

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kurikulum 2013 menekankan pada pembelajaran tematik. Seperti yang diungkapkan Ardianti, dkk (2018: 19) bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa muatan mata pelajaran sehingga memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik. Keberhasilan pencapaian tujuan kurikulum 2013 ditentukan oleh proses pembelajaran yang dialami peserta didik dalam belajar yang diharapkan mampu mengalami perubahan baik dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Tujuan untuk mencapai proses pembelajaran, peserta didik bukan hanya dituntut sekedar mendengar dan mencatat akan tetapi menghendaki aktivitas peserta didik dalam proses berpikir.

Namun kondisi yang terjadi saat ini pembelajaran hanya ditekanakan pada aspek kognitif saja. Guru cukup menjelaskan materi dan siswa hanya mendengarkan. Hal tersebut justru membuat siswa bosan dan jenuh dalam pembelajaran. Selain itu kebanyakan guru dalam mengajar kurang memperhatikan peserta didik. Model pembelajaran yang digunakan juga kurang bervariasi, sehingga proses pembelajaran menjadi kurang menarik dan terkesan monoton.

Seperti halnya dalam pembelajaran IPS, guru hanya memberikan materi berupa hafalan tanpa adanya penanaman konsep. Hal tersebut membuat materi yang dipelajari hanya lewat di fikiran saja tanpa diresapi. Hal yang hampir senada akibatnya yaitu dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, guru hanya memberikan bacaan yang justru membuat siswa jenuh dengan bacaan yang begitu banyak. Permasalahan tersebut dalam artian pembelajaran tidak lagi bermakna bagi siswa. Seharusnya dalam melaksanakan pembelajaran, guru lebih menekankan pada kebermaknaan suatu proses pembelajaran. Peserta didik diajak memahami konsep-konsep melalui pengalaman langsung dan nyata agar potensi yang dimiliki siswa dapat berkembang. Selain itu pembelajaran harus dibuat semenarik mungkin agar menimbulkan gairah peserta didik untuk belajar.

Berdasarkan wawancara dan observasi yang telah dilakukan pada hari Sabtu tanggal 5 Oktober 2019 di SDN 5 Gondoharum dengan guru dan siswa kelas IV terdapat beberapa permasalahan yang ditemukan. Beberapa faktor penyebabnya yaitu dari guru, siswa, sumber belajar, maupun media pembelajaran. Kebanyakan siswa mengalami permasalahan pada muatan IPS dan Bahasa Indonesia. Muatan IPS dianggap terlalu banyak materi dan hafalan sehingga sulit untuk dipahami. Sedangkan pada muatan Bahasa Indonesia dianggap membosankan karena terlalu banyak bacaan.

Permasalahan selanjutnya adalah guru masih mendominasi dalam pembelajaran serta guru kurang bisa memilih model pembelajaran dan media pembelajaran yang menarik siswa. Sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran siswa hanya diam dan mengerjakan tanpa bisa mengembangkan potensi dan ide-ide yang dimiliki siswa. Selain permasalahan dari guru, permasalahan juga timbul dari siswa yang belum memiliki motivasi untuk menerima setiap pembelajaran yang berlangsung. Kedua hal tersebut menyebabkan interaksi antar guru dan siswa kurang.

Beberapa permasalahan tersebut membuat hasil belajar siswa kurang maksimal khususnya pada muatan IPS dan Bahasa Indonesia. Dikatakan hasil belajar kurang maksimal karena nilai rata-rata pada muatan IPS dan Bahasa Indonesia berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini dibuktikan dengan data nilai kelas IV muatan IPS dari jumlah siswa 16 siswa yang tidak tuntas sebanyak 9 siswa. Presentase ketuntasan IPS baru mencapai 43.75% dari keseluruhan siswa kelas IV. 56.25% siswa belum memenuhi ketuntasan belajar pada pelajaran IPS. Hal tersebut sama halnya untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia dari jumlah 16 siswa yang tidak tuntas sebanyak 9 siswa dengan presentase ketuntasan Bahasa Indonesia mencapai 43.75%. Oleh karena itu, 56.25% siswa belum memenuhi ketuntasan belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dalam hal ini peneliti mengambil pada tema 6 Cita-citaku muatan Bahasa Indonesia dan IPS.

Untuk mengatasi masalah-masalah tersebut, maka diperlukan suatu upaya untuk membuat suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.

Sehingga diperlukan inovasi dalam pembelajaran. Seperti penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran yang dapat mengaktifkan peserta didik, baik aktif secara individu maupun aktif secara kelompok. Melalui keaktifan tersebut diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar (Susanto, 2013: 5). Dalam hal ini pendidik memberikan pengalaman dalam pembelajaran yang dapat memberikan sebuah perubahan yang mendidik bagi peserta didik, baik dalam berpengetahuan, bersikap, maupun berketerampilan.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*. Menurut Shoimin (2014: 203) “Pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament (TGT)* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*”.

Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament (TGT)* memungkinkan peserta didik dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Dalam tema Cita-citaku model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dirasa cocok dengan materi khususnya pada muatan IPS materi sumber daya alam dan Bahasa Indonesia materi puisi. Berpijak dari permasalahan yang dipaparkan, pada muatan IPS dengan model TGT siswa dapat menggali informasi mengenai materi dari beberapa pertanyaan-pertanyaan yang disajikan yang dapat dikerjakan secara kelompok. Pada muatan Bahasa Indonesia dengan model TGT siswa tidak hanya membaca materi saja, tetapi materi dilombakan sehingga tidak menimbulkan kejenuhan dalam membaca bacaan.

Shoimin (2014: 207-208) menyatakan bahwa kelebihan pembelajaran kooperatif tipe TGT antara lain: (1) model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas menonjol tetapi peserta didik yang berkemampuan akademik lebih

rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya; (2) akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompok; (3) membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran; dan (4) peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini.

Beberapa kelebihan tersebut menjadikan alasan peneliti untuk menggunakan model *Teams Games Tournament (TGT)* karena dirasa cocok dengan permasalahan yang disebutkan di atas. Dalam penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* diperlukan pelengkap seperti penggunaan media pembelajaran seperti *DAPER* (Roda Pertanyaan). Media tersebut dirancang untuk menguji pengetahuan yang di dapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok dalam sintaks model *Teams Games Tournament (TGT)*. Media tersebut berisi pertanyaan-pertanyaan yang telah disiapkan.

Selain itu dalam Jurnal Pena Ilmiah: Vol. 1, No. 1 (2016) penelitian yang dilakukan oleh Muhamad, Kurnia, dan Maulana (2016) berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* dengan Berbantuan Kartu Soal Bernomor untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Materi Ragam Suku dan Budaya”, dijelaskan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* dengan Berbantuan Kartu Soal Bernomor dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV. Dalam jurnal tersebut memiliki kesamaan pada tujuan, muatan pelajaran yaitu IPS, model pembelajaran dan media yang akan digunakan. Media *DAPER* secara umum media yang berupa permainan dengan menggunakan kartu-kartu yang berisikan pertanyaan.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti ingin melakukan penelitian tindakan kelas yang berjudul “Penerapan Model *Teams Games Tournament (TGT)* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 6 Cita-Citaku Berbantuan Media *DAPER* Kelas IV SDN 5 Gondoharum Kudus”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah keterampilan mengajar guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media *DAPER* Tema 6 Cita-citaku muatan IPS dan Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SDN 5 Gondoharum Kudus?
2. Bagaimanakah penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media *DAPER* dapat meningkatkan hasil belajar Tema 6 Cita-citaku muatan IPS dan Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SDN 5 Gondoharum Kudus?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian sebagai berikut.

1. Mengetahui keterampilan mengajar guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media *DAPER* Tema 6 Cita-citaku muatan IPS dan Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SDN 5 Gondoharum Kudus.
2. Mengetahui penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media *DAPER* dapat meningkatkan hasil belajar Tema 6 Cita-citaku muatan IPS dan Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SDN 5 Gondoharum Kudus.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis penelitian ini adalah menambah ilmu pengetahuan, menambah wawasan tentang Penerapan Model *Teams Games Tournament (TGT)* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 6 Cita-Citaku Berbantuan Media *DAPER* Kelas IV SDN 5 Gondoharum Kudus.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 5 Gondoharum
- 2) Menjadikan siswa lebih aktif dalam pembelajaran.

b. Bagi Guru

- 1) Memberikan wawasan pengetahuan dan pegalaman tentang model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* yang dapat dijadikan pedoman atas pembelajaran yang telah dilakukan.
- 2) Memperbaiki proses pembelajaran yang dikelolalnya karena akhir dari penelitian ini adalah perbaikan pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

- 1) Memberi masukan kepada sekolah untuk proses perbaikan pembelajaran, sehingga proses pembelajaran lebih efektif dan mutu pendidikan dapat meningkat.
- 2) Menumbuhkan kerjasama antar guru yang saling membutuhkan untuk memajukan dan mengembangkan sekolahnya.

d. Bagi Peneliti

- 1) Memberikan pengalaman bagi peneliti dalam melakukan penelitian.
- 2) Memberikan dorongan dan semangat bagi peneliti lain untuk menemukan sesuatu yang berguna bagi penelitian pendidikan.

E. Definisi Operasional

Melaksanakan kegiatan penelitian ini, maka Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Penerapan Model *Teams Games Tournament (TGT)* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 6 Cita-Citaku Berbantuan Media *DAPER* Kelas IV SDN 5 Gondoharum Kudus” dapat peneliti jelaskan definisi operasional dari variabel-variabel yang akan diteliti sebagai berikut.

1. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*

Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan model pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status. Model pembelajaran TGT dapat mengaktifkan siswa baik secara individu atau kelompok dengan adanya unsur permainan dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran TGT dapat membuat siswa lebih aktif dan bermakna. Pelaksanaan model TGT memiliki beberapa tahapan yaitu (1) penyajian kelas (2) *teams* (kelompok) (3) *games* (permainan) (4) *tournament* (pertandingan) (5) penghargaan kelompok.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan sebuah perubahan tingkah laku dan kemampuan secara menyeluruh yang dimiliki oleh siswa setelah proses belajar yang memuat aspek atau ranah sikap (afektif), pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotor). Ranah sikap (afektif) biasanya sudah diajarkan langsung pada muatan PPKn dan Budi Pekerti. Pada penelitian ini muatan yang diambil yaitu muatan IPS dan Bahasa Indonesia sehingga hanya menilai hasil belajar siswa pada ranah pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotor). Ranah pengetahuan (kognitif) dapat diukur dengan menggunakan tes hasil belajar sedangkan pada ranah keterampilan (psikomotor) menggunakan lembar observasi.

3. Tema

Penelitian ini mengkaji tema 6 Cita-Citaku Semester 2 subtema 1 dan subtema 2. Pada subtema 1 mengambil pada pembelajaran 3 dan 4, subtema 2 juga mengambil pada pembelajaran 3 dan 4. Pada setiap pembelajaran peneliti mengkaji pada muatan IPS dan Bahasa Indonesia. Muatan IPS memiliki pokok bahasan sumber daya alam dan muatan Bahasa Indonesia memiliki pokok bahasan puisi.

4. Media *DAPER* (Roda Pertanyaan)

Media *DAPER* merupakan media pembelajaran berupa papan putar yang berisikan nomor-nomor (1, 2, 3, 4) dan papan putar berisi hukuman. Media *DAPER* memiliki dua papan putar yaitu papan putar besar dengan diameter 35cm dan papan putar kecil dengan diameter 25cm. Cara menggunakan media *DAPER* yaitu (1) siswa dibagi menjadi 4 kelompok (2) untuk menentukan pemain pertama, siswa perwakilan kelompok berkompetisi bermain permainan tradisional. Siapa yang cepat menyelesaikan permainan, kelompok tersebut memutar *DAPER* (Roda Pertanyaan) terlebih dahulu (3) siswa memutar *DAPER* (Roda Pertanyaan) dengan ketentuan jika jarum menunjukkan nomor maka siswa harus mengambil kartu soal sesuai nomor dan jika tidak bisa menjawab roda kecil menunjukkan hukuman yang harus dilakukan, jika jarum menunjukkan zona maka permainan dimulai dari awal, jika jarum menunjukkan putar lagi maka kelompok memutar *DAPER* (Roda Pertanyaan) untuk kedua kali (4) jika siswa dapat menjawab nomor soal dengan

benar maka mendapatkan skor 1, jika menjawab salah skor 0 (5) Permainan berjalan sesuai dari langkah kedua sampai semua siswa masing-masing kelompok dapat bermain.

5. Keterampilan Mengajar Guru

Keterampilan mengajar guru dalam hal ini adalah kemampuan yang harus dikuasai guru dalam mengajar. Keterampilan mengajar guru memuat beberapa indikator yang diamati. Indikator tersebut yaitu keterampilan membuka pelajaran, keterampilan menjelaskan, keterampilan mengelola kelas, keterampilan mengadakan variasi, keterampilan mengajar perorangan, keterampilan membimbing diskusi kelompok, keterampilan memberikan penguatan, dan keterampilan menutup pelajaran.

