

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu sistem yang di dalamnya terdapat beberapa komponen yang menjadi satu kesatuan yang saling berinteraksi, bergantung, dan berguna untuk mencapai tujuan. Pendidikan juga mempunyai peranan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia, yaitu manusia Indonesia yang beriman, mandiri, maju cerdas, kreatif, terampil, bertanggung jawab serta produktif. Pencapaian tersebut memerlukan berbagai upaya atau usaha yang harus dilakukan secara kontinu misalnya dengan melakukan kajian-kajian dan pengembangan berbagai komponen pendidikan secara bertahap, konsisten, dan disesuaikan dengan perkembangan secara global.

Sekolah Dasar merupakan momentum awal bagi anak untuk meningkatkan kemampuan dirinya. Dari bangku sekolah dasarlah mereka mendapatkan imunitas belajar yang kemudian menjadi kebiasaan-kebiasaan yang akan mereka lakukan dikemudian hari. Sehingga peran seorang guru sangatlah penting untuk dapat menanamkan kebiasaan baik bagi siswanya, bagaimana mereka dituntut memiliki kompetensi-kompetensi yang kemudian dapat meningkatkan kemampuan siswanya. Dalam meningkatkan sumber daya manusia (SDM) yang kreatif unggul dan berwawasan luas. Apabila kualitas sumber daya manusia yang dimiliki suatu bangsa akan terjamin. Jika pembangunan merupakan instrumen paling utama dalam perkembangan SDM, maka guru dapat dikatakan memiliki peran penting dan tanggung jawab dalam proses pembelajaran yang ada dilingkup sekolah. Pendidikan harus berorientasi pada perkembangan potensi yang dimiliki peserta didik yaitu pada aspek pengetahuan, aspek sikap, dan aspek keterampilan.

Kurikulum 2013 mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki peserta didik yaitu dalam ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor peserta didik. Pada kurikulum 2013 semua mata pelajaran yang ada di SD/MI dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari dan pada benda-benda yang konkret, dan siswa harus lebih aktif daripada gurunya. Tapi pada kenyataannya saat ini yang terjadi pada proses pembelajaran masih berpusat pada guru. Selain itu guru masih menggunakan

metode pembelajaran konvensional dimana guru hanya melakukan ceramah dan peserta didik hanya duduk menulis, mendengarkan, dan memperhatikan tanpa terlibat proses pembelajaran secara langsung. Hal ini hanya akan membuat peserta didik merasa bosan dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung sehingga anak-anak yang lebih pada kemampuan kognitifnya akan terlihat aktif dalam proses pembelajaran.

Selama ini yang kita ketahui saat proses pembelajaran yang sedang berlangsung disekolah aspek utama yang ditekankan pada peserta didik yaitu pada ranah pengetahuannya saja. Dalam hal ini guru menjelaskan materi dan peserta didik hanya mendengarkan, tetapi hal tersebut akan membuat peserta didik bosan dan jenuh yang mengakibatkan hasil belajar peserta didik kurang berkembang.

Berdasarkan observasi di lapangan pada hari Sabtu 19 Oktober 2019 yaitu di SDN Geritan, salah satu SD yang berada di Kecamatan Pati, Kabupaten Pati. SD ini telah menerapkan Kurikulum 2013 dari kelas I sampai kelas VI. Dalam menerapkan Kurikulum 2013 (tematik) terdapat beberapa masalah khususnya kelas IV. Beberapa permasalahan yang ditemukan di kelas IV dalam proses pembelajaran terdapat beberapa masalah dalam pembelajaran tematik yang menyebabkan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran tematik kurang optimal, yaitu kurangnya interaksi antara guru dengan peserta didik, cenderung ramai saat pembelajaran berlangsung sehingga konsentrasi siswa tidak terfokus, siswa kurang motivasi untuk belajar, siswa kurang percaya diri untuk mengemukakan pendapat, siswa masih takut salah saat menyampaikan hasil presentasi di depan kelas. Khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia dan PPKn, siswa masih mengalami kelemahan yang menyebabkan hasil belajar siswa dan aktivitas belajar terhadap pelajaran kurang optimal, pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan PPKn yang materinya begitu banyak sehingga siswa kesulitan dalam menghafalkan banyak materi dan dalam melaksanakan proses pembelajaran kebanyakan masih menggunakan metode ceramah dan muatan pelajaran Bahasa Indonesia mengenai menelaah, menentukan amanat, siswa masih merasa kebingungan.

Penelitian ini mengambil tema 7 Indahya Keragaman di Negeriku. Sesuai dengan kurikulum 2013 pembelajaran tematik dengan cara terintegrasi,

pembelajaran akan mengintegrasikan beberapa muatan mata pelajaran. Pembelajaran pada tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku terdapat pengintegrasian seperti beberapa muatan mata pelajaran. Salah satunya Bahasa Indonesia dan PPKn. Bahasa Indonesia dengan kompetensi dasar 3.6 Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan. Dan PPKn dengan kompetensi dasar 3.3 Menjelaskan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari..

Pada nilai mata pelajaran Bahasa Indonesia dan PPKn dari hasil belajar yaitu, jumlah anak yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia yaitu dari 27 siswa hanya 11 siswa yang tuntas dan 16 siswa yang tidak tuntas nilai KKM. Nilai rata-rata siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN Geritan adalah 69,40 sedangkan KKM Bahasa Indonesia adalah 75 atau belum mengalami ketuntasan. Sementara pada mata pelajaran PPKn juga masih ada yang dibawah KKM dari 27 siswa, terdapat 15 siswa yang tidak memenuhi KKM dan 12 siswa tuntas KKM. Nilai rata-rata untuk mata pelajaran PPKn di kelas IV SD N Geritan adalah 72,92. Sedangkan nilai KKM untuk mata pelajaran PPKn 75 dengan demikian tujuan pembelajaran yang diinginkan belum tercapai. Rendahnya hasil belajar siswa ini tentunya disebabkan karena aktivitas belajar masih kurang faktor seorang guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran di kelas agar lebih bermakna dan meningkatkan hasil belajar siswa. Permasalahan ini peneliti berupaya untuk mengubah situasi belajar menjadi lebih aktif dan menyenangkan untuk siswa.

Berdasarkan permasalahan di atas untuk meningkatkan hasil belajar siswa dapat di terapkan melalui penerapan model pembelajaran yang inovatif agar pembelajaran tidak monoton sehingga siswa akan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu alternative model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* atau yang sering disebut dengan TGT. Menurut Shoimin (2014:203) Pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah di terapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung

unsur permainan dan *reinforcement*. Dalam TGT siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri tiga sampai lima siswa yang heterogen, baik dalam prestasi akademik, jeni kelamin, ras, maupun etnis. Dalam TGT digunakan 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. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar (Shoimin 2014:203).

Media adalah wadah dari pesan yang oleh sumbernya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Materi yang diterima adalah pesan intruksional, sedangkan tujuan yang dicapai adalah tercapainya proses belajar Raharjo (dalam Kustandi dan Bambang Sutjipto 2011:7). Penggunaan media saat proses pembelajaran memang sangat mendukung. Salah satu media yang akan dipakai adalah media *UNOS* (Uno Stacko). *Uno Stacko* adalah permainan menyusun balok, permainan ini bisa digunakan untuk 2-10 pemain. Setiap pemain mengelilingi balok yang telah disusun, pemain pertama mengambil balok dan di balok tersebut terdapat angka yang menunjukkan nomor kartu, di dalam kartu tersebut akan mendapatkan pertanyaan, siswa harus menuliskan jawaban dari pertanyaan tersebut setelah itu balok yang telah diambil diletakkan di posisi paling atas, begitupun seterusnya. Setiap balok akan ada soal yang berkaitan dengan materi Bahasa Indonesia dan PPKn yang ada di tema 7 Indahya Keragaman di Negeriku. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* akan di bantu dengan media *Unos* ini diharap dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan, dapat membuat siswa aktif untuk mengemukakan pendapatnya, bekerja sama dengan menjawab soal-soal dalam balok *unos* sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kondisi tersebut relevan pada penelitiannya Purnamasari (2016) yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Pada Mata Pelajaran PKn Melalui Model Kooperatif Learning Tipe TGT Kelas IV di SD N Sendangsari”. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar kognitif PKn dari pra

tindakan ke siklus I, yaitu dari 27 siswa, nilai rata-rata PKn adalah 67 dan berada pada kriteria rendah (33,333%). Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, rata-rata nilai PKn meningkat menjadi 75,37 dan berada pada kriteria cukup (62,963%). Pada siklus II rata-rata nilai PKn meningkat lagi menjadi 83,15 dan berada pada kriteria tinggi (88,889%). Berdasarkan permasalahan di atas maka peneliti akan melakukan penelitian tindakan kelas berjudul “Penerapan Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media *Unos* untuk peningkatan hasil belajar siswa Kelas IV di SD Negeri Geritan pada Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku”

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana peningkatan keterampilan mengajar guru melalui model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Unos* pada tema 7 muatan Bahasa Indonesia dan PPKn kelas IV SDN Geritan?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Unos* pada tema 7 muatan Bahasa Indonesia dan PPKn kelas IV SDN Geritan?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, dapat diketahui tujuan penelitian adalah:

1. Mengetahui ketrampilan mengajar guru melalui model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Unos* tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku kelas IV SDN Geritan
2. Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Unos* pada tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku muatan Bahasa Indonesia dan PPKn kelas IV SDN Geritan.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan masalah penelitian dan tujuan penelitian yang di kemukakan diatas, maka penilitian ini diharapkan dapat berguna bagi semua pihak yang terkait. Adapun manfaat sebagai berikut.

### **1.4.1 Manfaat Teoretis**

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Memberikan konsep-konsep baru dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* pada tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku.
2. Sebagai rujukan untuk kegiatan penelitian sejenis yang akan dilanjutkan oleh peneliti selanjutnya.

### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Secara praktis, penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

#### **1. Bagi Peserta Didik**

Penelitian ini diharapkan dapat melibatkan peserta didik seacra aktif dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku dengan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Unos* dan suasana pembelajaran yang tercipta menjadi menarik, menyenangkan, serta menghilangkan rasa bosan, jenuh dan bermakna saat pembelajaran berlangsung.

#### **2. Bagi Guru**

Penelitian ini dapat di jadikan referensi dalam proses pembelajaran dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* dengan berbantuan media *Unos* dalam pelaksanaan pembelajaran tematik integrative. Sehingga meningkatnya ketrampilan mengajar guru dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal, serta menambah wawasan guru dalam menggunakan model-model pembelajaran yang tepat.

### 3. Bagi Sekolah

Sebagai bahan masukan bagi sekolah dalam upaya meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan melalui inovasi model pembelajaran.

### 4. Bagi Peneliti

Memberikan bekal bagi peneliti sebagai pengetahuan yang bermakna sehingga dapat digunakan untuk proses pembelajaran yang efektif dalam pengajaran yang akan datang dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Unos* pada tema 7 Indahnnya Keragaman di Negeriku kelas IV.

### 1.5 Ruang Lingkup

Ruang Lingkup penelitian dengan judul “Penerapan Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media *Unos* untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Geritan Tema 7 Indahnnya Keragaman di Negeriku. Dengan rincian sebagai berikut:

1. Lokasi penelitian di SDN Geritan Desa Geritan Kecamatan Pati Kabupaten Pati.
2. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas IV dengan jumlah siswa 27 siswa yang terdiri dari 15 laki-laki dan 12 perempuan
3. Permasalahan dalam Penelitian Tindakan Kelas adalah rendahnya hasil belajar siswa.
4. Solusi dan tindakan untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Unos* pada tema 7 Indahnnya Keragaman di Negeriku muatan Bahasa Indonesia dan PPKn.

### Kompetensi Inti:

KI 1: Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI 2: Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.

KI 3: 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 dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.

KI 4: Menyajikan 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.

### **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.

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, 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.

## **1.6 Definisi Operasional**

Definisi operasional dalam penelitian ini merupakan aspek penelitian yang memberikan informasi mengenai bagaimana cara untuk mengukur variabel. Variabel-variabel yang terkait adalah sebagai berikut:

### **1.6.1 Model (*Teams Games Tournament*) TGT**

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah suatu model pembelajaran kooperatif yang melibatkan seluruh peserta didik dalam proses



pembelajaran tanpa adanya membeda-bedakan peran dan mengandung unsur permainan untuk membantu peserta didik dalam menguasai materi pelajaran. Langkah-langkah model pembelajaran ini adalah: (1) Penyajian kelas, (2) Kelompok (*teams*), (3) Permainan (*Games*), (4) Turnamen (Tournament), (5) Penghargaan Kelompok (*Team Recognize*).

### **1.6.2 Media Pembelajaran Unos (Uno Stacko)**

Media yang digunakan dalam penelitian ini merupakan media yang diinovasi dari permainan Unos (*uno stacko*). *Uno Stacko* adalah permainan menyusun balok, permainan ini bisa digunakan untuk 2-10 pemain. Meskipun terlihat mudah, permainan ini membutuhkan konsentrasi yang serius dalam setiap pengambilan balok. Ukuran *uno stacko* bermacam-macam setiap balok berukuran 8,5 cm × 3 cm. Selain itu siswa melakukan hopimpa untuk menentukan pemain pertama, kedua dan seterusnya. Setiap pemain mengelilingi balok yang telah disusun, pemain pertama mengambil balok dan di balok tersebut akan mendapatkan pertanyaan, siswa harus menuliskan jawaban dari pertanyaan tersebut setelah itu balok yang telah diambil diletakkan di posisi paling atas, begitupun seterusnya.

### **1.6.3 Hasil belajar**

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh seseorang setelah menerima pengalaman melalui kegiatan belajar, baik itu pengetahuan, sikap, dan keterampilan untuk mengetahui tingkat keberhasilan dalam mempelajari materi pembelajaran di sekolah berupa skor atau nilai dengan cara evaluasi yang diberikan oleh guru atau pendidik. Dalam penelitian ini yang akan merupakan hasil belajar berupa aspek pengetahuan, aspek sikap, dan aspek keterampilan.

### **1.6.4 Keterampilan Mengajar Guru**

Keterampilan guru meliputi keterampilan membuka pelajaran, keterampilan menjelaskan, keterampilan memberikan pertanyaan, keterampilan mengelola kelas, keterampilan mengadakan variasi, keterampilan mengajar perorangan, keterampilan membimbing diskusi kelompok, keterampilan memberikan penguatan, keterampilan menutup pelajaran. Menurut Turney (dalam Majid 2013:233) (1) keterampilan membuka pelajaran, (2) keterampilan menjelaskan, (3) keterampilan memberikan pertanyaan, (4) keterampilan mengelola kelas, (5)

keterampilan mengadakan variasi, (6) keterampilan mengajar perorangan, (7) keterampilan membimbing diskusi kelompok, (8) keterampilan memberikan penguatan, (9) keterampilan menutup pelajaran.

#### **1.6.5 Tema, Subtema, dan Muatan**

Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti akan mengambil tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku, Subtema 1 Keragaman Suku dan Agama di Negeriku pembelajaran 3 dan 4, Subtema 2 Indahnya Keragaman Budaya Negeriku pembelajaran 3 dan 4. Pada muatan Bahasa Indonesia dan PPKn. Muatan Bahasa Indonesia terdapat materi nonfiksi dan ide pokok yang terdapat didalam sebuah bacaan keragaman suku bangsa, keragaman bahasa daerah, keragaman rumah adat, dan pakaian adat. Muatan kedua yaitu mata pelajaran PPKn yang berisi tentang bagaimana sikap mensyukuri dan mencerminkan sikap persatuan dan kesatuan antar suku bangsa dan berbagai bentuk keragaman suku bangsa sosial, dan budaya yang ada di Indonesia dan sikap yang harus dimiliki setiap umat manusia, dengan rasa syukur menunjukkan sikap menghargai antar sesama. Sedangkan sikap persatuan dan kesatuan merupakan hubungan antar perseorangan atau kelompok untuk mencapai satu tujuan dimana kerjasama. Kerjasama dalam materi ini adalah bentuk kerjasama dalam persatuan dan kesatuan keutuhan bangsa.