

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Kondisi di lapangan dalam proses pembelajaran kurikulum 2013 masih terdapat bebrbagai permasalahan yang belum dapat dipecahkan. Salah satu yang harus memiliki adalah dengan berbagai macam tipe model pembelajaran dengan media pembelajaran atau dengan menggunakan strategi pembelajaran maupun dengan metode pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Pada kurikulum 2013 terdapat muatan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Bahasa Indonesia. Kurikulum diartikan sebagai sejumlah kegiatan yang diberikan kepada siswa. Kegiatan itu sebagian besar adalah menyajikan bahan pelajaran agar siswa menerima, menguasai, dan mengembangkan pelajaran itu. Jelaslah bahan pelajaran itu mempengaruhi belajar siswa (Slameto 2013:65-66).

Berdasarkan hasil dari wawancara peneliti pada Kamis, 05 September 2019 dengan guru kelas IV SDN Winong 01 Pati. Bahwa dalam proses pembelajaran di dalam kelas siswa masih belum bisa menyelesaikan permasalahan yang diberikan, oleh sebab itu masih ada siswa yang gaduh/rame sendiri, usil dan jail dengan temannya. Ketika saat diberikan materi yang diajarkan terkadang juga siswa tidak memperhatikan dan masalah asik dengan sendirinya. Karena banyak siswa yang tidak memperhatikan, hampir tidak pernah bertanya dengan materi pembelajaran yang belum dipahami. Siswa juga belum maksimal ketika diberikan kesempatan menulis puisi belum terampil pada kegiatan pembelajaran dan masih banyak yang belum maksimal dalam menyimpulkan materi apa yang telah diajarkan. Saat mengerjakan soal evaluasi yang diberikan ketika diakhir pembelajaran juga belum sepenuhnya baik dan beerdampak pada nilai siswa yang kurang memenuhi kriteria yang diharapkan. Hal itu disebabkan banyak siswa yang kurang menyimak saat proses pembelajaran berlangsung, rasa ingin tahu siswa terlalu rendah dengan materi apa yang telah disampaikan, tidak ada semangat belajar dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga tingkat penguasaan materi pembelajaran yang disampaikan

menjadi sangat rendah oleh siswa. Dalam hal ini peneliti menarik kesimpulan bahwa semua permasalahan di sekolahan berdampak pada tingkat pencapaian hasil belajar siswa.

Sementara itu, observasi yang dilakukan pada Kamis, 05 September 2019 di kelas IV SDN Winong 01 Pati. Pada tema 6 Cita-Citaku sub tema Aku dan Cita-Citaku yang fokus pada pembelajaran muatan IPS dan Bahasa Indonesia, bahwa peneliti menemukan suatu permasalahan bahwa ketika proses pembelajaran guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik untuk perhatian siswa. Sehingga guru belum bisa menarik perhatian siswa untuk lebih aktif belajar dan di dalam pembelajaran tersebut. Hal ini disebabkan kurangnya aktifitas siswa yang membuat proses pembelajaran kurikulum 2013 belum dapat berjalan dengan baik di dalam kelas. Contoh soal seperti saat siswa berdiskusi belum sepenuhnya berjalan dengan baik, karena siswa masih ada yang asik berbicara sendiri dan dengan temannya saat berdiskusi, siswa juga masih ada yang mondar-mandir kesana-kesini, siswa jail dan bermain dengan teman sebangku. Ini menjadi siswa yang ingin mengikuti diskusi dengan sungguh-sungguh menjadi terganggu dengan ulah temannya yang tidak menyimak atau tidak bekerjasama saat proses diskusi berlangsung. Selain itu, saat selesai menjelaskan materi apa yang sudah disampaikan oleh guru siswa dibimbing dan diajak merangkum atau menyimpulkan materi pembelajaran tersebut. Kemudian siswa diberikan soal evaluasi, umpan balik terhadap proses pembelajaran dan dapat melihat hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat 20 siswa dari rendahnya hasil belajar siswa. Bahwa terdapat 12 siswa sudah mencapai KKM dan terdapat 11 siswa yang belum mencapai KKM. Dalam hal ini peneliti menyimpulkan bahwa semua permasalahan dan kendala di sekolah bisa berdampak pada tingkat hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas yang diperoleh dari hasil wawancara maupun hasil observasi. Bahwa untuk meningkatkan hasil belajar siswa dapat diterapkan melalui penerapan model pembelajaran yang inovatif dalam kurikulum 2013 agar pembelajaran terlihat menyenangkan dan tidak terlalu membosankan, sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam

kurikulum 2013 adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Sama halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Muhammad, dkk (2016) bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan kartu soal bernomor dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Mulyasa (2014:59) mengemukakan bahwa perlu adanya perubahan dan pembangunan kurikulum 2013 yang didorong oleh beberapa hasil studi Internasional. Dengan melalui pembangunan kurikulum 2013 Indonesia akan menghasilkan insan yang produktif, kreatif, afektif, melalui penguatan keterampilan dan pengetahuan yang terintegrasi. Perkembangan zaman dengan kemajuan teknologi dalam pembelajaran, pada kurikulum 2013 harus mampu membekali peserta didik dengan berbagai kompetensi yang baik. Kompetensi yang akan digunakan di masa mendatang dengan peserta didik yang harus memiliki tingkat kecerdasan sesuai dengan minat dan bakat.

Suyono (2011:4-5) menjelaskan bahwa perkembangan global saat ini menuntut dunia pendidikan untuk selalu mengubah konsep berpikirnya. Masa depan yang kian tidak menentu dengan berbagai tantangan melekatnya yang akan dihadapi oleh umat manusia pada abad ke-21 memiliki implikasi luas dan mendalam terhadap berbagai macam rancangan pengajaran dan teknik pembelajaran. Hal tersebut tidak terkait dengan kewajiban moral seorang guru untuk mendorong dan memotivasi siswa agar belajar pengetahuan dan keterampilan yang signifikan, tetapi juga yang terkait dengan tugas guru memicu dan memacu siswa agar bersikap inovatif, dan menjadi lebih kreatif.

Shoimin (2014:203) menyatakan bahwa *TGT* adalah model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, 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 presentasi akademik, jenis kelamin, ras maupun etnis. Dalam *TGT* digunakan turnamen akademik, di mana 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* mungkin siswa dapat lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* peneliti akan merancang membuat suatu media yang cocok dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* yaitu dengan media *Ludo Pintar*. Sama halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Muhammad, dkk (2016) dengan menerapkan model *TGT* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Media adalah alat bantu yang sangat bermanfaat bagi para siswa dan pendidik dalam proses belajar dan mengajar (Indriana 2011:15). Dengan melibatkan menggunakan media pembelajaran memang sangat membantu ketika guru menyampaikan materi saat proses pembelajaran. Salah satunya dengan media *Ludo Pintar*, merupakan media pembelajaran yang sudah dimodifikasi dengan memasukkan materi yang akan diajarkan. Menggunakan papan atau alas seperti permainan ular tangga dan monopoli. Ukuran permainan ini sekitar 47 cm x 47 cm itu tergantung dari pembuatan papan. Biasanya dimainkan oleh dua hingga empat orang dan setiap pemain akan berlomba untuk menjadi pemenang dalam waktu yang ditentukan. Dapat memenangkan jika pemain mampu mencapai garis finish lebih dulu atau yang tercepat dalam menjalankan pion yang dimiliki dari markas atau tempat awal pion memulai permainan. Di setiap jalur terdapat gambar-gambar yang menunjukkan pemain untuk mengambil kartu soal yang telah disediakan. Kartu soal dibuat berkaitan dengan muatan materi pembelajaran yang akan disampaikan yaitu IPS dan Bahasa Indonesia dengan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dan puisi. Dengan model *Teams Games Tournament* dengan berbantuan media *Ludo Pintar* diharap mampu membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tentu akan membuat siswa menjadi lebih aktif, untuk mengemukakan pendapatnya, dan juga bekerjasama dalam menjawab soal-soal dalam kartu bergambar. Sehingga dengan adanya media *Ludo Pintar* dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Sama halnya dengan penelitian yang

dilakukan oleh Amkas, dkk (2017) dengan dikembangkan media Ludo dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kondisi tersebut relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Muhammad, dkk (2016) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Berbantuan Kartu Soal Bernomor untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Ragam Suku dan Budaya”. Hasil belajar siswa mata pelajaran IPS materi ragam suku dan budaya kelas IV di SDN Pasawahan belum mencapai KKM. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan berbantuan kartu soal bernomor dilakukan untuk mengatasi permasalahan dalam belajar.. Hasil belajar siklus I mencapai 35%, siklus II sebanyak 80%, dan siklus III 100% mencapai nilai KKM. Aktivitas siswa siklus I mencapai 66,25%, siklus II sebanyak 80% dan siklus III sebanyak 90%. Kinerja guru diperoleh persentase 78,4% dan diakhir siklus III memperoleh persentase 100%. Dengan demikian penerapan TGT terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti akan melakukan penelitian tindakan kelas yang berjudul “Penerapan Model *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema Cita-citaku Berbantuan Media *Ludo Pintar* Kelas IV SDN Winong 01 Pati”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan di atas, rumusan masalah pada penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimana keterampilan mengajar guru dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Ludo Pintar* tema cita-citaku kelas IV SDN Winong 01 Pati?
2. Bagaimana penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Ludo Pintar* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada tema cita-citaku kelas IV SDN Winong 01 Pati?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian sebagai berikut.

1. Mengetahui keterampilan mengajar guru dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Ludo Pintar* pada tema cita-citaku kelas IV SDN Winong 01 Pati!
2. Mengetahui penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Ludo Pintar* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada tema cita-citaku kelas IV SDN Winong 01 Pati!

### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan berguna bagi semua pihak yang terkait. Adapun kegunaan tersebut ditinjau dari segi teoretis dan praktis.

#### **1. Bagi Sekolah**

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

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

Sebagai bahan masukan dan evaluasi bagi guru untuk meningkatkan kualitas belajar di kelasnya, serta menambah wawasan dan pengalaman guru dalam belajar menggunakan model-model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan.

#### **3. Bagi Siswa**

Meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tema cita-citaku serta menghilangkan rasa jenuh dan bosan di kelas saat proses kegiatan pembelajaran berlangsung dan juga memberikan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan.

#### **4. Bagi Peneliti**

Sebagai bekal dan pengalaman bagi peneliti dalam memperoleh pengetahuan yang bermakna sehingga dapat digunakan sebagai pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan dengan menggunakan

model Teams Games Tournament berbantuan media Ludo Pintar pada tema cita-citaku di kelas IV SDN Winong 01 Pati.

