

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Salah satu aspek penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) adalah Pendidikan. Dengan adanya pendidikan seorang mampu memiliki potensi dalam melakukan segala hal dengan baik karena pendidikan merupakan upaya pengembangan potensi anak didik (Sanjaya, 2006:3). Hal tersebut menunjukkan bahwa pendidikan bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Tujuan Pendidikan akan tercapai dengan adanya dorongan peran guru. Peran guru sangat penting dalam sebuah pembelajaran karena guru merupakan organisator pertumbuhan pengalaman siswa (Musfah, 2011:32). Maka dengan ini dimaksudkan bahwa guru harus dapat merancang proses pembelajaran yang secara nyata dan tidak hanya kompetensi kognitif melainkan dapat mengembangkan kompetensi keterampilan, sosial dan sepiritual. Hal tersebut sejalan dengan kurikulum 2013 yang mengarahkan guru lebih berorientasi terhadap terjadinya peningkatan dan keseimbangan antara kompetensi sikap, keterampilan dan pengetahuan sedangkan tanggung jawab seorang guru dalam proses pembelajaran senantiasa berusaha membuat, memelihara, dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Dengan adanya tanggung jawab tersebut guru harus memiliki kompetensi dan keterampilan-keterampilan mengajar dalam menyampaikan proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai.

Tujuan Pembelajaran akan tercapai jika guru menggunakan metode, model dan strategi dalam menyampaikan sebuah materi karena hal tersebut memiliki peran penting dalam sebuah pembelajaran. Namun realitanya dalam sebuah proses pembelajaran terdapat guru yang masih menggunakan metode ceramah atau konvensional sehingga suasana kelas dalam sebuah pembelajaran terasa bosan,

monoton, tidak kondusif dan dalam penyampaian materi pun hanya melakukan proses tanya jawab kepada siswa dan tidak sering melakukan proses pembelajaran dengan cara berdiskusi, hal ini sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, sedangkan dalam kurikulum 2013 dianjurkan adanya variasi model dan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar hal ini dimaksudkan agar siswa aktif, kreatif dan inovatif dalam kegiatan pembelajaran dari penjelasan tersebut guru diharapkan dapat memilih metode dan strategi pembelajaran yang tepat dengan variasi model dan media pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran berkaitan dengan tema, subtema dan pembelajaran yang akan diajarkan. Dalam pembelajaran kurikulum 2013 guru sebagai fasilitator sehingga guru harus membiasakan siswa untuk mandiri karena dengan itu siswa dapat memahami materi ajar sehingga hasil belajar siswa meningkat .

Perlu diketahui bahwa seberapa besar hasil belajar siswa dapat digambarkan dengan seberapa besar keberhasilan guru dalam proses pembelajaran dengan menggunakan tes hasil evaluasi. Maka dari itu guru harus menggunakan model pembelajaran kooperatif untuk menunjang proses pembelajaran agar berjalan secara efektif dan efisien. Dengan adanya model pembelajaran membuat siswa merasa senang terhadap pelajaran dan memberikan kemudahan siswa dalam memahami sebuah materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang lebih baik.

Model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru di kelas. Jadi model pembelajaran merupakan rangkaian dari pendekatan, strategi, metode dan teknik pembelajaran menjadi satu kesatuan yang utuh dalam pelaksanaan pembelajaran (Ardianti dkk, 2018:36). Menurut Shoimin (2017) model pembelajaran memberikan kerangka dan arah bagi guru untuk mengajar, contoh model pembelajaran adalah *Example Non Example, Group Investigation, Teams Games Tournament* dan lain-lain. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dikarenakan model tersebut sesuai dengan permasalahan di siswa kelas IV SD 1 Mejobo yang memiliki karakteristik siswa yang aktif namun tidak terarahkan atau main sesuka hati, masih

mengedepankan rasa egoissaat proses pembelajaran secara berkelompok dan guru belum terbiasa menggunakan model pembelajaran yang dianjurkan pada kurikulum 2013 saat melakukan proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Traningrum dan Husni Abdullah (2019) yang menjelaskan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Model pembelajaranyang berunsur kerja sama dan permainan sehingga menarik, disukai siswa, akan menimbulkan keaktifan siswa yang lebih terarahkan dan juga siswa tidak terlalu bergantung pada guru saat proses pembelajaran. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan model pembelajaran berbasis kompetisi atau perlombaan yang dilakukan secara berkelompok. Penelitian ini menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) karena sesuai dengan permasalahan pada siswa yang telah dijelaskan karena dalam model ini berbasis kompetisi dari awal sampai akhir yang dilakukan dengan berkelompok hal ini sesuai dengan karakteristik siswa yang cenderung aktif namun tidak terahkan secara baik sehingga hasil belajar siswa rendah.

Selain dengan menggunakan model pembelajaran guru juga dituntut membawa alat atau media untuk menunjang tercapainya pembelajaran agar siswa lebih mudah memahami materi dan mengaktifkan respon siswa dalam proses pembelajaran. Media dalam proses belajar mengajar diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arsyad, 2016:2). Media digunakan untuk menyalurkan pengiriman informasi sehingga penerima informasi dapat merangsang pikiran, minat, perhatian siswa dan terjadinya proses belajar yang baik, maka dengan ini peneliti menggunakan media *Puzzle* untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran dan membantu siswa dalam memahami materi hal ini diperkuat oleh penelitian dari Khomsoh dan Jandut Gregorius (Tanpa Tahun) yang menjelaskan bahwa respon siswa mengenai media *puzzle* menunjukkan ketertarikan dalam mengikutipembelajaran IPS dan presentase yangdihasilkan lebih banyak merasa tertarik dan senang dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media tersebut, media *puzzle* merupakan media yang digunakan dengan caramenyusun gambar yang diacak

sehingga menjadi gambar yang memiliki makna. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan media *puzzle* yang berisi gambar sesuai dengan materi yang telah diajarkan sebelumnya dan terdapat kartu pertanyaan dibalik *puzzle* yang dapat dijawab siswa agar lebih memahami materi.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap guru kelas IV pada tanggal 31 Juli 2019 di SD 1 Mejobo Kudus yang berjumlah 27 siswa yang terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan terdapat masalah yang sesuai pada latar belakang masalah. KKM yang diperoleh pada SD 1 Mejobo sebagai acuan dasar menilai adalah 70 dengan keterangan cukup. Pada kelas IV dari jumlah siswa secara keseluruhan adalah 27 siswa yang tuntas hanya 12 siswa dan ketuntasan klasikal hanya 65% data tersebut diperoleh peneliti dari tes prasiklus yang dilakukan di kelas IV semester 1 tahun ajaran 2018/2019 data tersebut sebagai data awal yang menjadikan acuan dalam penelitian ini, maka dengan ini peneliti melakukan wawancara terhadap guru kelas IV untuk menawarkan solusi dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar, dan untuk menunjang tercapainya penelitian dalam proses pembelajaran maka peneliti menggunakan media *puzzle*. Penelitian ini dilakukan kepada siswa kelas IV SD 1 Mejobo secara tematik dengan muatan IPS dan PPKn pada Tema 6 Cita-citaku Subtema Aku dan Cita-Citaku Pembelajaran Ketiga melalui penelitian tindakan kelas dengan judul “PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA PUZZLE TEMA CITA-CITAKU KELAS IV SD 1 MEJOB0”.

1.2 Rumusan Masalah

Melihat latar belakang yang telah dituliskan di atas maka perumusan masalah yang ada di penelitian ini adalah :

1. Bagaimana peningkatan keterampilan guru dengan penerapan model *Teams Games Tournament* pada pembelajaran Tema Cita-Citakumuatan IPS dan PPKn siswa kelas IV SD 1 Mejobo ?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dengan penerapan model *Teams Games Tournament* pada pembelajaran Tema Cita-Citakumuatan IPS dan PPKn siswa kelas IVSD 1 Mejobo ?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini adalah :

1. Mendeskripsikan peningkatan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* pada Tema Cita-citaku muatan IPS dan PPKn kelas IV SD 1 Mejobo.
2. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar melalui model *Teams Games Tournament* pada Tema Cita-citaku muatan IPS dan PPKn kelas IV di SD 1 Mejobo.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1.4.1 Bagi Peneliti

Peneliti dapat memperoleh wawasan baru dan pengalaman dalam menerapkan pembelajaran inovatif bagi siswa khususnya model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

1.4.2 Bagi Siswa

Siswa dapat bekerjasama dan meningkatkan hasil belajar dalam melakukan pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *puzzle*.

1.4.3 Bagi Guru

Guru dapat menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *puzzle* guna meningkatkan hasil pembelajaran dan kreatifitas siswa.

1.4.4 Bagi Sekolah

Penelitian tindakan kelas ini dapat digunakan untuk menambah satu bacaan bagi guru-guru sebagai contoh penelitian tindakan kelas yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Dari ruang lingkup yang ada dalam penelitian ini menerapkan model *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar pada Tema 6 Cita-citaku di kelas IV semester II yang dilaksanakan di SD 1 Mejobo dengan terfokuskan muatan IPS dan PPKn pada subtema Aku dan Cita-citaku pembelajaran ketiga. Berikut ini merupakan kompetensi inti dan kompetensi dasar dimuatan IPS dan PPKn:

Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
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, sekolah, dan tempat bermain.
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 IPS

- 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.

Kompetensi Dasar PPKn

- 1.3 Mensyukuri keberagaman umat beragama di masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka 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

Dalam penelitian ini definisi operasional bukan merupakan penegasan istilah maka sesuai dengan judul yang meliputi Hasil Belajar, Model *Teams Games Tournament*, *Media Puzzle*, Muatan Pelajaran IPS, Tema Cita-citaku.

1. Hasil Belajar

Hasil Belajar adalah perubahan perilaku siswa yang telah dicapai berkat adanya usaha atau pikiran yang dinyatakan dalam bentuk penguasaan, pengetahuan, dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan. Hal tersebut dapat dilihat dari aktivitas siswa dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang berlangsung. Hasil belajar siswa dalam penelitian ini dapat dilihat dari beberapa aspek kemampuan yaitu kemampuan kognitif (pengetahuan), kemampuan afektif (sikap sosial), dan psikomotorik (keterampilan). Dalam kemampuan kognitif untuk mengetahui pencapaian hasil belajar digunakan dengan cara tes evaluasi sedangkan untuk kemampuan afektif dan psikomotorik

dilakukan dengan cara observasi atau pengamatan belajar siswa saat proses pelaksanaan pembelajaran berlangsung.

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

Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah model pembelajaran kooperatif yang dilakukan dengan berkelompok dan proses pembelajaran dilakukan secara kompetisi di masing-masing kelompok untuk mendapatkan sebuah penghargaan. Guru membentuk kelompok kecil tanpa adanya perbedaan jenis kelamin, agama, suku, dan lain-lain. Tahapan dalam model pelaksanaan pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada penelitian ini yaitu penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan atau lomba dan penghargaan yang diberikan guru setelah proses pembelajaran dilaksanakan.

3. Media *puzzle*

Media *puzzle* merupakan media pembelajaran dengan cara bongkar pasang potongan gambar yang telah diacak sebelumnya dan disusun lagi sehingga menjadi gambar yang utuh dan memiliki makna tersendiri. Media *puzzle* yang digunakan dalam penelitian ini merupakan media yang didesain susunan gambarnya sebelum digunakan dan disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan dalam sebuah penelitian ini, sehingga siswa dengan mudah memahami maksud dari permainan *puzzle* tersebut.

4. Tema Cita-citaku

Tema Cita-citaku merupakan tema 6 di kelas IV semester II isi dalam materi ini yaitu mengenai berbagai cita-cita dan manfaat cita-cita tersebut di masa yang akan datang. Dalam Tema Cita-citaku ini peneliti menggunakan muatan pembelajaran IPS dan PPKn untuk meningkatkan hasil belajar siswa berikut materi yang akan diajarkan.

Pada muatan pelajaran IPS materi yang terkandung adalah sumber daya alam di lingkungan sekitar. Materi ini sangat penting untuk dipelajari mengingat Negara Indonesia memiliki banyak sumber daya alam dengan adanya materi ini diharapkan siswa dapat lebih jelas mengetahui macam-macam sumber daya alam dan pemanfaatan sumber daya alam secara baik.

Muatan pembelajaran PPKn membahas materi mengenai manfaat keberagaman dalam bekerjasama. Selain sumber daya alam Indonesia juga memiliki banyak keberagaman dan perbedaan maka dari itu materi ini membahas mengenai manfaat-manfaat bekerjasama dalam sebuah keberagaman melalui cita-cita.

