

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses dimana pengalaman dan informasi diperoleh sebagai hasil belajar, yang mencakup pengertian dan penyesuaian diri dari pihak peserta didik terhadap rangsangan yang diberikan kepadanya menuju ke arah pertumbuhan dan perkembangan. Pendidikan dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja, penyelenggara pendidikan pada umumnya dilakukan di sekolah. Sekolah merupakan lembaga formal, karena di dalam sekolah terencana serangkaian kegiatan pembelajaran yang terorganisir termasuk kegiatan dalam rangka proses belajar mengajar di kelas. Meningkatkan mutu pendidikan pemerintah memberikan upaya diantaranya dengan pengadaan sarana dan prasarana belajar, peningkatan kualitas pendidikan, penerapan model-model pembelajaran yang inovatif dalam proses pembelajaran, dan pengembangan kurikulum. Pengembangan kurikulum merupakan persoalan yang sangat penting, karena kurikulum harus disesuaikan dengan tuntutan zaman.

Pembelajaran dalam kurikulum 2013 ini, siswa disajikan pembelajaran yang terintegrasikan atau penggabungan dari beberapa mata pelajaran yang dijadikan satu dalam sebuah tema. Tema memuat tujuh mata pelajaran yang salah satunya adalah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). PPKn merupakan pelajaran yang membentuk karakter bangsa sebagai warga negara yang baik, maka perlu diajarkan sebaik mungkin. Bahasa Indonesia juga salah satu mata pelajaran yang ada dalam kurikulum 2013 yang bertujuan antara lain agar siswa gemar membaca, meningkatkan karya sastra untuk meningkatkan kepribadian, mempertajam kepekaan, perasaan, dan memperluas wawasan hidup. Pembelajaran bahasa Indonesia juga merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran yang baik berdasarkan Kurikulum 2013 adalah pembelajaran yang mampu mengembangkan tiga aspek yaitu sikap, pengetahuan,

dan ketrampilan yang dimiliki peserta didik. Aunurrahman (2009: 33) mengemukakan bahwa “Belajar merupakan proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman seseorang itu sendiri di dalam interaksi dengan lingkungannya”, belajar sering diartikan sebagai aktivitas untuk memperoleh pengetahuan. Hutaeruk (2018: 123) menyatakan bahwa hasil belajar adalah capaian perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah pengetahuan, sikap, dan keterampilan dari proses belajar yang dilakukan.

SDN Penggung 01 merupakan satuan pendidikan yang ada di kecamatan Dukuhseti kabupaten Pati yang telah menerapkan Kurikulum 2013. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN Penggung 01, pada tanggal 28 Oktober 2019 diperoleh informasi bahwa proses belajar khususnya dalam pembelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia banyak siswa yang merasa bosan dalam kegiatan pembelajaran, dikarenakan pembelajaran hanya berpusat pada guru dan siswa kurang antusias dan sering berbicara sendiri dengan temannya.

Guru belum menerapkan model-model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan belum menggunakan pendekatan saintifik sehingga proses pembelajaran siswa masih merasa ragu-ragu dalam merumuskan masalah, mengajukan pendapat, dan belum bisa menarik kesimpulan diakhir pembelajaran. Seharusnya kondisi pembelajaran diharapkan mampu mendorong siswa mencari tahu dari berbagai sumber bukan hanya dijelaskan oleh guru.

Guru sudah mencoba menggunakan pembelajaran kooperatif dengan membuat kelompok belajar akan tetapi yang terjadi adalah siswa yang pandai dalam kelompok tersebut yang mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dan yang lainnya hanya mengikuti saja karena kurang siap dan belum memahami materi, sehingga kegiatan berkelompok tidak berjalan seperti yang diharapkan.

Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil belajar siswa pada muatan PPKn dan Bahasa Indonesia di SDN Penggung 01 pada penilaian tengah semester (PTS) belum optimal, yaitu pada muatan PPKn hanya 6 dari 16 siswa yang tuntas dan mendapat ≥ 75 (KKM) dengan persentasi 37,5% dan siswa yang tidak tuntas dengan mendapatkan nilai < 75 sebanyak 10 siswa dengan persentase 62,5%,

sedangkan pada muatan Bahasa Indonesia hanya 7 dari 16 siswa yang tuntas dengan mendapat ≥ 75 (KKM) dengan persentase 43,75% dan siswa yang tidak tuntas dengan mendapatkan nilai < 75 sebanyak 9 siswa dengan persentase 56,25%.

Berdasarkan permasalahan diatas perlu adanya solusi yang tepat terutama dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang mencakup penerapan pendekatan pembelajaran, model, dan media pembelajaran yang tepat. Dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada muatan PPKn dan Bahasa Indonesia, maka akan memberikan solusi dengan cara menerapkan model pembelajaran kooperatif TGT (*Teams Games Tournament*). Hal ini bertujuan agar siswa dapat belajar lebih rileks, tanggung jawab, kerja sama, dan keterlibatan belajar semua siswa.

Penerapan model pembelajaran TGT dengan berbantuan media Peta Pintar diharapkan mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, dengan menggunakan model TGT siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran karena dalam TGT terdapat tim, permainan dan juga turnamen untuk siswa yang akan membuat siswa lebih tertarik dalam pembelajaran, juga melatih siswa untuk berkelompok dan bekerjasama dengan temannya. Menurut Shoimin (2014: 204) pembelajaran dengan strategi pembelajaran TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Raehanah dkk (2018) menyatakan bahwa penelitian mengenai hasil belajar melalui penerapan model TGT menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dapat dilihat dari ketuntasan belajar siswa yaitu siklus I (60,86%) dan pada siklus II meningkat menjadi (95,65%). Sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya Sukiasih (2018) menyatakan dengan menggunakan model TGT dapat meningkatkan hasil belajar, dapat dilihat dari ketuntasan hasilbelajar siswa pada siklus I (72,97%) dan pada siklus II meningkat menjadi (91,89%), kedua hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa dengan menggunakan model TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penggunaan media juga diperlukan dalam menunjang hasil belajar yaitu dengan menggunakan media Peta Pintar. Menurut Danim (2008) peta adalah penyajian visual dari muka bumi. Peta Pintar dalam penelitian ini adalah peta negara Indonesia yang terdapat keterangan nama daerah. Peta terbuat dari banner dengan skala 1 : 750.000, ukurannya 120cm x 90cm, dan terdapat *flashcard* yang bisa ditempel pada peta dengan menggunakan magnet. Susilana dan Riyana (2017: 93) menjelaskan “*Flashcard* adalah media pembelajaran berbentuk kartu bergambar. Gambar-gambar yang ada pada *flashcard* merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian belakangnya”.

Berdasarkan uraian diatas, dengan menerapkan model pembelajaran TGT berbantuan media Peta Pintar mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Maka dari itu, penelitian ini akan mengangkat judul “Penerapan Model TGT (*Teams Games Tournament*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Berbantuan Media Peta Pintar Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku Kelas IV SDN Penggung 01”.

1.2 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana peningkatan keterampilan mengajar guru dalam menerapkan model TGT berbantuan media Peta Pintar tema Indahnya Keragaman di Negeriku muatan PPKn dan Bahasa Indonesia di kelas IV SDN Penggung 01 tahun ajaran 2019/2020?
2. Bagaimana penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media Peta Pintar dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada tema Indahnya Keragaman di Negeriku PPKn dan Bahasa Indonesia kelas IV SDN Penggung 01 tahun ajaran 2019/2020?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian tindakan kelas ini adalah.

1. Mendeskripsikan peningkatan keterampilan mengajar guru dengan penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media Peta Pintar tema Indahnya Keragaman di Negeriku PPKn dan Bahasa Indonesia kelas IV SDN Penggung 01 tahun ajaran 2019/2020.
2. Memaparkan penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media Peta Pintar dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada tema Indahnya Keragaman di Negeriku PPKn dan Bahasa Indonesia kelas IV SDN Penggung 01 tahun ajaran 2019/2020.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak terkait, baik kegunaan teoritis maupun kegunaan praktis.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Memberikan konsep-konsep baru dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran TGT pada tema Indahnya Keragaman di Negeriku.
2. Sebagai rujukan untuk kegiatan penelitian sejenis yang akan dilanjutkan oleh penelitian selanjutnya.

1.4.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah
Sebagai alternatif dalam proses pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah.
2. Bagi Guru
Sebagai bahan pertimbangan dan referensi dalam proses pelaksanaan pembelajaran untuk lebih mengembangkan berbagai model pembelajaran.
3. Bagi Siswa

Sebagai wahana baru dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa tema Indahnnya Keragaman di Negeriku, dan dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan.

4. Bagi Peneliti

Memberikan bekal bagi peneliti sebagai pengetahuan yang bermakna dapat digunakan untuk proses pembelajaran yang efektif dalam pengajaran yang akan datang, dengan menggunakan model TGT berbantuan media Peta Pintar tema Indahnnya Keragaman di Negeriku pada kelas IV SDN Penggung 01.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini terfokus pada peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT. Berbantuan media Peta Pintar pada siswa kelas IV SDN Penggung 01 semester 2 pada tahun pembelajaran 2019/2020. Penelitian ini diterapkan pada tema 7 Indahnnya Keragaman di Negeriku subtema keragaman suku bangsa dan agama di negeriku dan indahnnya keragaman budaya di negeriku dengan terfokus pada muatan PPKn dan Bahasa Indonesia. Penelitian tindakan kelas ini dibatasi pada:

1. Kompetensi Inti

Kompetensi Inti yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- b. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dalam keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
- c. 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 dijumpai di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
- d. Menyajiakan 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.

2. Kompetensi Dasar

Kompetensi Dasar yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

a. Kompetensi Dasar PPKn

- 1.4 Mensyukuri berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.
- 2.4 Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.
- 3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.
- 4.4 Menyajikan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.

b. Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia

- 3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks.
- 4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.

1.6 Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan aspek penelitian yang memberikan informasi kepada kita tentang bagaimana cara untuk mengukur variabel.

1.6.1 Model TGT (Teams Games Tournament)

Model pembelajaran TGT merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pembelajaran. Model pembelajaran TGT siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri tiga sampai lima siswa yang heterogen, baik dalam prestasi akademik, jenis kelamin, ras maupun etnis. TGT menggunakan 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 dalam TGT adalah penyajian materi, tim, game, turnamen, dan penghargaan kelompok. Langkah-langkah dalam model TGT adalah: 1) penyajian kelas (*Class*

Presentations), 2) belajar dalam kelompok (*Teams*), 3) permainan (*Game*), 4) pertandingan (*Turnament*), 5) penghargaan kelompok (*Team Recognition*).

1.6.2 Hasil Belajar

Belajar merupakan suatu proses yang penting bagi manusia yang berlangsung secara sadar dan bertujuan untuk memahami sesuatu hal yang belum diketahui. Hasil belajar adalah capaian perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah pengetahuan, sikap, dan keterampilan dari proses belajar yang dilakukan. Hasil belajar dapat diketahui dengan cara melakukan penilaian-penilaian tertentu yang menunjukkan sejauh mana kriteria-kriteria itu telah tercapai. Pada penelitian ini hasil belajar pada aspek pengetahuan diukur melalui tes, sedangkan pada aspek sikap dan keterampilan siswa diukur melalui observasi saat proses pembelajaran berlangsung.

1.6.3 Media Pembelajaran Peta Pintar

Media merupakan salah satu komponen komunikasi, sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Media pembelajaran pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam pembelajaran untuk mempermudah guru dalam memberikan pemahaman materi kepada siswa. Media dibedakan menjadi 3 jenis, yaitu: 1) media grafis, 2) media audio, 3) multimedia.

Media Peta Pintar yang digunakan dalam penelitian ini termasuk dalam kategori media grafis. Peta Pintar dalam penelitian ini adalah peta negara Indonesia yang terdapat keterangan nama daerah. Peta terbuat dari banner dengan skala 1 : 750.000, ukurannya 120 cm x 90 cm, dan terdapat *flashcard* yang bisa ditempel pada peta dengan menggunakan magnet. *Flashcard* adalah media pembelajaran berbentuk kartu bergambar. Gambar-gambar yang ada pada *flashcard* merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian belakangnya.

1.6.4 Tema, Subtema, dan Muatan

Penelitian tindakan kelas ini fokus pada tema indahya keragaman di negeriku kelas IV dengan subtema keragaman suku bangsa dan agama di negeriku, dan subtema indahya keragaman budaya di negeriku dengan muatan

PPKn dan Bahasa Indonesia. Muatan pelajaran PPKn memuat materi keberagaman suku bangsa di Indonesia, sedangkan pada muatan Bahasa Indonesia memuat materi tentang menggali informasi mengenai teks cerita nonfiksi.

1.6.5 Keterampilan Mengajar Guru

Keterampilan mengajar guru merupakan hal yang harus dimiliki oleh seorang guru. Karena menguasai keterampilan mengajar guru seorang pengajar atau guru harus merancang suatu pembelajaran sesuai tujuan yang harus dicapai. Dalam praktek mengajar ketika seorang guru telah menentukan metode apa yang akan digunakan, maka seorang guru memerlukan pemahaman tentang latar belakang pengetahuan siswa, lingkungan pembelajaran, dan tujuan pembelajarannya. Keterampilan yang harus dimiliki oleh seorang guru adalah “1) bertanya, mengajukan pertanyaan, 2) menjelaskan, menerangkan, 3) modeling, 4) demonstrasi, 5) membangun kolaborasi, 6) memberikan penguatan, 7) memberikan variasi, 8) Keterampilan membuka dan menutup pembelajaran”.

