

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Tahun pelajaran 2013/2014 Pemerintah Indonesia menetapkan kurikulum baru dalam sistem pendidikannya yaitu Kurikulum 2013. Kurikulum dikembangkan berdasarkan prinsip bahwa peserta didik mempunyai posisi yang sentral dalam mengembangkan kompetensinya agar memiliki kecerdasan baik dalam ranah afektif, kognitif maupun psikomotorik. Pembaruan kurikulum ini dimaksudkan agar kualitas pendidikan di Indonesia menjadi lebih baik. Pendidikan memiliki peranan yang penting dalam memajukan kehidupan bangsa karena pendidikan dapat mempengaruhi perkembangan dalam setiap aspek kepribadian dan kehidupan seseorang. Ki Hajar Dewantara (dalam Muslich, 2011) menyebutkan bahwa Pendidikan adalah upaya untuk memajukan budi pekerti (kekuatan batin, karakter), pikiran (intelektual) dan jasmani peserta didik. Fungsi dari pendidikan juga tertuang dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyebutkan, bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan memiliki peran yang penting dalam memajukan kehidupan suatu bangsa. Pendidikan merupakan instrumen penting yang digunakan untuk mengembangkan sumber daya manusia.

Kurikulum di dalam pendidikan berperan sebagai acuan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Dalam Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyebutkan bahwa 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. Kurikulum yang berlaku saat ini yaitu Kurikulum 2013 adalah penyempurnaan dari kurikulum sebelumnya yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan 2006 (KTSP 2006). KTSP 2006 dinilai kurang bisa memberikan pendidikan yang maksimal karena fokus dari KTSP adalah pada ranah kognitif (pengetahuan) dan mengesampingkan ranah afektif (sikap). Berbeda dengan KTSP 2006, Kurikulum 2013 hadir dengan mengusung pendidikan karakter dengan

mengutamakan ranah afektif peserta didik. Dalam kurikulum 2013 pembelajaran berpusat pada siswa (*student center learning*). Terdapat 8 muatan dalam Kurikulum 2013 yaitu Bahasa Indonesia, IPS, PPKn, Matematika, SBdP, Pendidikan Agama, IPA, dan PJOK. Dalam Kurikulum 2013 pembelajaran yang digunakan adalah pembelajaran tematik terpadu.

Pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu yang mengkolaborasikan berbagai muatan pelajaran dan dijadikan dalam tema-tema. Rusman (dalam Prastowo, 2014) menyatakan bahwa Model Pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Disebut bermakna karena dalam pembelajaran tematik, siswa memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang dipahaminya. Model pembelajaran tematik menekankan pada pola pengorganisasian materi yang terintegrasi dipadukan oleh berbagai tema.

Pembelajaran yang ditekankan di dalam Kurikulum 2013 adalah pendidikan karakter. Hal inilah yang membedakan Kurikulum 2013 dengan kurikulum sebelumnya yang cenderung lebih menekankan aspek kognitif di dalam kegiatan pembelajarannya. Di dalam Kurikulum 2013 terdapat 4 kompetensi inti yang harus terkandung dalam setiap pembelajarannya. Kompetensi inti yang pertama (KI 1) memuat sikap spiritual, kompetensi inti yang kedua (KI 2) memuat sikap sosial, kompetensi inti yang ketiga (KI 3) memuat pengetahuan, dan kompetensi inti yang keempat (KI 4) memuat keterampilan. Penilaian dalam kurikulum 2013 meliputi ranah kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Peserta didik diharapkan mampu mencapai tujuan pembelajaran yang sebelumnya telah ditentukan.

Tercapai atau tidaknya suatu tujuan pembelajaran tergantung dari bagaimana pembelajaran itu berlangsung. Untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran peran guru sebagai seorang pendidik sangat dibutuhkan. Menurut Suwandi (2011:7) Guru merupakan variabel determinan bagi proses pembelajaran di sekolah. Peran guru yang vital dalam proses pembelajaran membuat seorang guru harus memiliki keterampilan dalam mengajar. Darmadi (2012:1) menyebutkan ada 8 keterampilan dasar dalam

mengajar yaitu (1) keterampilan bertanya; (2) keterampilan memberi penguatan; (3) keterampilan mengadakan variasi; (4) keterampilan menjelaskan; (5) keterampilan membuka dan menutup pelajaran; (6) keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil; (7) keterampilan mengelola kelas; dan (8) keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan. Keterampilan dasar tersebut adalah bekal yang harus dimiliki guru agar dapat melakukan suatu pembelajaran yang berkualitas. Di dalam kegiatan pembelajaran guru berperan sebagai fasilitator yang menyediakan segala kebutuhan peserta didik selama proses pembelajaran.

Inovasi pembelajaran seperti penggunaan model pembelajaran dan media yang tepat sangat dianjurkan guna meningkatkan kualitas pembelajaran. Kualitas pembelajaran akan mempengaruhi hasil belajar dari peserta didik. Semakin baik kualitas pembelajaran maka semakin baik pula hasil belajar peserta didik. Namun yang menjadi masalah adalah sering kali seorang guru dalam pembelajaran tidak menggunakan model maupun media pembelajaran yang tepat. Kebanyakan guru masih menggunakan cara mengajar konvensional yang sering disebut dengan *teacher center learning*. Kita ketahui sendiri bahwa model pembelajaran *teacher center learning* sudah mulai ditinggalkan, hal ini dikarenakan pada pembelajaran *teacher center learning*, guru akan menjadi pusat pembelajaran sehingga peserta didik akan cenderung pasif. Hal ini seperti yang terjadi pada pembelajaran kelas IV SD 5 Lau.

Berdasarkan dari hasil wawancara guru (Lampiran 5) dan observasi prasiklus pada hari Kamis, 27 Juli 2019 diketahui hasil belajar siswa pada ulangan harian mata pelajaran IPS dan Bahasa Indonesia masih banyak yang berada di bawah KKM. Untuk ulangan harian IPS diketahui jumlah siswa yang tuntas sebanyak 5 siswa dengan persentase 31,25%, sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 11 siswa dengan persentase sebesar 68,75%. Begitu pula untuk ulangan harian Bahasa Indonesia jumlah siswa yang tuntas sebanyak 6 siswa dengan persentase sebesar 37,5% dan yang tidak tuntas sebanyak 10 siswa dengan persentase sebesar 62,5%. Selain itu, dari hasil observasi terlihat bahwa pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru (*teacher center learning*) masih digunakan dalam proses pembelajaran, belum adanya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dalam menyampaikan materi, sumber belajar siswa hanya sebatas buku paket, kearifan lokal belum dimasukkan ke dalam materi

pembelajaran, aktivitas belajar terlihat monoton sehingga terkesan pembelajaran menjadi kurang menarik dan kurang menyenangkan, hal ini membuat siswa kurang tertarik dengan pembelajaran. Terlihat juga kurangnya rasa bersaing antara siswa satu dengan siswa yang lainnya. Hal tersebutlah yang mengakibatkan hasil belajar siswa kelas IV SD 5 Lau masih rendah.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut guru perlu meningkatkan kualitas pembelajarannya. Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah dengan memilih model pembelajaran yang tepat. Ardianti, dkk. (2018:36) menyebutkan model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru di kelas. model pembelajaran perlu digunakan guru agar materi pelajaran dapat tersampaikan kepada siswa dengan maksimal. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *Team Games Tournament*.

Model *Team Game Tournament* dipilih karena peneliti melihat masalah yang terjadi dalam pembelajaran di kelas IV SD 5 Lau yaitu dalam kegiatan pembelajaran suasana kelas terlihat kaku dan kurang menarik minat siswa oleh karena itu diperlukan unsur permainan (*game*) agar kekakuan dalam pembelajaran dapat dihilangkan sehingga pembelajaran akan lebih menyenangkan dan dapat menarik minat siswa. Selain itu dalam pembelajaran terlihat kurangnya rasa bersaing siswa dalam mencapai hasil belajar oleh karena itu untuk menciptakan rasa kompetisi antar siswa peneliti berusaha menghadirkan unsur turnamen (*tournament*) dalam kegiatan pembelajarannya. Hal tersebutlah yang membuat peneliti memilih model *Team Games Tournament*. Langkah-langkah dari model *team games tournament* adalah sebagai berikut: 1) penyajian kelas, yaitu guru menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa, 2) *team* (Kelompok) yaitu pembentukan kelompok yang terdiri 4 sampai 5 siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, 3) *game* yaitu terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa, 4) *tournament* yaitu sebuah struktur yang berisi kompetisi dalam game yang sedang berlangsung, 5) rekognisi tim yaitu pemberian penghargaan kepada tim sesuai skor yang diperoleh.

Alternatif lain untuk meningkatkan hasil belajar siswa di antaranya adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Sundayana (2016:5) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merancang siswa untuk belajar. Untuk menarik minat dan antusiasme siswa terhadap pembelajaran, diperlukan sebuah media pembelajaran yang inovatif dan kreatif salah satunya adalah media *Pemprof*. Media *Pemprof* (Permainan Edukasi Macam-macam Profesi) merupakan media edukasi yang berbentuk seperti permainan ular tangga, yang disetiap tempat pijakan terdapat kartu soal yang harus dijawab siswa secara berkelompok. Kartu soal tersebut memiliki tingkatan mulai dari C1 sampai C6. Agar mampu melanjutkan ke tingkatan selanjutnya setiap kelompok harus bisa menjawab soal dengan benar. Kelompok yang paling cepat mencapai garis finish akan menjadi pemenang. Dengan adanya unsur *game* dan *tournament* pada media *Pemprof* diharapkan siswa akan menjadi lebih tertarik dengan kegiatan pembelajaran dan dapat menangkap pembelajaran tersebut sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

Selain model dan media pembelajaran, pembelajaran juga perlu disisipi dengan kearifan lokal. Pembelajaran berbasis kearifan lokal perlu dilakukan oleh guru dengan harapan agar peserta didik dapat mengetahui kearifan lokal dari daerah setempat. Karena kita ketahui sendiri bahwa seiring dengan kemajuan teknologi yang pesat proses pertukaran informasi yang cepat pula mengakibatkan banyak sekali kebudayaan asing yang masuk. Ketertarikan akan budaya asing tersebut yang membuat budaya setempat menjadi dilupakan dan ditinggalkan. Jika hal tersebut terus terjadi maka budaya setempat atau kearifan lokal setempat lama kelamaan akan hilang dan membuat bangsa ini menjadi kehilangan jati dirinya. Pembelajaran berbasis kearifan lokal merupakan salah satu cara yang bisa dilakukan guru untuk mengenalkan kebudayaan setempat kepada peserta didik agar kebudayaan setempat tersebut terjaga kelestariannya. Sebagai contoh guru dapat menyisipkan nilai-nilai budaya ataupun cerita tokoh setempat seperti cerita Sunan Kudus ke dalam materi pembelajaran.

Beberapa penelitian yang relevan dalam menggunakan model pembelajaran *Team Games Torunament* yaitu Wahidah (2016) berdasarkan hasil analisis data yang

dilakukan didapat rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I mencapai nilai 66,04 dengan kategori baik dan pada siklus kedua mengalami peningkatan menjadi 75,03 dengan kategori baik. Sedangkan untuk presentase ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 46,15% dengan kategori sedang meningkat pada siklus II sebesar 46,16% dengan kategori sangat tinggi. Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik membuat penelitian yang berjudul “Penerapan Model *Team Games Tournament* Berbasis Kearifan Lokal Berbantuan Media *Pemprof* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema 4 Kelas IV SD 5 Lau”.

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana peningkatan keterampilan mengajar guru dengan diterapkannya model pembelajaran *Team Games Tournament* Berbasis kearifan lokal berbantuan media *Pemprof* pada tema Berbagai Pekerjaan muatan IPS dan Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD 5 Lau tahun pelajaran 2019/2020?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dengan diterapkannya model pembelajaran *Team Games Tournament* Berbasis kearifan lokal berbantuan media *Pemprof* pada tema Berbagai Pekerjaan muatan IPS dan Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD 5 Lau tahun pelajaran 2019/2020?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menjelaskan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* Berbasis kearifan lokal berbantuan media *Pemprof* untuk meningkatkan keterampilan mengajar guru tema 4 muatan IPS dan Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD 5 Lau tahun pelajaran 2019/2020.
2. Menjelaskan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* Berbasis kearifan lokal berbantuan *Pemprof* untuk meningkatkan hasil belajar tema 4 muatan IPS dan Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD 5 Lau tahun pelajaran 2019/2020.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Melalui penelitian dengan menerapkan model *Team Games Tournament* berbasis kearifan lokal berbantuan media *Pemprof* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD 5 Lau diharapkan dapat menambah pengetahuan khususnya di bidang pendidikan terkait tentang bagaimana penerapan model *Team Games Tournament* dan bagaimana cara meningkatkan hasil belajar siswa. penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi yang berguna bagi penelitian-penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian dengan menerapkan model *Team Games Tournament* berbasis kearifan lokal berbantuan media *Pemprof* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD 5 Lau diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran tematik khususnya tema 4 Berbagai Pekerjaan muatan IPS dan Bahasa Indonesia sehingga siswa mampu menguasai materi dan mampu meningkatkan hasil belajarnya.

b. Bagi Guru

Penelitian dengan menerapkan model *Team Games Tournament* berbasis kearifan lokal berbantuan media *Pemprof* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD 5 Lau diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam melakukan pembelajaran yakni dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament*, sehingga dapat memberikan pengalaman bagi guru dalam mengajar dan dapat mendorong agar guru dapat melakukan inovasi dalam pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Penelitian dengan menerapkan model *Team Games Tournament* berbasis kearifan lokal berbantuan media *Pemprof* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD 5 Lau diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi sekolah dalam menerapkan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

d. Bagi Peneliti

Diharapkan penelitian dengan menerapkan model *Team Games Tournament* berbasis kearifan lokal berbantuan media *Pemprof* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD 5 Lau dapat menambah wawasan dan pengalaman peneliti guna bekal dalam mengajar kelak dan menjadi syarat mendapatkan gelar sarjana pendidikan.

