bagaimana aktivitas belajar siswa kelas IV SD 5 Gondosari saat penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan media kartu pada tema 8 daerah tempat tinggalmu muatan PPKn dan Bahasa Indonesia Tahun Ajaran 2018/2019?
3. Bagaimana hasil belajar siswa dari ranah kognitif, afektif dan psikomotorik kelas IV SD 5 Gondosari saat penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan media kartu pada tema 8 daerah tempat tinggalmu muatan PPKn dan Bahasa Indonesia Tahun Ajaran 2018/2019?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah, tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan peningkatan keterampilan guru kelas IV SD 5 Gondosari saat penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan media kartu pada tema 8 daerah tempat tinggalmu muatan PPKn dan Bahasa Indonesia Tahun Ajaran 2018/2019.
2. Mendeskripsikan peningkatan aktivitas siswa kelas IV SD 5 Gondosari saat penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan media kartu pada tema 8 daerah tempat tinggalmu muatan PPKn dan Bahasa Indonesia Tahun Ajaran 2018/2019.
3. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dari ranah kognitif, afektif dan psikomotorik kelas IV SD 5 Gondosari saat penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan media kartu pada tema 8 daerah tempat tinggalmu muatan PPKn dan Bahasa Indonesia Tahun Ajaran 2018/2019.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian dapat digunakan secara teoretis dan secara praktis sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini dapat digunakan untuk pengembangan pembelajaran tematik integratif di SD 5 Gondosari pada mata pelajaran PPKn dan Bahasa

Indonesia melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media kartu.

## 2. Manfaat Praktis

Dengan diketahuinya hal-hal yang telah dirumuskan dalam penelitian tersebut, maka diharapkan hasil penelitiannya ini dapat digunakan bagi:

### a. Bagi siswa

Memberikan kesempatan bagi siswa dalam meningkatkan partisipasi siswa dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran pada tema 8 daerah tempat tinggalku di SD 5 Gondosari.

### b. Bagi guru

Dapat memberikan wawasan pengetahuan dan pengalaman guru tentang model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan partisipasi siswa dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.

### c. Bagi sekolah

Memberi masukan pikiran kepada sekolah untuk perbaikan dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran lebih efektif, inovatif dan kreatif. Serta menumbuhkan kerjasama yang baik antar guru yang membutuhkan untuk mengembangkan dan memajukan sekolah.

## 1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas IV SD 5 Gondosari, dengan jumlah peserta didik 10 laki-laki dan 5 perempuan. Fokus penelitian pada penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media kartu pada tema 8 daerah tempat tinggalku adalah muatan PPKn dan Bahasa Indonesia yang beracuan pada kurikulum 2013 dengan mengaplikasikan pembelajaran tematik integratif pada semester genap dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang diuraikan sebagai berikut.

### 1. Kompetensi Inti

KI-1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI-2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.

KI-3 : Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.

KI-4 : Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

## 2. Kompetensi Dasar

### a. PPKn

2.3 Bersikap Toleran salam keberagaman umat beragama di masyarakat dalam konteks Bhineka Tunggal Ika.

3.3 Menjelaskan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.

4.3 Mengemukakan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.

### b. Bahasa Indonesia

3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.

4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual.

## 1.4 Definisi Operasional

Peneliti memilih judul “Penggunaan Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Kartu untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku di SD 5 Gondosari Kudus” agar tidak terjadi salah persepsi dalam pembahasan penelitian ini dan lebih terfokus pada permasalahan yang akan dibahas, maka perlu adanya penjelasan mengenai definisi istilah sebagai berikut.

### 1. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas secara konseptual dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Langkah-langkah dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* dimulai dari 1) Tahapan penyajian kelas, 2) Kelompok (*teams*), 3) *Games*, 4) *Turnament*, dan 5) Penghargaan kelompok.

### 2. Media Kartu

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang berhubungan dengan komponen pembelajaran lainnya dalam rangka mewujudkan situasi pembelajaran yang kondusif sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.

### 3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku atau kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Kemampuan tersebut meliputi aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik. Hasil belajar aspek kognitif siswa diukur dengan tes pengetahuan C1, C2, C3, C4, C5 dan C6. Sedangkan aspek afektif dan psikomotorik dapat diukur dengan menggunakan lembar pengamatan hasil belajar aspek afektif dan psikomotorik.

### 4. Aktivitas belajar

Aktivitas belajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam proses belajar di kelas melalui keaktifan yang bersifat secara fisik dan mental. Aktivitas belajar terdiri dari kegiatan visual, kegiatan oral, kegiatan mendengarkan, kegiatan menulis, kegiatan menggambar, kegiatan metric, kegiatan mental dan kegiatan emosional.

### 5. Keterampilan guru

Keterampilan mengajar guru adalah cara yang dilakukan oleh guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar untuk dapat memperoleh hasil yang optimal berdasarkan metode yang digunakan, sehingga proses pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Keterampilan yang harus dikuasai oleh guru untuk meningkatkan pembelajaran di kelas ada 9, yakni (1) keterampilan membuka pelajaran, (2) keterampilan menjelaskan, (3) keterampilan bertanya, (4)



keterampilan memberi penguatan, (5) keterampilan mengajar kelompok kecil, (6) keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil, (7) keterampilan mengelola kelas, (8) keterampilan mengadakan variasi, dan (9) keterampilan menutup pembelajaran.

#### 6. Tema

Penelitian ini meneliti pada tema 8 yaitu daerah tempat tinggalku, yang berfokus pada muatan PPKn dan Bahasa Indonesia. PPKn berisi materi tentang toleransi dalam keberagaman karakteristik individu, sedangkan pada muatan Bahasa Indonesia berisi materi teks fiksi mencakup pada subtema 2 “Keunikan daerah tempat tinggalku” dan subtema 3 “bangga terhadap tempat tinggalku” didalam 2 siklus. Dimana muatan PPKn mencakup empat Kompetensi Inti yakni spiritual, sosial, pengetahuan dan keterampilan. Sedangkan pada muatan Bahasa Indonesia mencakup kompetensi inti pengetahuan dan keterampilan.

#### 7. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga Negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga Negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter.

#### 8. Bahasa Indonesia

Bahasa merupakan ungkapan yang mengandung maksud untuk menyampaikan sesuatu kepada orang lain. Sesuatu tersebut dimaksudkan oleh pembicara bisa dipahami dan dimengerti oleh lawan bicara melalui bahasa yang diungkapkan.