

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting bagi suatu negara di era globalisasi ini, karena tanpa adanya suatu pendidikan negara akan sangat tertinggal dengan negara lainnya. Pendidikan suatu negara dapat diukur dengan suatu sistem pendidikan dan kualitas pendidikan, pendidikan merupakan suatu jembatan untuk membina diri agar dapat menjadi lebih baik dan mengarahkan diri untuk menjadi manusia yang dipandang sesuai dengan martabat manusia. Pendidikan sebagai patokan untuk memperbaiki negara kita yang saat ini sudah memasuki era globalisasi ini, dengan adanya pendidikan akan mengarahkan anak-anak kita agar memiliki nilai moral yang baik dan nilai intelektualitas yang tinggi, sehingga negara kita mampu bersaing dengan negara yang lainnya dan negara kita akan menjadi negara yang kuat dalam bidang pendidikan.

Pendidikan juga merupakan tujuan utama nasional bangsa Indonesia yang terdapat dalam pembukaan UUD 1945. Pendidikan suatu negara dapat dikatakan berhasil jika terdapat 6 faktor mutu pendidikan, yaitu media pembelajaran, sarana dan prasarana, kurikulum, guru, infrastruktur, dan manajerial kepala sekolah. Maka dari itu pemerintah Indonesia selalu berusaha untuk meningkatkan mutu kualitas pendidikan di Indonesia melalui sebuah kebijakan pergantian sistem pendidikan terutama pada saat pergantian menteri pendidikan. Kebijakan yang dikeluarkan pemerintah biasanya terlebih dahulu disesuaikan dengan perubahan zaman di era globalisasi ini yang sesuai dengan kondisi peserta didik saat ini,

sehingga diharapkan dapat menyelesaikan masalah dan menarikan solusi yang ada. Pemerintah juga rutin menyelenggarakan observasi atau pengamatan pelaksanaan dan tinjauan ulang terhadap sistem pendidikan yang selama ini telah diterapkan.

Kebijakan terbaru saat ini yang di luncurkan pemerintah salah satunya yaitu perubahan dan pembenahan kurikulum pendidikan. Kurikulum yang saat ini digunakan menggunakan kurikulum 2013 dengan 4 adanya aspek yang terintegrasi dalam pelaksanaan pembelajaran yaitu aspek pengetahuan, aspek sosial, aspek keterampilan, dan aspek spritual. (Permendikbud nomer 103 tahun 2014) mengatakan bahwa pembelajaran dengan kurikulum 2013 merupakan pembelajaran dengan pendekatan saintifik atau dengan pendekatan keilmuan. Pendekatan ini mengharuskan peserta didik dalam memahami, melakukan, dan terlibat langsung dalam kegiatan yang dipelajarinya,

Kurikulum 2013 dengan menerapkan pendekatan saintifik menggunakan suatu sistem yang bertematik yang menerapkan atau mengkaitkan beberapa mata pelajaran menjadi satu pembelajaran. Sistem bertematik ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran peserta didik, dengan pendekatan tematik ini diharapkan peserta didik dapat terlibat langsung dalam mempelajari materi secara langsung hal ini sesuai dengan pendapat (Shafa, 2014: 85) proses pembelajaran kurikulum 2013 lebih menekankan pada keaktifan belajar peserta didik secara mandiri, peserta didik diberikan kesempatan untuk mengembangkan pengetahuan mereka sendiri, dalam pendekatan tematik terdapat berbagai macam pembelajaran yang wajib ditempuh oleh peserta didik yang salah satunya adalah

mata pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia, dimana mata pelajaran ini merupakan pembelajaran tematik yang tidak kalah pentingnya dengan mata pelajaran tematik yang lainnya .

IPA pada hakikatnya dibangun atas dasar produk dan proses hal tersebut sesuai pendapat (Djafar, 2015: 149) produk IPA terdiri fakta, prinsip, konsep, teori, dan hukum, sedangkan proses IPA terdiri dari cara memperoleh, mengembangkan, dan menerapkan pengetahuan yang meliputi cara kerja, cara berpikir, cara memecahkan masalah, dan cara bersikap. Oleh sebab itu IPA dapat dirumuskan secara sistematis terutama didasarkan pada suatu pengamatan eksperimen. Pembelajaran IPA juga mempunyai manfaat bagi lingkungan alam dan untuk kehidupan umat manusia, karena IPA dapat memperlakukan alam secara baik , benar, dan juga dapat membantu umat manusia oleh karena itu harus ditanamkan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar / SD.

Bahasa Indonesia terdiri dari 4 keterampilan dalam berbahasa (*language skills*) yang menjadi muara akhir penggunaan Bahasa Indonesia. Keempat keterampilan tersebut adalah keterampilan menyimak (*listening skill*), keterampilan membaca (*reading skill*), keterampilan berbicara (*speaking skill*) dan keterampilan menulis (*writing skills*) (Murtono, 2010: 2)

Agar dapat mengimplementasikan tujuan mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam kurikulum 2013 yang telah disajikan dengan menerapkan pendekatan berbasis teks. Teks ini dapat terdiri dari teks tertulis dan teks lisan. Hal tersebut sesuai pendapat (Mu'awannah, 2016: 72) mata pelajaran Bahasa Indonesia ditempatkan sebagai penghubung mata pelajaran yang lainnya artinya kandungan

materi pelajaran atau tematik lain dijadikan sebagai konteks dalam penggunaan jenis-jenis teks yang sesuai dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan peserta didik kelas IV SD 1 Prambatan Lor pada hari Jumat tanggal 2 November 2018, dalam pembelajaran IPA dan Bahasa Indonesia nilai hasil belajar peserta didik dapat di kategorikan rendah hal ini dapat buktikan dari nilai prasiklus peserta didik pada mata pelajaran IPA hanya 24% yang nilainya diatas kriteria ketuntasan minimal/KKM dan Bahasa indonesia hanya 16% yang nilainya diatas KKM sehingga dapat dikategorikan rendah hal ini disebabkan karena daya serap masing- masing peserta didik yang berbeda-beda. Penggunaan model dan media masih belum pas atau sesuai dengan kondisinya, guru yang biasanya menggunakan model ceramah tetapi juga kadang-kadang menggunakan model *Jigsaw* dan masih ada beberapa peserta didik yang pasif dalam mengikuti pembelajaran dan media yang digunakan juga kurang optimal sehingga peserta didik kurang aktif dan antusias dalam pembelajaran dan perlu ditingkatkan lagi agar peserta didik menjadi lebih antusias.

Permasalahan mengenai hasil belajar peserta didik yang masih dikategorikan rendah dan kurang aktifnya peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung dapat diatasi dengan menggunakan model dan media pembelajaran yang bervariasi. model dan media yang dipilih haruslah berpusat pada peserta didik dan guru sehingga peserta didik dapat menjadi aktif pada saat pembelajaran, salah satu model dan media pembelajaran yang dapat membuat

peserta didik aktif dengan pembelajaran kooperatif model *Team Game Turnament/TGT* dan media *Magic Pentagon Board*.

Model *Team Game Turnament* merupakan suatu model kegiatan pembelajaran yang melibatkan seluruh kegiatan peserta didik tanpa harus memandang perbedaan status yang melibatkan peserta didik sebagai guru sebaya dan juga terdapat unsur permainannya. Pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament* dalam pembelajaran IPA dan Bahasa Indonesia memungkinkan peserta didik dapat berperan aktif dan dapat belajar lebih santai di samping menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama, persaingan secara sehat, dan keterlibatan belajar sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pembelajaran di SD akan lebih cepat dipahami oleh peserta didik apabila dilibatkan secara langsung dalam melakukan atau mempraktikkan apa yang telah diajarkan oleh gurunya, oleh karena itu perlu diwujudkan pembelajaran agar menjadi lebih bermakna bagi peserta didik dan sesuai dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi salah satunya dengan mengembangkan sumber dan media pembelajaran dengan model *Team Game Turnament*.

Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar peserta didik dalam pembelajaran. Sehingga diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar peserta didik yang dicapainya, media dalam pembelajaran itu sangat beragam salah satunya adalah media *Magic Pentagon Board* yang merupakan papan yang berbentuk segilima dan tepat dibawahnya terdapat laci kecil, papan segilima

dimana tiap segi terdapat paku yang jumlahnya ada lima, dan laci dibawah papan tempat untuk menaruh alat-alat dalam permainan.

Bukan hanya model dan media pembelajaran saja yang perlu dikembangkan, tetapi juga hasil belajar peserta didik, dari hasil nilai prasiklus menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik dapat dikategorikan rendah karena hanya beberapa peserta didik yang nilai prasiklus diatas KKM yang ditentukan oleh guru.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Peningkatan Hasil Belajar dengan Model Pembelajaran *Team Game Turnament* Berbantuan Media *Magic Pentagon Board* pada Tema 7 Indahnya Keberagaman di Negeriku Kelas IV SD 1 Prambatan Lor Kudus Tahun Pelajaran 2018/2019”. Setelah model pembelajaran *Team Game Turnament* berbantuan media *Magic pentagon Board* ini mampu dikembangkan, diharapkan dapat memberikan alternatif pada proses pembelajaran agar lebih optimal dalam pemmbelajarannya, hasil belajar peserta didik lebih meningkat sehingga peserta didik dapat antusias lagi dalam pembelajaran.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang maka dapat dirumuskan masalah yang akan di bahas oleh peneliti dalam penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Team Game Turnament* berbantuan media *Magic Pentagon Board* dapat meningkatkan keterampilan guru pada mata pelajaran IPA materi jenis-jenis gaya dan Bahasa Indonesia

materi pengetahuan baru dari teks nonfiksi kelas IV di SD 1 Prambatan Lor Kudus tahun pelajaran 2018/2019 ?

2. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Team Game Turnament* berbantuan media *Pentagon Magic Board* dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA materi jenis-jenis gaya dan Bahasa Indonesia materi pengetahuan baru dari teks nonfiksi kelas IV di SD 1 Prambatan Lor Kudus tahun pelajaran 2018/2019 ?
3. Bagaimana penerapan model *Team Game Turnament* berbantuan *Magic Pentagon Board* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA materi jenis-jenis gaya dan Bahasa Indonesia materi pengetahuan baru dari teks nonfiksi kelas IV di SD 1 Prambatan Lor Kudus tahun pelajaran 2018/2019 ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Team Game Turnament* berbantuan media *Magic Pentagon Board* dapat meningkatkan keterampilan guru pada mata pelajaran IPA materi jenis-jenis gaya dan Bahasa Indonesia materi pengetahuan baru dari teks nonfiksi kelas IV di SD 1 Prambatan Lor Kudus tahun pelajaran 2018/2019.
2. Mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Team Game Turnament* berbantuan media *Magic Pentagon Board* dapat meningkatkan aktivitas belajar paserta didik pada mata pelajaran IPA materi jenis-jenis gaya dan

Bahasa Indonesia materi pengetahuan baru dari teks nonfiksi kelas IV di SD 1 Prambatan Lor Kudus tahun pelajaran 2018/2019.

3. Mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Team Game Turnament* berbantuan media *Magic Pentagon Board* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA materi jenis-jenis gaya dan Bahasa Indonesia materi pengetahuan baru dari teks nonfiksi kelas IV di SD 1 Prambatan lor Kudus tahun pelajaran 2018/2019.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dimaksudkan untuk dimanfaatkan baik secara teoretis maupun secara praktis untuk semua kalangan. Adapun masing-masing manfaat tersebut dapat diuraikan sebagai berikut ini.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian ini dapat digunakan untuk menambah pemahaman terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik dengan model *Team Game Turnament* berbantuan media *Magic Pentagon Boad*.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini dimaksudkan dapat memberikan manfaat bagi pihak :

- a. Bagi Guru

Sebagai alternatif dalam pemilihan model dan media pembelajaran dalam proses kegiatan pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

b. Bagi Peserta Didik

Melalui penelitian ini dapat memberikan pengalaman baru dalam belajar yang menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajar yang dimiliki peserta didik dengan menggunakan model *Team Game Turnament* dan media *Magic Pentagon Board*.

c. Bagi Sekolah

Dapat digunakan sebagai inspirasi atau sumbangsih pemikiran untuk mengembangkan pendidikan di sekolah yang lebih berkualitas sebagai inovasi dalam kegiatan pembelajaran di sekolah

d. Bagi Peneliti

Dapat memberikan pengalaman dan wawasan langsung dalam meneliti tentang peningkatan hasil belajar yang dimiliki peserta didik dengan menggunakan model *Team Game Turnament* berbantuan media *Magic Pentagon Board*.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Bahan kajian dalam penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar dengan model *Team Game Turnament* berbantuan media *Magic Pentagon Board* pada kelas IV tema 7 indahny keberagaman di Negeriku mata pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia. Dalam mata pelajaran IPA memuat materi jenis-jenis gaya, sedangkan pada materi Bahasa Indonesia Memuat materi pengetahuan baru dari teks nonfiksi.

Bahan kajian ini menjadi sangat penting karena nantinya peserta didik diharapkan mampu meningkatkan hasil belajarnya dengan menggunakan siklus 1

dan siklus 2 pada subtema 1 dan subtema 2 tema 7 indahny keberagaman di Negeriku. Solusi yang digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan menggunakan sebuah model dan media dalam pembelajaran yaitu model *Team Game Turnament* dan media *Magic Pentagon Board*.

Sumber data dan subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD 1 Prambatan Lor yang berlokasi didesa Prambatan Lor kecamatan Kaliwungu, Kudus. Adapun materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi jenis-jenis gaya dan pengetahuan baru dari teks nonfiksi. Materi jenis-jenis gaya terdapat pada KD 3.3 Mengidentifikasi jenis-jenis gaya antar lain ; gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan dan KD 4.3 Mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari misalnya gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan. Pada materi pengetahuan baru dari teks nonfiksi terdapat pada KD 3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi dan KD 4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi kedalam tulisan menggunakan bahasa sendiri.

1.6 Definisi Operesional

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam kegiatan penelitian ini dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar dengan Model *Team Game Turnament* Berbantuan Media *Magic Pentagon Board* pada Kelas IV SD 1 Prambatan Lor Kudus” penulis mendeskripsikan istilah-istilah yang terkandung dengan judul tersebut yang dipaparkan sebagai berikut :

1. Model *Team Game Turnament*

Model *Team Game Turnament* merupakan suatu model pembelajaran kooperatif yang berisi turnamen akademik dengan melibatkan aktivitas seluruh peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis-jenis kelamin, suku atau ras yang berbeda yang dijadikan satu tim atau kelompok. Adapun langkah-langkah model *Team Game Turnament* yaitu persiapan, membentuk tim, kartu soal, permainan, dan hadiah atau reward.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu hasil yang di peroleh peserta didik setelah melakukan pembelajaran serta bukti yang telah dicapainya dengan melibatkan aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dinyatakan dalam suatu huruf, kalimat ataupun simbol. Dalam penelitian hasil belajar pada aspek pengetahuan dapat diukur menggunakan instrumen tes berupa soal objektif pilihan ganda dan essay, hasil belajar aspek sikap dan keterampilan dapat diukur dengan menggunakan lembar observasi pada saat kegiatan pembelajaran.

3. Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar peserta didik harus aktif mendominasi dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat mengembangkan potensi dan bakat yang ada pada dirinya, dengan peserta aktif maka akan memudahkan guru dalam kegiatan pembelajaran yang terdiri dari indikator aktivitas visual, aktivitas mendengarkan, aktivitas lisan, dan aktivitas menulis.

4. Media *Magic Pentagon Board*

Melalui media *Magic Pentagon Board* mengajak peserta didik untuk bekerja sama dalam tim atau kelompoknya untuk menyelesaikan permasalahan yang ada melalui sebuah petunjuk pelaksanaan kegiatan, lalu mengambil kesimpulan yang ada. Melalui media permainan ini menjadikan peserta didik dapat berinteraksi dengan teman yang lainnya tanpa memandang perbedaan, menyelesaikan permasalahan dan menarik kesimpulan, sehingga tidak hanya mengembangkan pengetahuannya saja tetapi juga sikap dan keterampilannya juga.

Media *Magic Pentagon Board* ini terbuat dari bahan kayu yang berbentuk segilima dimana tiap seginya mewakili 5 jenis gaya yaitu gaya otot, listrik, magnet, gravitasi dan gesekan, serta tepat dibawah papan berbentuk segilima terdapat laci untuk menaruh bacaan teks nonfiksi dan alat-alat perlengkapan permainan *Magic Pentagon Board*.

5. Materi Jenis-jenis Gaya

Dalam kegiatan sehari-hari kita secara tidak langsung kita melakukan sebuah kegiatan yang berhubungan dengan gaya. Pada saat kita melakukan kegiatan membuka dan menutup pintu tanpa kita sadari kita telah melakukan gaya yang berupa dorongan atau tarikan, gerakan mendorong dan menarik mengakibatkan benda menjadi bergerak disebut dengan gaya. Gaya terhadap suatu benda dapat mengakibatkan benda yang semula diam menjadi bergerak, menyebabkan benda yang semula bergerak menjadi berhenti atau berubah arah, atau merubah bentuk benda.

Gaya terdiri dari beberapa jenis-jenis, antara lain : gaya otot, yang terbentuk dari dorongan atau tarikan pada manusia, gaya listrik merupakan gaya yang terjadi akibat adanya muatan listrik pada suatu benda, gaya magnet merupakan gaya yang terjadi akibat adanya dorongan atau tarikan dari medan magnet, gaya gravitasi merupakan gaya yang disebabkan oleh tarikan gravitasi bumi, dan gaya gesekan merupakan gaya yang terjadi karena adanya gesekan antar permukaan dua benda, beberapa jenis-jenis gaya dapat bekerja dari sumber yang letaknya berbeda sesuai dengan tempatnya.

6. Materi Pengetahuan Baru dari Teks Nonfiksi

Suatu informasi dapat didapatkan dari kegiatan menyimak dan membaca. Suatu informasi yang didapat dari teks harus melewati beberapa tahapan membaca. Membaca merupakan kegiatan memahami isi, ide atau gagasan baik yang tersurat maupun tersirat dalam bahan bacaan.

Teks nonfiksi merupakan sebuah karangan atau tulisan yang dihasilkan dalam bentuk cerita nyata atau cerita dalam kehidupan sehari-hari yang dituangkan dalam bentuk tulisan. Teks karangan terdiri dari 4 macam yaitu, karangan deskriptif, karangan ekspositoris, karangan argumentasi dan karangan naratif.