

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan memegang peranan penting dalam menciptakan individu berkualitas. Berbagai usaha telah dilakukan pemerintah dalam meningkatkan mutu pendidikan nasional, salah satunya dengan melakukan inovasi dalam bidang pendidikan. Syah (2014: 10) pendidikan dalam arti agak luas dapat diartikan sebagai sebuah proses dengan metode-metode tertentu sehingga orang memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan. Dalam UU No. 20 Tahun 2003, kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Menurut Soedijarto (dalam Siregar dan Nara, 2014: 62) kurikulum adalah pengalaman dan kegiatan belajar yang direncanakan untuk diatasi oleh siswa dalam rangka mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan dalam suatu lembaga.

Miarso (dalam Siregar dan Nara, 2014: 12) pembelajaran adalah usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja, dengan tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta pelaksanaannya terkendali. Berbagai perubahan di dalam kurikulum yang dilakukan oleh pemerintah sejak tahun 1975 hingga tahun 2004 yang disempurnakan dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan yang terbaru adalah kurikulum 2013 atau yang biasa disebut dengan K13.

Kurikulum 2013 juga diterapkan di SD Negeri 1 Bugo Welahan Jepara. Berdasarkan observasi pada tanggal 09 November 2018 di SD tersebut sudah menerapkan di tahun 2016, meskipun sudah diterapkan tetapi masih ada kekurangan, diantaranya guru yang masih kesulitan menerapkan pembelajaran kurikulum 2013 dan siswa juga kurang aktif dalam pembelajaran di kelas.

Belajar merupakan salah satu faktor peran penting dalam pembentukan pribadi individu. Surya (dalam Rusman, 2017:76) belajar dapat diartikan sebagai

suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Slameto (2013:2) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Dalam belajar, pendidikan menjadi salah satu model penting untuk memajukan sebuah bangsa kesejahteraan dan kemajuan sebuah bangsa. Peneliti berpendapat bahwa pendidikan yang baik itu perlu upaya saling menyambung antara apa yang diterapkan di rumah oleh orang tua dan apa yang diajarkan di sekolah. Pendidikan yang baik itu perlu membangun karakter, memberi lingkungan yang suportif dan kondusif, kurikulum yang sesuai dengan perkembangan jaman.

Siswa kurang berminat dalam pelajaran bahasa indonesia dan PPKn dikarenakan mata pelajaran tersebut banyak bacaan dan mereka berpendapat pelajaran tersebut sulit dipahami. Pada siswa kelas IV SDN 1 Bugo terdapat 32 siswa, nilai bahasa Indonesia ada 10 jumlah siswa tuntas dan ada 22 siswa tidak tuntas (31% persentase ketuntasan dan 69% persentase ketidaktuntasan). Sedangkan untuk nilai PPKn sendiri terdapat 8 jumlah siswa tuntas dan 24 siswa tidak tuntas (25% persentase ketuntasan dan 75% persentase ketidaktuntasan).

Akibat adanya perubahan kurikulum ini tidak hanya sekedar menyempurnakan kurikulum sebelumnya tetapi merupakan suatu perombakan baru dalam dunia pendidikan. Oleh karena itu guru sangat berperan dalam menentukan proses pembelajaran sehingga pembelajaran yang dilakukan dapat melibatkan kreativitas siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Proses pembelajaran merupakan suatu aktivitas yang tidak hanya sekedar menyampaikan informasi dari guru kepada siswa tetapi harus ada interaksi antara guru dengan siswa. Supaya pembelajaran dapat menghasilkan hasil yang optimal, hendaknya guru harus pandai memilih model pembelajaran yang mampu melibatkan peserta didik berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Sejumlah model pembelajaran telah diterapkan diberbagai sekolah untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Namun, mengingat adanya variasi

tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, lingkungan belajar yang berlainan, keadaan peserta didik yang berada, karakteristik materi yang berbeda maka tidak dapat disusun suatu model pembelajaran yang cocok untuk semua jenis kegiatan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, guru harus memiliki strategi agar peserta didik bekerja secara efektif dan efisien, tepat pada tujuan yang diharapkan.

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru kelas IV yaitu bapak Rifa'i, S.Pd.SD pada kurikulum 2013 sering mengalami kesulitan pada saat membuat media untuk pembelajaran di kelas dan hasil belajar siswa terutama pelajaran bahasa indonesia dan pendidikan kewarganegaraan (PPKn) tidak jauh beda hasilnya, kebanyakan di bawah KKM dan yang mendapat di atas KKM hanya beberapa saja. Hasil wawancara dari salah satu murid di kelas IV bahwa khususnya yang diajarkan ada pelajaran bahasa indonesia dan pendidikan kewarganegaraan terlalu sulit untuk dipelajari karena salah satu alasannya terdapat banyak bacaan di dalam materi yang diajarkan. Tidak sedikit siswa mengeluh seringkali remidi pada pelajaran tersebut.

Banyak model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran pada kelas IV tema 8, tetapi tidak setiap model pembelajaran dapat diterapkan dalam setiap materi, sehingga pemilihan model pembelajaran sangatlah penting guna mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, sebelum pelaksanaan kegiatan pembelajaran diperlukan pemikiran yang matang dalam pemilihan model pembelajaran yang tepat. Agar pembelajaran kelas IV tema 8 mencapai keberhasilan guru sebaiknya tidak menggunakan metode ceramah dan diskusi kelompok saja, maka peneliti akan menggunakan model *Teams Games Tournament* karena pada materi bahasa indonesia yang mengajarkan tentang tokoh dan peranan tokoh dalam sebuah cerita dan PPKn membahas tentang keberagaman karakteristik individu untuk memudahkan siswa dalam memahami materi.

Model *Teams Games Tournament* (TGT) menurut Shoimin (2014: 203) merupakan 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* (penguatan). Model TGT disajikan materi ajar yang diawali dengan penjelasan secara terbuka, memberi kesempatan siswa untuk menjelaskan kembali kepada rekan-rekannya, dan diakhiri dengan penyampaian materi kepada siswa. Selain efektif untuk meningkatkan hasil belajar, diasumsikan juga mampu mengembangkan kecerdasan linguistik seorang siswa dimana kecerdasan linguistik seorang siswa dapat memuat kemampuan seseorang untuk menggunakan bahasa dan kata-kata baik secara tertulis maupun lisan, dalam berbagai bentuk yang berbeda untuk mengapresiasi gagasan-gagasannya.

Pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat memacu siswa untuk meningkatkan hasil belajar khususnya pada pelajaran bahasa Indonesia dan PPKn diperlihatkan dalam bentuk kegiatan atau perilaku menggunakan bahasa dengan lancar, mampu mengekspresikan serta mengapresiasi dan mengapersepsi kata-kata yang bermakna kompleks. Hingga saat ini masih banyak para guru belum membandingkan antara model-model pembelajaran tersebut.

Selain penerapan model, dibutuhkan media yang menarik. Kosasih (2014: 48) berpendapat bahwa kurikulum 2013 menghendaki agar pola pembelajaran yang semula berbasis alat tunggal menjadi pembelajaran berbasis alat media. Sanjaya (2014: 61) media pembelajaran adalah segala sesuatu seperti alat, lingkungan dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap atau menanamkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya.

Gagne (dalam Kosasih, 2014: 49) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar, sedangkan menurut Briggs media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta mendorong siswa untuk belajar. Berdasarkan masalah yang ditemui peneliti menggunakan media Kado (Kantong Doraemon).

Faridha dkk (2017: 425) menerapkan media Kantong Ajaib Doraemon yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam membuat kalimat tanya pada proses belajar mengajar serta dapat meningkatkan keaktifan siswa untuk mengikuti pembelajaran. Terinspirasi adanya pameran “100 Gadget Doraemon” yang berlangsung di Surabaya, Faridha dkk menggunakan media Kantong Ajaib

Doraemon karena beranggapan bahwa media ini sangat dikenali oleh anak-anak terutama anak usia sekolah dasar.

Dengan adanya media Kado (Kantong Doraemon) diharapkan mampu merangsang peserta didik untuk aktif dalam kegiatan belajar di kelas. Kelebihan dari media ini bahan yang digunakan untuk membuat media Kado sangat banyak dijumpai disekitar kita. Hanya dengan kardus bekas dan kain flanel bekas kita bisa membuatnya. Mudah dan murah untuk memebuatnya dan tentu saja tidak lupa untuk menyertakan materi yaitu tokoh dan peranan tokoh dalam sebuah cerita dan juga materi pembelajaran keberagaman karakteristik individu. Media ini aman untuk digunakan oleh peserta didik. Tampilan yang menarik membuat siswa menjadi mudah diarahkan untuk menguasai dan memahami materi yang disampaikan.

Kekurangan dalam media Kado ini peneliti harus membuat beberapa pertanyaan beserta jawabannya yang akan digunakan oleh siswa saat berdiskusi kelompok. Peneliti menerapkan model *Teams Games Tournament* berbantuan media Kado diharapkan dapat memacu siswa untuk meningkatkan hasil belajar khususnya pada pelajaran bahasa indonesia dan PPKn.

Hingga saat ini masih banyak para guru belum membandingkan antara model-model pembelajaran yang satu dengan yang lainnya, sehingga beberapa guru belum bisa mengetahui manakah model pembelajaran baru tersebut yang lebih baik dan sesuai dengan materi pelajaran dan kemampuan peserta didik khususnya dalam pelajaran kelas IV tema 8 daerah tempat tinggalku subtema 1 lingkungan tempat tinggalku guna meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pelajaran bahasa indonesia dan PPKn.

Dengan pertimbangan inilah yang mendorong penulis untuk meneliti masalah ini yaitu dengan judul Penerapan Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Kado untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Di SDN 1 Bugo.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan *Teams Games Tournament* berbantuan media Kado (kantong doraemon) dalam meningkatkan keterampilan guru pada muatan bahasa Indonesia dan PPKn siswa kelas IV SDN 1 Bugo kecamatan Welahan kabupaten Jepara tahun ajaran 2018/2019?
2. Bagaimana pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media kado (kantong doraemon) dapat meningkatkan hasil belajar muatan bahasa Indonesia dan PPKn pada siswa kelas IV di SDN 1 Bugo kecamatan Welahan kabupaten Jepara tahun ajaran 2018/2019?

### **1.3. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan uraian dari rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan keterampilan guru dalam pelajaran bahasa Indonesia dan PPKn pada siswa kelas IV SDN 1 Bugo kecamatan Welahan kabupaten Jepara menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantuan media kado (kantong doraemon).
2. Menjelaskan peningkatan hasil belajar siswa pada pelajaran bahasa Indonesia dan PPKn siswa kelas IV menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantuan media kado (kantong doraemon).

### **1.4. Manfaat Penelitian**

#### **1.4.1. Manfaat Teoretis**

1. Menambah referensi yang berkaitan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media kado dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia dan PPKn siswa
2. Sebagai bahan informasi bagi guru Sekolah Dasar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media kado
3. Memperluas teori yang sudah ada, dalam meningkatkan hasil belajar pada pelajaran bahasa Indonesia dan PPKn melalui model *Teams Games Tournament* berbantuan media kado

## **1.4.2. Manfaat Praktis**

### **1.4.2.1. Bagi Siswa**

1. Dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan Pendidikan Kewarganegaraan
2. Dapat meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia dan Pendidikan Kewarganegaraan
3. Proses pembelajaran di dalam kelas menjadi bermakna sehingga siswa merasa percaya diri, antusias dan mampu berpendapat.

### **1.4.2.2. Bagi Guru**

1. Memberikan wawasan pengetahuan dan pengalaman tentang model pembelajaran *Teams Games Tournament* yang dapat dijadikan pedoman atas pembelajaran yang telah dilakukan.
2. Menambah wacana bagi guru tentang model pembelajaran yang efektif untuk pembelajaran bahasa indonesia dan PPKn melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.
3. Mengembangkan pengetahuan dan keterampilan guru sekaligus dapat membuat guru lebih percaya diri.

### **1.4.2.3. Bagi Sekolah**

1. Memberi masukan atau sumbangan pikiran kepada sekolah untuk proses perbaikan pembelajaran, sehingga proses pembelajaran lebih efektif dan mutu pendidikan dapat meningkat.
2. Menumbuhkan kerjasama antar guru yang saling membutuhkan untuk memajukan dan mengembangkan sekolahnya.

### **1.4.2.4. Bagi Peneliti**

1. Penelitian ini dapat dijadikan sarana mengembangkan pengetahuan yang dilakukan.
2. Menambah pengetahuan baru.

## **1.5. Ruang Lingkup Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas karena penelitian ini dilakukan untuk memecahkan permasalahan yang ada di dalam kelas. Darmiah (2014: 298) jenis penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yaitu

penelitian yang bertujuan memberikan sumbangan nyata peningkatan profesionalisme guru, menyiapkan pengetahuan, pemahaman dan wawasan tentang perilaku guru pengajar dan murid belajar. Aqib dkk (2010: 3) penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa meningkat. Sesuai dengan judul penelitian ini “Penerapan *Model Teams Games Tournament* Berbantuan Media Kado untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Di SDN 1 Bugo, penelitian ini akan dilaksanakan dikelas IV semester 2 tema 8 daerah tempat tinggal subtema 1 lingkungan tempat tinggal dimana peneliti menjadi guru dan siswa yang terdiri dari 32 siswa yaitu 13 siswa laki-laki dan 19 siswa perempuan. Penelitian ini akan mengkaji muatan pelajaran bahasa Indonesia dan PPKn melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 1 Bugo Welahan Jepara.

**Kompetensi Inti:**

KI.1 Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.

KI.2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.

KI.3 Memahami pengetahuan faktual 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 dan di sekolah.

KI.4 Menyajikan pengetahuan faktual 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.

**Kompetensi Dasar :**

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.

PPKn :

1.3 Mensyukuri keberagaman umat beragama di masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.

2.3 Bersikap toleran dalam keberagaman umat beragama di masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.

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

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

#### **1.6. Definisi Operasional**

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam melakukan kegiatan penelitian ini, peneliti jelaskan terlebih dahulu istilah-istilah yang terkandung dalam judul PTK tersebut. Pemaparannya yaitu sebagai berikut.

##### **1. Hasil Belajar Pelajaran Bahasa Indonesia dan PPKn**

Hasil belajar adalah nilai dari proses belajar yang telah dicapai atau telah dilakukan oleh siswa dengan kriteria tertentu. Disini hasil belajar terdapat perubahan sikap atau kemampuan merasakan masuk ke dalam aspek afektif, pengetahuan atau kemampuan berpikir masuk ke dalam aspek kognitif, dan keterampilan masuk ke dalam aspek psikomotorik. Berhasil tidaknya suatu pembelajaran bisa ditentukan dari hasil belajar siswa, jika semakin meningkat hasil belajar yang diperoleh siswa bahkan nilai siswa dapat melebihi KKM bisa dikatakan berhasil dalam pembelajaran.

Pada materi bahasa Indonesia kelas IV pada tema 8 daerah tempat tinggalku yang mana siswa nantinya dapat menjelaskan pengertian dan peranan tokoh di dalam teks cerita fiksi, siswa dapat menjelaskan nilai pesan moral dalam cerita fiksi. Pada materi PPKn yang dibahas tentang karakteristik individu dalam keluarga maupun disekolahan. Siswa dapat

mengamati ciri fisik anggota keluarganya kemudian siswa dapat menjelaskan karakteristik individu di dalam keluarganya ataupun di sekolah.

## 2. Model *Teams Games Tournament* (TGT)

Model TGT melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan materi pembelajaran. Dalam TGT siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri tiga sampai lima siswa yang heterogen. Komponen-komponen dalam TGT adalah penyajian materi, tim, *game*, turnamen, dan penghargaan kelompok. Model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar yang aktif.

Langkah-langkah Model TGT:

- 1) Penyajian kelas, aktivitas guru menyiapkan peserta didik untuk belajar dan aktivitas siswa memperhatikan arahan yang disampaikan oleh guru.
- 2) Penyampaian materi, guru menjelaskan materi secara klasikal dan siswa memahami penjelasan materi pelajaran.
- 3) Belajar dalam kelompok, guru membagi siswa dalam kelompok terdiri dari 5 sampai 6 orang tiap kelompoknya dan aktivitas siswa berkelompok belajar dan bekerjasama dengan baik,
- 4) Permainan / pertandingan / lomba, aktivitas guru menjelaskan peraturan main *teams games tournament* dan membimbing siswa melakukan game, sedangkan aktivitas siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan dari soal yang telah diambil di media Kado (Kantong Doraemon).
- 5) Pencatatan skor, guru membimbing siswa untuk menghitung skor yang diperoleh sedangkan siswa menjumlahkan skor perolehan individu pada kelompok masing-masing.

- 6) Penghargaan kelompok, guru mengumumkan kelompok yang menang dan memberikan penguatan terhadap hasil diskusi, aktivitas siswa diberikan kesempatan untuk menanyakan materi yang belum paham.

Kelebihan Dari Model TGT:

- a. Peserta didik yang berkemampuan lebih rendah juga bisa ikut aktif dalam pembelajaran dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya untuk bekerjasama.
- b. Model pembelajaran TGT akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
- c. Peserta didik bisa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran karena dalam pembelajaran guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik.

Kekurangan Dari Model TGT:

- a. Membutuhkan waktu yang lama.
- b. Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan. Contohnya, membuat soal untuk setiap meja turnamen atau lomba.

### 3. Media Kado (Kantong Doraemon)

Media Kado atau kantong doraemon ini berbasis visual. Isi di dalam media kantong terdapat beberapa pertanyaan yang nantinya akan di diskusikan kelompok siswa yang sudah dibagi oleh guru dan dijawab di depan kelas secara bergiliran. Media Kado dapat membuat siswa menjadi aktif dan bersemangat dalam menjawab soal kemudian mengumpulkan poin untuk kelompoknya hingga mendapatkan reward dari guru.