

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu hal yang penting bagi bangsa untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas yang berperan sebagai generasi penerus yang akan memajukan bangsa Indonesia sehingga dapat bersaing di dalam maupun di luar negeri. Pendidikan memiliki tujuan utama yaitu untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Menurut Undang-Undang RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa fungsi dari pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan dan meningkatkan pengetahuan yang ada di dalam diri masing-masing individu.

Pemerintah telah melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan sistem pendidikan di Indonesia misalnya saja dengan merubah kurikulum KTSP menjadi Kurikulum 2013. Pengembangan Kurikulum 2013 yang berbasis karakter dan berbasis kompetensi, kita berharap bangsa ini menjadi bangsa yang bermartabat dan bermasyarakat yang memiliki nilai tambah dan nilai jual yang bisa ditawarkan kepada orang lain dan bangsa lain di dunia. Pendidikan karakter yang terdapat di dalam Kurikulum 2013 mempunyai tujuan untuk meningkatkan mutu serta hasil dari pembelajaran (Mulyasa 2014).

Kurikulum 2013 merupakan pengembangan dari kurikulum KTSP. Pembelajaran yang terdapat di dalam kurikulum 2013 berhubungan dengan nilai-nilai dan norma yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari dimana semua pelajarannya dikaitkan menjadi satu dan diintegrasikan. Mata pelajaran tersebut dikaitkan dengan menggunakan tema-tema yang terdapat di dalam pembelajaran sehingga disebut pembelajaran tematik. Tema-tema yang terdapat di dalamnya dibagi lagi menjadi beberapa subtema, sedangkan di dalam subtema terdapat pembelajaran 1 sampai dengan pembelajaran 6.

Materi yang terdapat didalam kurikulum 2013 disesuaikan menurut perkembangan zaman. Sehingga materi pembelajaran didalamnya dikemas menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga dapat memunculkan rasa ingin tahu siswa dan menjadikan siswa lebih aktif dalam pembelajaran.

Pembelajaran yang menyenangkan dapat dilihat dari model dan media yang digunakan oleh guru pada saat mereka mengajar. Jika di dalam pelaksanaan pembelajaran dapat dilakukan dengan menyenangkan dan nyaman tentunya hasil belajar siswa juga akan baik. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang bersumber dari kehidupan sosial masyarakat yang diseleksi dengan menggunakan konsep ilmu sosial yang digunakan untuk kepentingan pembelajaran (Wahidmurni 2017: 17). Sedangkan Bahasa Indonesia merupakan pembelajaran yang di dalamnya terdapat empat keterampilan yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis ( Susanto 2013: 242).

Saat sekarang ini pada kenyataannya banyak dijumpai siswa yang mengeluh mengenai kesulitan belajar saat proses pembelajaran. Kesulitan ini sering kita jumpai pada saat proses pembelajaran , rendahnya hasil belajar siswa karena siswa merasa bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dalam satu kelas hanya terdapat beberapa siswa saja yang merespon, menyerap, serta mengerjakan latihan soal yang diberikan oleh guru. Salah satu penyebabnya adalah cara penyampaian materi pelajaran yang kurang menarik dan penggunaan model yang kurang sesuai.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada tanggal 28 September dan 3 Oktober 2019 kepada guru dan siswa kelas V SD N 1 Payaman yang merupakan salah satu sekolahan yang sudah mengimplementasikan Kurikulum 2013. Wawancara diajukan kepada wali kelas V yaitu ibu Neni Sulistyaningrum, S.Pd. Saat melakukan wawancara ditemukan berbagai jenis permasalahan yang ada didalam kelas V SD N I Payaman. Salah satunya saat melakukan proses kegiatan pembelajaran guru menggunakan media yang kurang inovatif. Guru hanya menggunakan media yang sudah disediakan oleh sekolah. Selain itu saat kegiatan pembelajaran berlangsung masih didominasi oleh guru. Bukan hanya itu saja, saat menyampaikan materi pelajaran guru juga menggunakan model pembelajaran yang sama. Belum adanya pembaharuan model pembelajaran mengakibatkan siswa

merasa kurang tertarik saat proses pembelajaran berlangsung. Selain itu siswa juga merasa malas belajar karena menganggap materi pelajaran terlalu banyak bacaan.

Hal ini dapat diketahui dari perolehan hasil ulangan harian siswa yang masih rendah. Data pada tahun 2019 menunjukkan bahwa hasil evaluasi menunjukkan hasil yang kurang memuaskan. Dalam muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dari KKM yang sudah ditentukan yaitu 75 sekitar 21 siswa di bawah KKM atau sekitar 72,42% . sedangkan untuk pelajaran Bahasa Indonesia sekitar 15 berada di bawah KKM atau sekitar 55,55 %

Berdasarkan permasalahan diatas untuk meningkatkan hasil belajar siswa diperlukan penerapan model yang sesuai serta penggunaan media yang tepat agar saat kegiatan belajar mengajar berlangsung tidak terasa monoton dan membosankan. Alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan yaitu *Teams Games Tournament*. Soimin (2014:203) menjelaskan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif learning yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan didalamnya.

Penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terdapat 5 komponen utama yang terdapat didalamnya, yaitu (1) penyajian kelas. pada awal pembelajaran guru akan menyampaikan sedikit materi tentang seputar peristiwa kebangsaan dan mengenai informasi penting dari teks narasi sejarah menggunakan aspek apa, dimana, kapan, siapa, mengapa dan bagaimana (2) Kelompok (*teams*), setelah itu siswa akan diberikan kesempatan untuk belajar bersama dengan kelompoknya mengenai materi tersebut (3) Permainan (*Games*), setelah permainan dilakukan maka setiap kelompok akan saling bertanding untuk memainkan perlombaan dan mengumpulkan poin terbanyak (4) *Tournament*, kegiatan permainan dimulai dengan cara guru memberikan pertanyaan-pertanyaan mengenai materi, siswa yang berhasil menjawab dapat mengacungkan jarinya dan jika jawabannya benar maka akan diberikan poin (5) penghargaan kelompok (

*Team Recognize*)), kelompok yang mendapatkan poin terbanyak akan diberikan sertifikat penghargaan atau hadiah sesuai dengan poin yang sudah diperoleh.

Kelebihan model pembelajaran *Teams Games Tournament* ini yaitu dapat membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran karena dalam proses pembelajaran guru menjanjikan sebuah penghargaan pada siswa atau kelompok lain. Selain itu membuat siswa menjadi lebih senang dalam mengikuti pembelajaran karena ada kegiatan berupa turnamen atau perlombaan dalam model ini.

Penelitian menggunakan model *Teams Games Tournament* pernah diterapkan oleh Suaeb, Suciani, dkk 2018 dari program Studi Pendidikan Dasar Pasca Sarjana Universitas Negeri Malang. Penelitian tersebut berjudul “Meningkatkan Hasil Belajar IPS siswa kelas V melalui Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Tebak Gambar”.

Selain menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* peneliti juga menggunakan bantuan media *EKU* dalam menunjang proses kegiatan belajar mengajar. Indriana (2011: 15) media merupakan alat bantu yang sangat bermanfaat bagi para siswa dan pendidik dalam proses belajar mengajar.

Penggunaan media saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung tentunya sangat membantu. Media *EKU* merupakan singkatan dari Engklek Gunung. Media ini merupakan perpaduan antara materi pelajaran dengan permainan tradisional. Permainan engklek dalam bahasa Bengkulu disebut juga *Lompek Kodok* yang artinya Lompat Kodok (Depdikbud: 30). Sedangkan menurut Wardani (dalam Apriani 2013) Permainan engklek atau juga yang disebut somdah merupakan permainan yang menggunakan bangun media persegi empat yang digambar di lantai ataupun tanah. Ada bermacam-macam bentuk permainan engklek, pada penelitian kali ini peneliti menggunakan engklek yang berbentuk gunung dimana yang biasanya ada puncak permainan berbentuk persegi tetapi pada engklek gunung berbentuk setengah lingkaran sehingga menyerupai gunung.

Media *EKU* adalah media pembelajaran yang terbuat dari banner yang berukuran 250 x 100 cm. Di dalam kotak setiap pijakan terdapat angka-angka sesuai dengan jumlah kotakan. Angka-angka menunjukkan nomor kartu soal yang sudah disediakan. Kartu-kartu tersebut akan digunakan pada kegiatan turnamen atau pertandingan antar kelompok, dimana setiap kartu berisi pertanyaan mengenai materi yang sudah diajarkan oleh guru yaitu tentang seputar peristiwa kebangsaan dan teks narasi sejarah menggunakan aspek apa, dimana, kapan, siapa, mengapa dan bagaimana. Perwakilan kelompok yang maju akan bertugas menjawab pertanyaan dari kartu soal, jika perwakilan kelompok tadi tidak bisa menjawab maka akan dilempar kekelompok lain. Kelompok yang berhasil menjawab akan mendapatkan skor dan kelompok yang tidak bisa menjawab tidak mendapat skor atau pengurangan skor. Penggunaan model *Teams Games Tournament* dan media *EKU* (Engklek Gunung) diharapkan bisa meningkatkan hasil belajar siswa, menjadikan siswa lebih aktif, dan menjadikan proses kegiatan belajar mengajar terasa lebih menyenangkan karena dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* ini kegiatan pembelajaran tidak hanya berfokus pada materi saja, tetapi juga diselingi dengan permainan atau pertandingan. Permainan atau pertandingan ini akan menarik perhatian siswa karena pada dasarnya umur siswa sekolah dasar masih senang bermain.

Berdasarkan latar belakang diatas akan dilakukan sebuah penelitian tindakan kelas dengan judul . “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD N 1 Payaman pada Tema Peristiwa dalam Kehidupan Menggunakan Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media *EKU*”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, dapat dirumuskan masalah secara umum yaitu:

1. Bagaimana keterampilan mengajar guru dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD N 1 Payaman pada Tema Peristiwa dalam Kehidupan Menggunakan Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media *EKU*?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa kelas V SD N 1 Payaman pada Tema Peristiwa dalam Kehidupan Menggunakan Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media *EKU*?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, tujuan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah:

1. Mendeskripsikan keterampilan mengajar guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD N 1 Payaman pada Tema Peristiwa dalam Kehidupan Menggunakan Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media *EKU*.
2. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa kelas V SD N 1 Payaman pada Tema Peristiwa dalam Kehidupan Menggunakan Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media *EKU*.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian tindakan kelas (PTK) ini adalah sebagai berikut:

### 1.4.1 Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai landasan teori untuk kegiatan penelitian selanjutnya. Sebagai acuan untuk meningkatkan profesionalitas guru dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* pada pendidikan Sekolah Dasar yang berkaitan dengan hasil belajar siswa.

### **1.4.2 Manfaat Praktis**

a. Bagi Sekolah

Untuk meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran dengan inovasi model pembelajaran.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dijadikan sebagai bahan masukan dan evaluasi guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dikelas dengan menerapkan model pembelajaran yang tepat.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan memberikan pengalaman belajar yang menarik sehingga siswa tidak merasa bosan saat kegiatan belajar mengajar.

d. Bagi Peneliti

Dengan penelitian ini dijadikan sebagai bekal peneliti untuk pengembangan pengetahuan yang bermakna untuk kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *EKU* pada Tema Peristiwa dalam Kehidupan di kelas V.

### **1.5 Ruang Lingkup**

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian, maka peneliti membuat ruang lingkup penelitian. Ruang lingkup dalam penelitian tindakan kelas ini dibatasi sebagai berikut:

1. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SDN 1 Payaman Kecamatan Mejobo Kabupaten Kudus pada kelas V Semester 2 pada tahun pelajaran 2019/2020 yang terdiri dari 29 siswa dengan jumlah siswa laki-laki sebanyak 15 siswa dan siswa perempuan sebanyak 14 siswa.
2. Obyek penelitian ini pada Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan pada subtema 1 dan 2 pada mata pelajaran IPS dan Bahasa Indonesia dimana variabel yang diteliti pada penelitian ini adalah hasil belajar IPS dan Bahasa Indonesia serta model *Teams Games Tournament* dan media *EKU*.

3. Penelitian tindakan kelas ini dibatasi pada:

a. Kompetensi Inti

Kompetensi Inti yang digunakan dalam penelitian sebagai berikut:

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 factual 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.
4. Menyajikan pengetahuan factual 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.

b. Kompetensi Dasar

Kompetensi Dasar yang digunakan dalam penelitian sebagai berikut:

IPS:

- 3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor pentingnya penyebab penjajahan bangsa indonesia dan upaya bangsa indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.
- 4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor pentingnya penyebab penjajahan bangsa indonesia dan upaya bangsa indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.

Bahasa Indonesia:

- 3.5 Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan maupun tulisan menggunakan aspek: apa, dimana, kapan, siapa, mengapa dan bagaimana.



4.5 Memaparkan informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan maupun tulisan menggunakan aspek: apa, dimana, kapan, siapa, mengapa dan bagaimana serta kosa kata baku dan kalimat efektif.

## **1.6 Definisi Operasional Variabel**

Definisi operasional dalam penelitian ini meliputi hasil belajar, model pembelajaran *Teams Games Tournament* , media ECU, dan keterampilan guru.

### **1.6.1 Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah mereka melakukan proses pembelajaran kearah yang lebih baik. Kemampuan siswa tersebut mencakup kedalam ranah pengetahuan, ranah sikap dan ranah keterampilan. Ranah pengetahuan merupakan salah satu hasil belajar yang berorientasi pada kemampuan untuk berpikir yang mencakup kemampuan intelektual yang lebih sederhana. Ranah sikap yaitu berkaitan dengan sikap siswa dimana dalam proses pembelajaran guru harus bisa membangun minatnya sehingga hasil belajar akan tercapai secara optimal. Ranah keterampilan merupakan kemampuan yang dimiliki siswa yang tampak dalam keterampilan dan kemampuan bertindak individu. Ranah keterampilan juga merupakan gabungan antara hasil belajar ranah pengetahuan dan sikap. Hasil belajar yang digunakan dalam penelitian ini yaitu ranah pengetahuan dan keterampilan.

### **1.6.2 Model *Teams Games Tournament***

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif dimana di dalamnya terdapat unsur permainan yang pada mulanya siswa dibagi menjadi 4-5 kelompok heterogen yang setiap anggotanya akan memberikan kontribusi atau peran dalam sebuah pertandingan atau turnamen tersebut. Model *Teams Games Tournament* ini di dalamnya terdapat 5 langkah-langkah dalam pelaksanaannya yaitu (1) Penyajian kelas, (2) kelompok, (3) Permainan, (4) pertandingan, dan (5) penghargaan kelompok.

### **1.6.3 Media Eku**

Media Eku merupakan singkatan dari Engklek Gunung. Media ini dipadupadankan dengan menggunakan permainan tradisional engklek. Media Eku merupakan media pembelajaran yang terbuat dari banner yang berukuran 250x100 cm. Media ini memiliki 8 bidang pijakan dimana setiap pijakannya berbentuk kotak dengan ukuran 40x40 cm dan bidang puncak berbentuk setengah lingkaran sehingga menyerupai gunung. Setiap bidang pijakan akan berisi materi pelajaran IPS dan Bahasa Indonesia tentang peristiwa seputar proklamasi dan teks narasi dimana akan ditemplei stiker untuk membedakan setiap materi pada persiklusnya. Di dalam kotak setiap pijakan terdapat angka-angka sesuai dengan jumlah kotakan. Angka-angka menunjukkan nomer kartu soal yang sudah disediakan. Kartu-kartu tersebut akan digunakan pada kegiatan turnamen atau pertandingan antar kelompok.

### **1.6.4 Keterampilan Mengajar Guru**

Keterampilan dasar mengajar guru merupakan keterampilan yang harus dimiliki oleh setiap guru agar kegiatan belajar mengajar dapat berjalan secara optimal. Guru mempunyai peran yang sangat penting dari awal hingga akhir kegiatan pembelajaran oleh karena itu guru harus mempunyai keterampilan khusus dalam melaksanakan tugasnya sebagai pendidik. Adapun keterampilan yang harus dimiliki oleh seorang guru diantaranya (1) keterampilan bertanya, (2) keterampilan memberikan 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 perseorangan. Bukan hanya itu saja seorang guru tentunya juga harus pandai dalam menyikapi setiap perilaku atau sikap siswa dengan memberikan tindakan yang tepat agar kegiatan pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan sesuai dengan yang diharapkan.