

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan bagian integral dalam pembangunan suatu bangsa, perkembangan Ilmu Pengembangan dan Teknologi (IPTEK) yang pesat menuntut suatu bangsa untuk meningkatkan kualitas pendidikannya agar mampu bersaing dengan bangsa lain. Upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan dapat dilakukan antara lain melalui pelatihan serta penataran untuk meningkatkan sarana dan prasarannya, meningkatkan mutu manajemen sekolah. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada murid, tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan menurut Poerwandarminta mengutip buku (Majid, 2014: 80). Pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan beberapa aspek baik dalam antar muatan pelajaran maupun antar mata pelajaran (Majid, 2014: 85).

Proses pembelajaran pada prinsipnya proses pengembangan moral, keagamaan, aktivitas dan kreativitas peserta didik melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Namun demikian implementasinya masih banyak kegiatan pembelajaran yang mengabaikan aktivitas dan kreativitas peserta didik, hal itu disebabkan belum adanya model dan sistem pembelajaran yang lebih menekankan pada penguasaan penugasan kemampuan intelektualnya saja serta pembelajaran yang terpusat oleh guru di kelas sehingga siswa menunggu perintah dari guru untuk mencatat dan mengerjakan sesuai perintahnya. Upaya yang bisa diambil saat ini perlu adanya penelitian tindakan kelas supaya bisa mengatur strategi pembelajaran yang digemari siswa.

Penelitian tindakan kelas merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan kualitas peran dan tanggung jawab guru khususnya dalam penelolan pembelajaran. Melalui PTK, guru dapat meningkatkan kinerja secara terus menerus, dengan cara melakukan refleksi diri, yakni upaya menganalisis untuk menemukan kelemahan – kelemahan dalam

proses pembelajaran yang dilakukannya, kemudian merencanakan untuk proses perbaikan serta mengimplementasikan dalam proses pembelajaran sesuai dengan program pembelajaran yang telah disusun dan di akhiri dengan melakukan refleksi (Wina, 2009: 13).

Berdasarkan pengamatan uji prasiklus pemahaman konsep di lapangan hari kamis tanggal 8 November 2018, diperoleh informasi mengenai pemahaman konsep PPKn dan Bahasa Indonesia kelas V SD Kutoharjo 01 Pati tahun ajar 2018 pada umumnya menunjukkan nilai prasiklus yang rendah. Semua peserta didik di kelas V, sebanyak 20 peserta didik masih belum mencapai kriteria baik dan 10 peserta didik sudah mencapai kriteria baik. Pengamatan penyebab rendahnya nilai PPKn dan Bahasa Indonesia peserta didik kelas V SD Kutoharjo 01 Pati yakni (1) Guru masih menggunakan metode ceramah yaitu guru sebagai pusat dalam pembelajaran. (2) Mata Pelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia memang sarat akan materi sehingga peserta didik merasa bosan karena terlalu banyak hafalan. (3) guru tidak melibatkan peserta didik saat pembelajaran sehingga peserta didik merasa kurang menarik dan bosan dalam mengikuti pembelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia. (lampiran 5)

Hasil dari wawancara pada tanggal 18 desember 2018 di SD Kutoharjo 01 dilihat dari segi lokasi, pengajaran, media pembelajaran, model pembelajaran. Peneliti menemukan suatu permasalahan yang ada, yaitu pembelajaran di kelas yang sedang berlangsung membosankan dan terpusat pada guru yang mengajar, yang membuat Pemahaman Konsep siswa berkurang, maka dari itu peneliti akan melaksanakan penelitian dengan model pembelajaran *Times Games Tournaments* (TGT) berbantuan media kartu pintar diharapkan bisa mengatasi permasalahan yang ada (lampiran 4).

Meningkatkan Pemahaman Konsep PPKn dan Bahasa Indonesia di SD Kutoharjo 01 Pati di perlukannya model pembelajaran yang melibatkan peserta didik kreatif dan aktif dalam belajar sehingga peserta didik tidak merasa bosan dalam pembelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia yang dampaknya pada Pemahaman Konsep PPKn dan Bahasa Indonesia yang kurang maksimal. Diambil satu model pembelajaran yang dapat dijadikan alternatif sebagai model

pembelajaran adalah model TGT dengan adanya model pembelajaran ranah pembelajaran semakin jelas dan mengefesien waktu dalam pembelajaran.

Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement (Shoimin, 2014: 203).

Trianto menjelaskan dalam bukunya, TGT dapat digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran, dari ilmu eksak, ilmu - ilmu sosial maupun bahasa dari jenjang pendidikan dasar sampai perguruan tinggi. Model pembelajaran TGT siswa merasa pembelajaran tidak biasanya karena pembelajaran akan diimbangi dengan adanya sebuah tournament, siswa akan menghadapi situasi dimana adanya kompetisi dengan kelompok - kelompok lain. Berdasarkan kompetisi dalam model TGT ini sangat baik di bandingkan kompetisi dalam pembelajaran - pembelajaran tradisional pada umumnya. Ini memperkuat alasan peneliti menggunakan model TGT ini untuk menunjang permasalahan yang ada.

Model pembelajaran TGT diperbantuan dengan menggunakan sebuah media untuk mempermudah guru maupun siswa dalam menggunakan model tersebut. Media tersebut ialah Kartu Pintar. Kartu Pintar disini berperan untuk menambah pemahaman siswa dalam menguasai materi media ini nantinya akan digunakan untuk menunjang keberhasilan model pembelajaran TGT. Kartu Pintar sendiri adalah sebuah alat yang akan digunakan saat kegiatan inti dalam pembelajaran berlangsung, media ini sangat berguna dalam meningkatkan pemahaman siswa dikarenakan media ini dibuat dari sebuah kartu biasa yang berbentuk persegi dan nantinya akan diberi soal dan sebuah gambar. Cara pemakaian media ini cukup simpel dan mudah yakni (1) masing - masing siswa nanti mengambil sebuah nomor di kartu dan menunjukkan nomor berapa di belakang kartu. (2) Siswa mengambil sebuah kartu lagi yang berada di meja guru. (3) Siswa mengambil kartu tersebut siswa duduk kembali. (4) Siswa mengerjakan dua kartu dimana salah satu kartu ada berupa gambar dan nada berupa soal (Bambang, dalam Aris, 2014).

Berdasarkan dari hasil tersebut maka penelitian memilih menggunakan model TGT untuk meningkatkan pemahaman konsep PPKn dan Bahasa Indonesia berbantu media kartu pintar pada SD Kutoharjo 01 Pati. Adanya pembelajaran model TGT diharapkan peserta didik dapat menggali dan menentukan pokok materi secara individu maupun kelompok. Penerapan model TGT merupakan tindakan yang bersifat kompetisi di dalam pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep PPKn dan Bahasa Indonesia khususnya pada materi hak dan kewajiban di Indonesia. Model TGT diharapkan dapat membantu para guru untuk mengembangkan gagasan tentang strategi kegiatan pembelajaran yang efektif dan inovatif sehingga pemahaman konsep peserta didik dapat meningkat. Model ini saya menggunakan sebuah media yang dimana nantinya juga berguna untuk siswa lebih mengenal dan faham tentang materi pembelajaran pada saat itu. Berdasarkan permasalahan diatas maka akan dilakukan penelitian bertujuan untuk mengatasi permasalahan di SD Kutoharjo 01 dengan judul “Penerapan Model *Time Game Tournament* Menggunakan Media Kartu Pintar untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Belajar Siswa Pada Tema Lingkungan Sahabat Kita di SD Kutoharjo 01 Pati “. Adanya penelitian ini diharapkan bisa mengatasi permasalahan yang ada di Sd Kutoharjo 01 Pati.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang tersebut di atas, maka permasalahan pokok dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana keterampilan mengajar guru dalam menerapkan model TGT untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa tema lingkungan sahabat kita muatan PPKn dan Bahasa Indonesia di SD Kutoharjo 01 Pati pada tahun 2018/2019?
2. Bagaimana peningkatan pemahaman konsep belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran TGT berbantu media kartu pintar pada tema lingkungan sahabat kita muatan PPKn dan Bahasa Indonesia di SD Kutoharjo 01 Pati pada tahun 2018/2019?

C. Tujuan

Dilihat dari permasalahan di atas dapat kita ambil tujuan dari permasalahan yang ada di antaranya sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui keterampilan mengajar guru dalam menerapkan model TGT pada tema lingkungan sahabat kita muatan PPKn dan Bahasa Indonesia di SD Kutoharjo 01 Pati pada tahun 2018/2019.
2. Mengetahui tingkat keberhasilan dalam peningkatan pemahaman konsep belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran TGT berbantu media kartu pintar pada tema lingkungan sahabat kita muatan PPKn dan Bahasa Indonesia di SD Kutoharjo 01 Pati pada tahun 2018/2019.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Secara teoritis penelitian ini dapat menambah pemahaman terhadap pendekatan teori dan strategi pembelajaran melalui model pembelajaran *Teams Game Turnament* dapat meningkatkan pemahaman konsep PPKn dan Bahasa Indonesia.

2. Manfaat Praktis

a. Guru

Berpijak dari penelitian tindakan kelas ini guru diharapkan dapat menerapkan strategi pembelajaran yang bervariasi, dengan cara memilih model, metode, dan media yang sesuai dengan tujuan dan materi untuk peningkatan pembelajaran di dalam kelas, sehingga masalah yang dihadapi yang berhubungan dengan materi pembelajaran, serta contoh penelitian tindakan kelas ini, guru dapat melakukan penelitian lebih lanjut yang nantinya bermanfaat.

b. Peserta didik

Untuk peserta didik dengan adanya penelitian tindakan kelas ini, peserta didik belajar lebih serius tetapi menyenangkan sehingga bagi peserta didik yang mengalami kesulitan belajar dapat teratasi serta selanjutnya prestasi belajar peserta didik diharapkan meningkat, sehingga peserta didik mampu memahami materi pembelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia.

c. Bagi Sekolah Dasar

Model pembelajaran *Teams Games Turnaments* dapat memacu pihak sekolah untuk lebih melengkapi sarana dan prasarana pembelajaran dan memfasilitasi guru dalam mengembangkan ketrampilan dalam mengajar di kelas.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian judul “Penerapan model *Teams Games Tournaments (TGT)* menggunakan media kartu pintar untuk meningkatkan *pemahaman konsep belajar siswa* pada tema lingkungan sahabat kita muatan ppkn dan bahasa indonesia kelas V SD Kutoharjo 01 pati” sudah di laksanakan di Sd Kutoharjo 01 pati kecamatan pati kabupaten pati. Semester II tahun ajar 2018 / 2019 pada kelas V. Penelitian ini diterapkan pada tema lingkungan sahabat kita subtema perubahan lingkungan dan usaha pelestarian lingkungan, mengidentifikasi keunikan adat istiadat dalam keragaman sosial budaya masyarakat indonesia, mengidentifikasi peristiwa atau kejadian dalam bacaan, poin-poin penting dari teks bacaan , keuntungan dari keragaman sosial.

Kompetensi Dasar PPKn terdiri dari: 1.3 mensyukuri keragaman sosial masyarakat sebagai anugrah tuhan yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika, 2.3 bersikap toleran dalam keragaman sosial budaya masyarakat dalam konteks Bhinika Tunggal Ika, 3.3 menelaah keragaman sosial budaya masyarakat, 4.3 menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keragaman sosial budaya masyarakat. Kompetensi dasar Bahasa Indonesia terdiri dari: 3.8 menguraikan urutan peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi, 4.8 menyajikan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita yang terdapat pada teks fiksi.

F. Definisi Operasional

1. Pemahaman konsep

Pemahaman konsep adalah dari kata paham yang berti siswa paham dengan materi yang sudah di sampaikan oleh guru serta konsep yaitu pembelajaran yang bersifat stuktur jadi pemahaman konsep adalah siswa memahami dengan benar sesuai stuktur guru yang mengajar di kelas.

2. Model pembelajaran TGT

Model TGT siswa dibentuk dalam kelompok – kelompok kecil yang terdiri tiga sampai lima siswa yang heterogen, baik dalam prestasi akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnis. Dalam TGT digunakan turnamen akademik, dimana siswa berkompetisi sebagai wakil dari timnya melawan anggota Tim yang lain yang mencapai hasil atau prestasi serupa pada waktu yang lalu. Komponen – komponen pada model TGT adalah penyajian materi, Tim, game, turnamen, dan penghargaan kelompok.

3. Media kartu pintar, dimana media ini berguna untuk memberikan sebuah kreatifitas siswa untuk bisa memberikan pemahaman yang mereka ketahui dan juga untuk mendapatkan pendapat dari siswa selama pembelajaran berlangsung

4. Tema Lingkungan Sahabat Kita

Tema Lingkungan Sahabat Kita disitu diambil karena dianggap kurang dalam pemahaman konsep dalam pembelajaran di kelas. Dalam muatan materi PPKn dan Bahasa Indonesia siswa masih kurang mengenai pemahaman konsep yang di ajarkan oleh guru, karena belum menyediakan bahan ajar disertai dengan media dan model pembelajaran.

5. Muatan Bahasa Indonesia dan PPKn

Bahasa Indonesia adalah sebuah muatan yang dimana di dalamnya mengandung makna dan cara berbicara mengenai bahasa Indonesia, PPKn adalah sebuah muatan materi yang di dalamnya mengandung unsur–unsur kepahlawanan asal usul bangsa Indonesia.