

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek kehidupan yang sangat mendasar bagi kemajuan bangsa. Perubahan yang terjadi dalam pendidikan selalu mengalami peningkatan di sesuaikan dengan perkembangan zaman guna meningkatkan kualitas pendidikan itu sendiri. Mulyasa (2014:2) Perubahan dalam pendidikan di era global antara lain: perubahan dari pandang kehidupan masyarakat lokal ke masyarakat global, perubahan dari kohesi sosial menjadi partisipasi demokrasi, perubahan dari pertumbuhan ekonomi ke perkembangan manusia. Hal tersebut yang mendasari salah satu perubahan dan implementasi Kurikulum 2013 yang diterapkan di Indonesia pada saat ini guna menghadapi tuntutan perkembangan zaman seperti halnya di era industri 4.0 yang bertujuan agar kualitas pendidikan menjadi lebih baik.

Untuk merespon berbagai tantangan akan kemajuan pendidikan, pemerintah telah menerapkan Kurikulum 2013 yang merupakan pengembangan dan penyempurnaan dari kurikulum sebelumnya yakni kurikulum KTSP 2006. Penetapan Kurikulum 2013 beralasan bahwa peserta didik perlu disiapkan dalam kompetensi sikap, spiritual, keterampilan dan pengetahuan. Mulyasa (2014:39) Kurikulum 2013 menjanjikan lahirnya generasi penerus bangsa yang produktif, kreatif, inovatif, dan berkarakter. Sehingga pandangan dasar Kurikulum 2013 menyatakan bahwa dari guru pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja ke peserta didik akan tetapi peserta didik merupakan subjek yang memiliki kemampuan mencari, mengolah mengembangkan informasi dan pengetahuan yang ada. Pembelajaran yang diterapkan harus berkenaan dengan apa yang diberikan kepada peserta didik untuk mengolah pengetahuan dalam proses kognitifnya. Maka dari itu Kurikulum 2013 menekankan pembelajaran yang semula berpusat pada guru yang biasa disebut *teacher center learning* menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa atau yang biasa disebut *student center learning*.

Pelaksanaan Kurikulum 2013 menggunakan pendekatan tematik terpadu seperti yang dijelaskan dalam Permendikbud No. 67 tahun 2013 tentang kerangka

dasar dan struktur kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah. Pembelajaran tematik terpadu dilakukan dengan menjalankan prinsip pembelajaran terpadu. Ardianti dkk (2018:19) makna terpadu dalam pembelajaran adalah keterkaitan antar beberapa kompetensi dasar suatu mata pelajaran yang melahirkan satu atau beberapa tema pelajaran. Pembelajaran terpadu menggunakan tema sebagai pemersatu kegiatan dalam proses pembelajaran yang memadukan atau menggabungkan beberapa mata pelajaran dengan beberapa kompetensi. Hal tersebut bertujuan agar Kurikulum 2013 yang menggunakan pendekatan tematik terpadu dapat mengembangkan kognitif peserta didik dengan memberikan pengalaman dan suasana yang bermakna bagi peserta didik pada saat keterlibatan dalam proses belajar secara aktif dan dalam memahami berbagai konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipelajari.

Pada tema Berbagai Pekerjaan terdapat muatan mata pelajaran IPS dan Bahasa Indonesia yang berkaitan satu sama lain. Muatan IPS ditekankan pada nilai-nilai sosial sedangkan muatan Bahasa Indonesia ditekankan pada bagaimana cara mengkomunikasikan. Keberhasilan pembelajaran khususnya dalam muatan pembelajaran IPS dan Bahasa Indonesia dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor dari diri sendiri yaitu siswa dalam mengikuti pembelajaran dan faktor dari luar yaitu keluarga atau lingkungan serta faktor instrumental yaitu guru. Oleh karena itu salah satu peranan guru yaitu mampu menguasai materi yang diajarkan dan terampil dalam menyajikannya.

Menurut Hosnan (2014:8) proses pembelajaran memerlukan perwujudan multiperan dari guru, yang bukan hanya menitikberatkan sebagai penyampai pengetahuan dan pengalih keterampilan, serta merupakan satu-satunya sumber belajar. Tetapi perlu diubah menjadi pembimbing, pembina, pengajar dan pelatih yang berarti mengembangkan kreasi mengajar, memberi motivasi dan mampu menarik minat siswa untuk belajar. Pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan oleh guru juga harus diperhatikan. Mengingat pemilihan model dalam pembelajaran yang tepat untuk suatu materi merupakan bagian penting dalam merencanakan pembelajaran agar tujuan dari dilakukannya

proses belajar mengajar dapat tercapai sesuai dengan harapan yang di rencanakan. Selain itu penggunaan media pembelajaran juga harus diperhatikan guna mempermudah guru dalam menyampaikan materi yang akan diajarkan.

Berdasarkan hasil wawancara guru (lampiran 5), observasi dan hasil nilai harian siswa kelas IV SD 3 Kirig pada tanggal 23 Juli 2019 dan 27 Juli 2019 pada aspek pengetahuan menunjukkan bahwa hasil belajar pada pembelajaran IPS dan Bahasa Indonesia rendah (lampiran 4 dan 3), hal ini terlihat dari daftar nilai siswa pada ulangan harian semester 1 tahun ajaran 2019/2020 yang sebagian besar masih di bawah KKM. Ulangan harian IPS dengan persentasi yaitu, tuntas = 37,5%, tidak tuntas = 62,5%, KKM 70, sedangkan ulangan harian Bahasa Indonesia yaitu, tuntas = 43,75 %, tidak tuntas = 56,25%, KKM 75. Berdasarkan hasil observasi terlihat pembelajaran masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru (*teacher center learning*), media pembelajaran tidak dikembangkan secara kreatif dan inovatif, sumber belajar hanya berupa buku teks, pembelajaran belum dikaitkan dengan kearifan lokal yang ada di sekitar, aktivitas belajar yang tidak memunculkan pembelajaran yang menyenangkan, tidak adanya dukungan lingkungan dalam proses pembelajaran baik teman, guru, ataupun iklim pembelajaran yang mendukung motivasi belajar siswa, sehingga hal tersebut mengakibatkan hasil belajar siswa rendah.

Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada kelas IV SD 3 Kirig yakni guru perlu menerapkan berbagai model pembelajaran sehingga proses belajar berlangsung menyenangkan dan dapat merangsang peserta didik agar lebih mengembangkan kemampuannya serta berperan aktif dalam pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran yang tepat untuk suatu materi pembelajaran merupakan tahapan yang penting agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Murtono (2017:63) *Team Games Tournament* merupakan model pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa untuk memperoleh konsep dan prinsip yang diinginkan, sedangkan untuk memotivasi siswa dalam *Team Games Tournament* terdapat juga unsur *reinforcement*. TGT merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang

menitikberatkan permainan dan turnamen untuk mencapai ketuntasan belajar, Lestari Yudhanegara (2017:47). Pembelajaran kooperatif ini terlihat sangat menyenangkan karena mengandung unsur permainan dan menuntut peserta didik mampu bekerjasama untuk menyelesaikan persoalan yang ada.

Langkah-langkah model pembelajaran *Team Games Tournament* adalah sebagai berikut: 1) penyajian kelas yaitu guru menyampaikan materi dengan cara pengajaran langsung atau ceramah diskusi. 2) *Team* (kelompok) yaitu pembentukan kelompok yang terdiri 4 sampai 5 orang siswa yang semua anggotanya heterogen, bisa dilihat dari prestasi akademik. 3) *Game* terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa. 4) *Turnamen* yaitu sebuah struktur yang berisi *game* yang sedang berlangsung. 5) Rekognisi Tim yaitu memberikan penghargaan kepada setiap tim sesuai dengan skor yang mereka peroleh.

Mengoptimalkan hasil belajar pada model *Team Games Tournament* perlu adanya media. Menurut Sundayana (2016:5) media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merancang siswa untuk belajar. Penggunaan media pembelajaran dimaksudkan untuk menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran dan berantusias mengikutinya, selain itu penggunaan media pembelajaran akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi sehingga peserta didik dapat dengan cepat memahami materi yang sedang dipelajari. Salah satu syarat yang sebaiknya digunakan dalam pemilihan media adalah dukungan terhadap isi bahan pelajaran, akan tetapi pengembangan media juga sangat baik dilakukan di sesuaikan dengan mata pelajaran dan kreativitas guru dalam merancang dan mengkolaborasikan dengan materi, hal ini diperkuat dengan pendapat Arsyad (2016:101) Apabila media yang sesuai belum tersedia maka guru berupaya untuk mengembangkannya sendiri. Seperti halnya penggunaan media *Marjanku* yang di rancang dan di sesuaikan dengan materi dan penggunaan model pembelajaran sehingga dapat menarik minat siswa dalam belajar.

Penggunaan media permainan *Marjanku* yaitu macam-macam pekerjaan Kudus merupakan salah satu alternatif mengoptimalkan hasil belajar siswa selain penggunaan model pembelajaran TGT. Media *Marjanku* merupakan media

permainan yang dirancang oleh peneliti untuk meningkatkan minat belajar siswa pada tema Berbagai Pekerjaan materi IPS dan Bahasa Indonesia. Media *Marjanku* merupakan media sederhana modifikasi dari media ular tangga akan tetapi menghilangkan gambar ular dan tangga seperti penjelajahan yang dilengkapi dengan gambar macam-macam pekerjaan dan kearifan lokal budaya Kudus. Media *Marjanku* juga dilengkapi kartu soal di setiap tantangan yang terdiri dari kartu soal C1 sampai C6 dan kartu informasi. Sehingga pada saat siswa melakukan permainan *Marjanku* akan merasakan tertantang untuk menyelesaikan permainan dengan baik. Sehingga diharapkan hasil belajar siswa mengalami peningkatan.

Penggunaan materi pembelajaran yang berbasis kearifan lokal juga dapat mengoptimalkan hasil belajar siswa. Pembelajaran yang berbasis pada kearifan lokal sangat baik diterapkan apalagi mengaitkan setiap mata pelajaran dengan kearifan budaya lokal setempat guna mengenalkan budaya yang ada di sekitar mereka lewat pembelajaran sehingga kelestarian budaya bangsa dapat terjaga dengan baik dan tidak tergerus oleh perkembangan zaman.

Pembelajaran IPS dan Bahasa Indonesia di sekolah dasar bersifat teoretis, khususnya materi tema Berbagai Pekerjaan subtema Jenis-Jenis Pekerjaan. Muatan pembelajaran IPS KD 3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan menghubungkannya dalam berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya dilingkungan sekitar sampai provinsi dan 4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dalam meningkatkan kehidupan masyarakat di bidang pekerjaan, sosial dan budaya di lingkungan sekitar provinsi. Bahasa Indonesia KD 3.5 Menguraikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra (cerita, dongeng, dan sebagainya) dan 4.5 Mengkomunikasikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra yang dipilih dan dibaca sendiri secara lisan dan tulis yang didukung oleh alasan.

Terdapat beberapa penelitian yang relevan dalam menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* adalah yang pertama penelitian dari Theresia Dwi yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas IV SD Negeri Mancasan Gamping Sleman Yogyakarta” berdasarkan analisis data yang dilakukan di dapat adanya kenaikan

dari siklus I ke siklus II. Pada akhir siklus I sebanyak 16 siswa 61,53% mencapai ketuntasan belajar, sedangkan hasil akhir siklus II 23 siswa mencapai ketuntasan belajar sebesar 88,46%. Dari siklus I ke siklus II terjadi kenaikan nilai prestasi sebesar 26,93%. Yang kedua penelitian relevan dari Lia Wahidah yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD NEGERI 06 Metro Barat “ terdapat peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I mencapai 66,04 dan pada siklus II menjadi 75,03 dan persentase ketuntasan hasil belajar klasikal siswa kelas I sebesar 46,15% dan meningkat pada siklus II menjadi 88,46%.

Model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media *Marjaku* yang berbasis kearifan lokal memberi kesempatan kepada peserta didik untuk lebih memahami materi dengan bermain sambil belajar dan mengenal kearifan lokal budaya sekitar. Berdasarkan uraian tersebut maka peneliti akan melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Tema Berbagai Pekerjaan Melalui Penerapan Model *Team Games Tournament* Berbantuan Media *Marjanku* Siswa Kelas IV SD 3 Kirig“.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media *Marjanku* untuk meningkatkan keterampilan mengajar guru tema Berbagai Pekerjaan muatan IPS dan Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD 3 Kirig tahun ajaran 2019/2020?
2. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media *Marjanku* untuk meningkatkan hasil belajar tema Berbagai Pekerjaan muatan IPS dan Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD 3 Kirig tahun ajaran 2019/2020?

C. Tujuan Penelitian

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

1. Mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media *Marjanku* untuk meningkatkan keterampilan mengajar guru tema Berbagai Pekerjaan muatan IPS dan Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD 3 Kirig tahun ajaran 2019/2020.
2. Mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media *Marjanku* untuk meningkatkan hasil belajar siswa tema Berbagai Pekerjaan muatan IPS dan Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD 3 Kirig tahun ajaran 2019/2020.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Dari segi teori, diharapkan penelitian ini dapat menambah pengetahuan terutama dalam bidang pendidikan dan sumbangan khasanah ilmu pengetahuan pada tema Berbagai Pekerjaan subtema Jenis-jenis Pekerjaan dengan muatan IPS dan Bahasa Indonesia sebagai peningkatan hasil belajar siswa yang berbantuan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media *Marjanku*.

2. Manfaat Praktis

Dari segi praktik, ada empat pandangan :

- a. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa memahami materi dan membuat siswa giat dalam belajar tema Berbagai Pekerjaan dengan muatan IPS dan Bahasa Indonesia dengan suasana menyenangkan guna merangsang siswa mengembangkan kemampuan-kemampuan yang dimiliki serta berperan aktif dalam pembelajaran melalui model *Team Games Tournament*.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan rujukan guru sebagai acuan dalam proses pembelajaran yakni model *Team Games Tournament* yang dapat diterapkan dalam pembelajaran tematik dan dapat mendorong para guru agar dapat menggunakan media yang menarik dan inovatif sehingga tercipta suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan dengan pendekatan materi berbasis kearifan lokal.

c. Bagi sekolah

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam memotivasi guru SD 3 Kirig untuk melaksanakan proses pembelajaran melalui penerapan model *Team Games Tournament* berbantuan media permainan *Marjanku* serta memberikan ilmu pengetahuan terhadap sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran pada semua kelas sehingga mampu meningkatkan kualitas pendidikan.

d. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat digunakan untuk mengembangkan keilmuan, syarat kelulusan mendapat gelar sarjana pendidikan, dan sebagai bahan pertimbangan dengan penelitian yang memiliki tema serupa.