

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kurikulum yang diterapkan pada pendidikan saat ini adalah Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum baru yang diterapkan oleh pemerintah pada tahun 2013 untuk menggantikan kurikulum 2006 yang biasa kita kenal dengan istilah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Kurikulum 2013 merupakan kurikulum berbasis kompetensi yang pada orientasinya kurikulum tersebut dapat meningkatkan kompetensi siswa baik dari pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Kurikulum 2013 dalam pelaksanaan proses pembelajaran bersifat tematik. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengkaitkan beberapa muatan mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik (Ardianti. dkk, 2018:19). Pada pembelajaran tematik, siswa tidak lagi belajar permuatan satu persatu dalam satu hari, akan tetapi siswa akan belajar antar muatan yang saling berkaitan dalam satu tema. Misalnya pada kelas IV tema 7 “Indahnya Keragaman di Negeriku” subtema 1 “Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku” dan subtema 2 “Indahnya Keragaman Budaya Negeriku” pembelajaran 3 dan 4 terdapat muatan pembelajaran IPS dan Bahasa Indonesia. IPS adalah muatan pembelajaran yang berkaitan dengan sosial dan budaya, sedangkan Bahasa Indonesia adalah muatan pembelajaran yang berkaitan dengan empat keterampilan yaitu membaca, mendengar, menulis, dan berbicara. Implimentasi Kurikulum 2013 di SDN Wedoro Kabupaten Grobogan dalam pembelajarannya menggunakan pendekatan tematik terpadu yang sudah diberlakukan pada kelas I sampai VI. Buku ajar yang digunakan disediakan oleh pemerintah yaitu berupa Buku Guru dan Buku Siswa. Selain buku yang dari pemerintah pembelajaran juga bisa dilaksanakan menggunakan sumber disekitar peserta didik.

Di setiap wilayah Indonesia memiliki karakteristik yang berbeda satu dengan yang lainnya, maka itu perlu dilakukannya indentifikasi unsur budaya lokal (kearifan lokal) dalam sumber belajar siswa untuk menjadikan kelas aktif guna mencapai pengalaman belajar bermakna. Pembelajaran bermakna akan dapat diperoleh jika peserta didik belajar sesuai dengan lingkungan sosial disedikturnya. Sehingga unsur budaya tidak akan bisa dilepas dalam merancang sebuah pembelajaran di dalam kelas.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti di SDN Wedoro pada tanggal 3 Oktober 2019 diketahui bahwa, siswa masih kurang memahami pembelajaran dalam kurikulum 2013, dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan model bersifat kelompok misalnya menggunakan model Picture and Picture, Example Non Example, dan belum pernah menggunakan model pembelajaran yang lain, guru juga belum menggunakan media pembelajaran secara maksimal, kurangnya mengenal kearifan lokal Grobogan dalam kegiatan pembelajaran.

Sedangkan melalui dokumen yang peneliti dapatkan dari SDN Wedoro di kelas IV pada saat Penilaian Tengah Semester (PTS) masih banyak peserta didik yang belum mencapai standar KKM (70) untuk muatan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan standar KKM (75) untuk muatan Bahasa Indonesia. Jumlah peserta didik kelas IV terdiri dari 37 siswa yang terdiri dari 19 laki-laki dan 18 perempuan. Data nilai Penilaian Tengah Semester (PTS) aspek pengetahuan muatan IPS hanya terdapat 6% (2 siswa) yang mendapat nilai tuntas ≥ 70 dan sebanyak 94% (35 siswa) mendapat nilai di bawah KKM. Data nilai PTS untuk muatan Bahasa Indonesia terdapat 3% (1 siswa) mendapat nilai tuntas ≥ 75 dan sebanyak 97% (36 siswa) mendapat nilai di bawah KKM.

Berdasarkan masalah yang peneliti temukan di SDN Wedoro, maka diambil suatu tindakan untuk meningkatkan prestasi belajar melalui penerapan model pembelajaran inovatif seperti model pembelajaran kooperatif. Model

pembelajaran kooperatif ada macam-macam antara lain; *Numbered Head Together (NHT)*, *Role Playing*, *Group Investigation (GI)*, *Make A Match*, dan *STAD (Student Teams Achievement Division)*. Serta dalam penyampaiannya menggunakan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik sehingga dapat memaksimalkan proses pembelajaran dan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. *TGT* merupakan salah satu pembelajaran kooperatif, yaitu kegiatan pembelajaran menyampaikan materi dalam penyajian kelas. Kegiatan pembelajaran dengan mengelompokkan siswa kedalam kelompok-kelompok kecil. Siswa berkompetisi sebagai wakil dari timnya melawan anggota tim yang lain dan banyak-banyakan memperoleh skor tertinggi. Bagi kelompok yang mendapatkan skor tertinggi akan diberikan penghargaan (Shoimin: 205). Kelebihan model *TGT* menurut Shoimin (2014: 207) adalah sebagai berikut, (a) Model *TGT* tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademik lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya, (b) Menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya, (c) Membuat peserta didik lebih bersemangat dan senang dalam mengikuti pembelajaran.

Dengan penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* peserta didik dituntut untuk cepat memahami materi dan siap menjawab beberapa pertanyaan. Dengan padatnya materi yang harus disampaikan oleh guru serta menuntut peserta didik untuk cepat memahami materi dan siap menjawab pertanyaan, maka peneliti mengembangkan pembelajaran *TGT* berbantuan media *Lerang (Puzzle Egrang)*. Penggunaan media ini diharapkan agar peserta didik cepat memahami materi dan siap mengerjakan soal dengan bobot materi yang padat.

Media *Lerang* (Puzzle Engrang) adalah sebuah media permainan yang menggabungkan antara permainan modern yaitu *Puzzle* dan permainan tradisional yaitu *Egrang*. Permainan *Puzzle* adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran dan mengasah otak. Cara memainkan permainan ini dengan cara bongkar pasang bagian dari sebuah gambar. Sedangkan permainan *Egrang* adalah sebatang bambu panjang yang ditengahnya diberi sedikit bambu melintang kecil, untuk tempat kaki berpijak. Namun pada permainan *Egrang* ini peneliti menggunakan tempurung batok sebagai ganti bambu panjang, tempurung batok yang diberi tali untuk membantu berjalan dengan seimbang. Dengan menggunakan media yang menarik perhatian siswa agar termotivasi untuk belajar.

Dengan menggunakan model TGT ini memungkinkan peserta didik untuk belajar secara berkelompok dan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Dalam hal ini guru yang sebagai fasilitator dan peserta didik sebagai pelaku utama dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Jadi, peserta didik akan terlibat langsung dalam memahami materi tentang keanekaragaman di Kabupaten Grobogan. Hal ini diharapkan pembelajaran yang disampaikan oleh guru melalui penerapan model TGT berbantuan media *Lerang* membuat peserta didik akan lebih interaktif, menyenangkan dan tidak merasa bosan ketika mengikuti pembelajaran yang ada. Sehingga peserta didik akan termotivasi untuk belajar dan prestasi belajar siswa pada ranah pengetahuan dan keterampilan dapat meningkat dengan melihat pada muatan IPS dan Bahasa Indonesia bisa diatas KKM.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti akan mengadakan penelitian yang berjudul “Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV SDN Wedoro Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournamen* (TGT) Berbantuan Media Permainan *Lerang*”.

1.2 Rumusan Msalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana peningkatan keterampilan mengajar guru dalam penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan *Lerang* pada pembelajaran IPS dan Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN Wedoro?
2. Bagaimana peningkatan prestasi belajar siswa melalui model pembelajaran TGT berbantuan media permainan *Lerang* pada pembelajaran IPS dan Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN Wedoro?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Mendiskripsikan peningkatan keterampilan mengajar guru dalam penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan *Lerang* pada pembelajaran IPS dan Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN Wedoro.
2. Mendiskripsikan peningkatan prestasi belajar siswa melalui model pembelajaran TGT berbantuan media permainan *Lerang* pada pembelajaran IPS dan Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN Wedoro.

1.4 Manfaat penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat menambah pemahaman mengenai model pembelajaran *Times Games Tournament* (TGT) yang berbantuan media permainan *Lerang* dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada muatan IPS dan Bahasa Indonesia.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan bisa membantu siswa mengatasi masalah prestasi belajar yang rendah.
 - 2) Membantu menumbuhkan kesadaran peserta didik untuk ikut aktif dalam kegiatan pembelajaran.
 - 3) Peserta didik dapat lebih memahami tentang materi yang terkait pada tema Indahnnya kergaman di Negeriku melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).
- b. Bagi guru
- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pandangan baru yang bisa dimanfaatkan oleh guru dalam menggunakan model pembelajaran yang bervariasi dengan berbantuan media permainan *Lerang*.
 - 2) Menjadikan guru lebih kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).
- c. Bagi sekolah
- 1) Hasil penelitian ini bermanfaat sebagai acuan untuk menerapkan media permainan *Lerang* di sekolah dan bertindak kreatif dan berinovatif dalam meningkatkan pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.
- d. Bagi peneliti

Penelitian ini bermanfaat bagi peneliti untuk syarat kelulusan mendapat gelar sarjana pendidikan, meningkatkan pengetahuan dan pemahaman mengenai model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantu media permainan *Lerang* untuk meningkatkan prestasi belajar serta menjadi pengalaman berharga bagi peneliti untuk menghadapi permasalahan pendidikan ke depan.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian yang berjudul “Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV SDN Wedoro Melalui Penerapan Model

Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Permainan *Lerang*”. Dengan rincian sebagai berikut:

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini di SDN Wedoro Kecamatan Penawangan Kabupaten Grobogan.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peneliti sebagai guru kelas dan siswa kelas IV SDN Wedoro dengan jumlah siswa 37 yang terdiri dari 19 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan.

3. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah muatan IPS dan Bahasa Indonesia pada tema 7 “Indahnya Keragaman di Negeriku”, Subtema 1 “Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku” dan Subtema 2 “Indahnya Keragaman Budaya Negeriku” pada pembelajaran 3 dan 4, dengan kompetensi dasar pada muatan IPS 3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang sedangkan kompetensi dasar pada muatan Bahasa Indonesia 3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi. Variabel yang peneliti teliti adalah prestasi belajar pada muatan IPS dan Bahasa Indonesia, Model pembelajaran *Teams Games Tournamen* dan media permainan *Lerang*. Penelitian ini peneliti meneliti prestasi belajar yang difokuskan pada ranah pengetahuan siswa dan ranah keterampilan siswa yang ditunjukkan dengan nilai siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM).

1.6 Definisi Operasional

a. Prestasi Belajar

Prestasi belajar adalah suatu bukti keberhasilan belajar atau kemampuan seseorang siswa dalam mengikuti kegiatan belajar sesuai dengan bobot yang dicapainya. Indikator prestasi belajar memuat beberapa aspek yaitu: aspek agama, sosial, pengetahuan, dan keterampilan. Namun pada penelitian ini

peneliti memfokuskan pada aspek pengetahuan dan keterampilan peserta didik.

b. Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments*

Teams Games Tournaments adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang menggunakan pertandingan permainan secara berkelompok. Pada model ini siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil, setiap siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka.

Langkah-langkah Model *Team Games Tournaments* sebagai berikut: (1) Penyajian Kelas dimana guru hanya mengajarkan materi yang sedang dibahas; (2) Kelompok, kelompok disusun dengan beranggotakan 5-6 siswa yang mewakili pecampuran dari berbagai keragaman dalam satu kelas; (3) Permainan, disusun dan dirancang dari materi yang relevan dengan materi yang disajikan untuk menguji pengetahuan yang diperoleh oleh masing-masing kelompok; (4) Kompetisi/Tournamen, susunan beberapa *game* yang dipertandingkan.

c. Media Permainan *Lerang*

Media permainan *Lerang* adalah media pembelajaran yang menggabungkan antara permainan tradisional dan modern. Di mana permainan tradisional adalah *egrang bathok* dan permainan modern adalah *puzzle*. Penggunaan media dengan cara bermain agar anak tertarik untuk mengikuti pembelajaran, tidak merasa bosan, dan memotivasi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran. Dalam penelitian ini peneliti memadukan gambar tentang macam-macam rumah adat di Indonesia yang dipadukan dengan *puzzle* yang menarik.

d. Muatan Ilmu Pengetahuan Sosial

IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) merupakan muatan pelajaran yang ada di Sekolah Dasar yang pembelajarannya berkaitan dengan peristiwa masyarakat atau peserta didik temukan dalam kehidupan sehari-hari seperti mengenal budaya, sejarah, peradapan, sumber daya alam, mengenal macam-macam transportasi, dan masih banyak lagi yang berkaitan dengan ilmu

sosial. Muatan IPS pada tema 7 “Indahnya Keragaman di Negeriku”, Subtema 1 “Keragaman Suku Bangsa dan agama di Negeriku” dan Subtema 2 “Indahnya Keragaman Budaya Negeriku” dengan menfokuskan materi tentang tarian tradisional, musik tradisional, batik dan cara melestarikan kebudayaan yang ada di Kabupaten Grobogan.

e. Muatan Bahasa Indonesia

Bahasa adalah alat komunikasi yang digunakan oleh sekelompok anggota masyarakat untuk berkomunikasi dan bersosialisasi. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi. Muatan Bahasa Indonesia pada tema 7 “Indahnya Keragaman di Negeriku”, Subtema 1 “Keragaman Suku Bangsa dan agama di Negeriku” dan Subtema 2 “Indahnya Keragaman Budaya Negeriku” dengan menfokuskan materi tentang teks non fiksi

