

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses berlangsung seumur hidup yang dilaksanakan dalam lingkungan keluarga, sekolah, serta masyarakat. Pendidikan merupakan tanggung jawab bersama antara pemerintah, masyarakat, dan keluarga. Pendidikan dapat dilakukan di mana saja namun biasanya penyelenggaraan pendidikan pada umumnya dilakukan di sekolah. Sekolah merupakan lembaga formal, karena di dalam sekolah terdapat kegiatan pembelajaran yang terencana dan terorganisir termasuk kegiatan proses belajar mengajar dikelas. Pemerintah mengupayakan peningkatan kualitas pendidik, penerapan model-model pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran, pengadaan sarana dan prasarana belajar, serta pengembangan kurikulum untuk meningkatkan mutu pendidikan. Pengembangan kurikulum merupakan persoalan yang sangat penting, karena kurikulum harus disesuaikan dengan tuntutan zaman. Pemerintah berupaya untuk menciptakan guru-guru yang profesional untuk mendidik berdasarkan kurikulum. Widyastono, (2015: 12) menyampaikan bahwa “Tugas guru dan pengembang kurikulum adalah memilih dan mengajarkan materi tersebut di sesuaikan dengan tingkat perkembangan dan kemampuan, serta karakteristik peserta didik”. Selain mengerjakan aspek *kognitif*, tugas guru juga melatih aspek *psikomotor* serta menanamkan nilai-nilai namun lebih menekankan pada aspek pengetahuan.

Pengembangan kurikulum diharapkan mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran tematik di sekolah dasar. Untuk mewujudkan hal tersebut, diperlukan pengembangan kurikulum 2013 untuk menekankan pengembangan kompetensi pengetahuan, keterampilan, dan sikap di tagih dalam rapor merupakan penentuan kenaikan kelas serta kelulusan peserta didik. Dalam implementasinya guru-guru pada umumnya tidak mengembangkan kompetensi keterampilan dan sikap secara eksplisit, mungkin karena tidak ditagih dalam rapor sehingga tidak merupakan penentu kenaikan kelas dan kelulusan peserta didik. Dalam implementasi kurikulum 2013 pembelajaran dapat dikatakan sukses

apabila mencakup keseluruhan dari proses belajar pembentukan kompetensi dan karakter peserta didik yang direncanakan. Widyastono, (2015: 131) “Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki hidup sebagai pribadi dan warga yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan masyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia”.

Kurikulum 2013 tingkat sekolah dasar menggunakan pembelajaran tematik terpadu. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang di rancang berdasarkan tema-tema. Pembelajaran tematik lebih menekankan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran secara aktif sehingga siswa terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya serta dapat memperoleh pengalaman langsung. (Majid, 2017: 5) menjelaskan bahwa pembelajaran tematik terpadu adalah pendekatan pembelajaran yang memadukan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran kedalam berbagai tema. Pemaduan pembelajaran tematik di lakukan dengan dua hal yakni integrasi keterampilan, pengetahuan dan sikap dalam proses pembelajaran. Pembelajaran tematik merupakan salah satu pembelajaran yang memungkinkan siswa baik secara individu maupun kelompok aktif dalam proses pembelajaran (Majid, 2014: 7). Pembelajaran tematik di sekolah dasar masih di temukan berbagai permasalahan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan Jum'at 9 Agustus 2019 pada siswa kelas IV di SD 1 Bulungcangkring, Kecamatan Jekulo, Kabupaten Kudus tahun ajaran 2019/2020 menemukan masalah yang berkaitan dengan pembelajaran tematik yakni siswa pasif dalam pembelajaran, siswa merasa malu untuk bertanya maupun mengemukakan pendapat, tidak percaya diri pada kemampuan yang dimiliki, bergantung pada orang lain, apabila guru menyampaikan pertanyaan siswa masih kurang percaya diri pada kemampuan yang di miliki dalam menyampaikan pendapat atau menjawab pertanyaan dari guru. Siswa tersebut mampu untuk menyampaikan pendapat maupun menjawab pertanyaan dari guru, namun dengan kurangnya rasa percaya diri pada kemampuan yang di miliki siswa

tersebut menyuruh temannya untuk menjawab pertanyaan dari guru. Selain itu dalam menyampaikan materi pelajaran masih diterapkannya metode ceramah oleh guru serta kurang adanya dukungan media pembelajaran yang memadai. Tidak ada yang salah dalam menggunakan metode ceramah yang diterapkan oleh guru, tetapi dalam penggunaan metode ceramah yang berkali-kali disampaikan oleh guru membuat pembelajaran kurang efektif dan siswa akan merasa jenuh dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran tematik integratif guru juga mengalami kesulitan khususnya pada muatan IPS dan Bahasa Indonesia materinya yang sangat padat dan banyak, dengan diterapkannya metode ceramah yang diterapkan oleh guru dengan materi yang padat akan membuat siswa merasa bosan dan jenuh. Siswa juga belum berperan aktif didalam kelas dan siswa cenderung pasif bahkan siswa hanya bertindak sebagai objek dalam proses pembelajaran berlangsung. Dalam kegiatan berkelompok siswa juga masih belum terbiasa dengan adanya kegiatan berkelompok sehingga rasa percaya diri siswa kurang dalam menyampaikan pendapat, kurang yakin terhadap kemampuan dirinya sendiri, tidak adanya kemandirian terhadap siswa, belum adanya keberanian siswa dalam bertindak serta masih bergantung pada orang lain. Upaya mengatasi persoalan tersebut guru harus dapat menciptakan suasana yang menyenangkan sehingga siswa aktif dalam proses pembelajaran.

Sebagaimana hasil wawancara dengan Ibu Nalurita Sari, S.Pd (Guru kelas IV SD 1 Bulungcangkring) terdapat beberapa permasalahan misalnya, pada saat guru memberikan penjelasan materi hanya beberapa siswa yang memperhatikan penjelasan dari guru dengan bersungguh-sungguh, pada saat guru mengajukan pertanyaan masih ada beberapa siswa yang kurang merasa percaya diri untuk menyampaikan pendapatnya maupun bertanya, hanya beberapa siswa saja yang merasa percaya diri saat menjawab pertanyaan dari guru, masih ada siswa yang kurang merasa percaya pada kemampuan dirinya sendiri, serta masih ada siswa yang bergantung pada orang lain. Selain itu dalam kegiatan diskusi kelompok, masih ada siswa yang kurang aktif dalam menyampaikan pendapatnya dan cenderung diam karena dia merasa kurang percaya diri dalam berpendapat. Rasa percaya diri pada anak terhadap kemampuan dirinya sendiri masih kurang, hal

tersebut dapat dilihat dari aktifitas siswa ketika bertanya maupun menjawab pertanyaan dari guru siswa masih ragu terhadap kemampuan dirinya sendiri, pada dasarnya siswa tersebut pintar dan memiliki kemampuan untuk menjawab pertanyaan dari guru namun kurangnya rasa percaya diri terhadap kemampuan dirinya sendiri siswa tersebut tidak berani untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Dalam hal bergantung pada orang lain juga dapat dilihat dari masih adanya bantuan teman pada saat menjawab pertanyaan atau melakukan sesuatu yang diberikan oleh guru.

Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran masih menggunakan metode ceramah, serta masih kurang maksimal dalam proses pembelajaran karena jarang menggunakan media yang melatih siswa untuk merasa percaya diri dan berani dalam menyampaikan pendapatnya, melatih siswa untuk yakin terhadap kemampuan yang dimiliki dirinya sendiri, kemandirian siswa, keberanian dalam bertindak, serta tidak bergantung pada orang lain. Guru dapat menggunakan model pembelajaran agar siswa semangat dan terdorong untuk aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan akan lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat, yakin terhadap kemampuan dirinya sendiri, mandiri, berani dalam bertindak serta tidak bergantung pada orang lain. Guru sangat berperan penting dalam upaya perbaikan kualitas pembelajaran, yaitu dalam mengelola kelas dan membimbing siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa tidak merasa bosan pada saat pembelajaran. Dengan adanya permasalahan tersebut maka perlu adanya perbaikan dalam proses pembelajaran agar dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa. Oleh karena itu untuk mengatasi permasalahan tersebut model dan media pembelajaran merupakan faktor penting dalam tujuan pembelajaran dapat terpenuhi dengan baik, serta mata pelajaran perlu di tingkatkan pada kelas IV di SD 1 Bulungcangkring yakni mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan Bahasa Indonesia. Terkait hal tersebut guru dapat menerapkan strategi dan metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dalam pembelajaran IPS dan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa.

Salah satu model pembelajaran yang dapat menciptakan siswa aktif dan menyenangkan adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*. Shoimin (2017: 203) mengungkapkan bahwa 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 siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *refoinforcement*”. Dalam *Teams Games Tournament (TGT)* siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri tiga sampai lima siswa yang heterogen, baik dalam prestasi akademik, jenis 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 *Teams Games Tournament (TGT)* adalah penyajian materi, tim, game, turnamen, dan penghargaan kelompok. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament (TGT)* memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama, percaya diri, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Murtono (2017: 63) menambahkan bahwa “Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* melibatkan aktivitas seluruh siswa untuk memperoleh konsep dan prinsip yang diinginkan, sedangkan untuk memotivasi siswa dalam *Teams Games Tournament (TGT)* terdapat juga unsur *reinformance*”. Sumarni (dalam Murtono 2017: 63) menjelaskan bahwa siswa belajar dalam kelompok yang terdiri 4-6 orang yang heterogen, setiap anggota kelompok mengadakan turnamen dengan anggota kelompok lain sesuai dengan tingkat kemampuan akademik yang sama.

Dengan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* diharapkan dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa, karena model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* siswa yang berkemampuan akademik lebih rendah dan kurang percaya diri dapat lebih aktif serta membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran dan dapat menumbuhkan rasa percaya diri pada siswa.

Guru sebagai fasilitator memiliki tugas untuk memudahkan siswa dalam proses pembelajaran, yakni dengan menggunakan media yang menarik dalam menyampaikan materi pembelajaran. menggunakan model pembelajaran, peningkatan percaya diri siswa dapat didukung dengan adanya penggunaan media. Pada pembelajaran tematik, media dapat membantu siswa dalam mengikuti pembelajaran dan mengaktifkan siswa dalam pembelajaran. (Aqib, 2015: 50) mengemukakan bahwa media adalah perantara, pengantar. Sedangkan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada siswa. Media penting dalam pembelajaran yakni mengkomunikasikan pesan yang dapat menarik minat dan perhatian siswa sehingga siswa dapat termotivasi untuk belajar. Seorang guru dalam penyampaian materi ajar agar mengusahakan mengikut sertakan bermacam-macam indera dan harus dapat memberikan pengamatan mendekati kenyataan yang atau dengan kata lain harus di peragakan (Ahmadi, 2009: 12). Salah satu media pembelajaran yang di gunakan dalam pembelajaran ini adalah media *kokami* (kotak kartu misteri).

Media yang digunakan dalam penelitian ini untuk peningkatan percaya diri siswa pada tema 6 Cita-Citaku dengan subtema 2 hebatnya cita-citaku dan subtema 3 giat berusaha meraih cita-cita yang terfokus pada muatan IPS dan Bahasa Indonesia. Peneliti menggunakan media *kokami* (kotak kartu misteri) agar siswa dapat memahami apa yang sedang mereka pelajari dan dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam menyampaikan pendapatnya, yakin terhadap kemampuan dirinya sendiri, mandiri, berani dalam bertindak serta tidak bergantung pada orang lain dan menjawab pertanyaan mengenai karaktertstik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat Kota/Kabupaten sampai tingkat Provinsi serta isi dan amanat dari sebuah puisi yang dilakukan oleh siswa. Media *kokami* akan lebih mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan akan menarik perhatian siswa agar lebih terfokus pada pembelajaran serta dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam menyampaikan pendapat, yakin terhadap kemampuan dirinya sendiri, mandiri, berani dalam bertindak serta tidak bergantung pada orang lain sehingga

tujuan pembelajaran dapat tercapai. Saputra (dalam Muhaimanah 2013: 11) menyatakan bahwa *kokami* merupakan salah satu jenis media yang dikombinasikan dengan permainan bahasa. Penerapannya melibatkan seluruh siswa baik siswa yang pasif maupun siswa yang aktif. Kadir (dalam Rusiana 2014: 186) *kokami* merupakan salah satu jenis media yang dikombinasikan dengan permainan bahasa. Permainan ini menjadi salah satu alternatif selain untuk menanamkan pengetahuan kepada siswa dengan menarik juga berfungsi untuk merangsang minat dan perhatian siswa. Guru menyiapkan sebuah kotak yang di dalamnya berisi kartu-kartu berupa kartu bergambar serta pertanyaan-pertanyaan. Permainan *kokami* dapat merangsang daya pikir siswa sehingga siswa mampu memahami materi yang diberikan oleh guru.

Media *kokami* merupakan aktifitas bermain yang kreatif dan menyenangkan untuk meningkatkan rasa ingin tahu siswa melalui media kotak kartu misteri. Sebelum siswa menggunakan media dalam pembelajaran siswa melakukan permainan atau yang bisa disebut dengan melakukan sebuah *Games* terlebih dahulu. Dalam beberapa kelompok yang sudah dibagikan siswa berlomba untuk melatih kecepatan dan kekompakan dalam melakukan permainan ini, bagi kelompok yang sudah memenangkan permainan tersebut berhak mengambil kartu yang sudah disediakan didalam kotak oleh guru. Kotak tersebut berbentuk segi empat yang berukuran 30cm, lebar 30cm dan tingginya 25cm dan kotak tersebut dibungkus menggunakan kertas kado, didalam kotak tersebut terdapat berbagai macam gambar mengenai karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat Kota/Kabupaten sampai provinsi yang sudah didesain seperti kartu bergambar yang akan diamati oleh siswa dan menjawab pertanyaan yang ada di kartu bergambar tersebut. Kelompok yang sudah memenangkan permainan atau games tadi mengambil kartu bergambar didalam kotak secara individu dalam anggota kelompok tersebut, masing-masing siswa dalam anggota kelompok mengamati lalu menganalisis dengan teliti mengenai kartu bergambar yang telah diambilnya secara individu.

Media *kokami* sangat efektif digunakan dalam pembelajaran dengan menerapkan model *Teams Games Tournament (TGT)*. Dengan diterapkannya

media *kokami* dapat mengetahui kurangnya rasa percaya diri terhadap siswa dalam menyampaikan pendapat, dapat mengetahui kurang yakinnya kemampuan terhadap dirinya sendiri, dapat mengetahui bahwa belum adanya kemandirian siswa, belum berani dalam bertindak serta siswa masih bergantung pada orang lain. Sehingga dengan media *kokami* tersebut akan melatih siswa untuk lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat, yakin terhadap kemampuan dirinya sendiri, mandiri, berani dalam bertindak, serta tidak bergantung pada orang lain. Media *kokami* dapat membantu siswa untuk mempermudah memahami materi serta menyenangkan dan tentunya menarik bagi siswa.

Penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan berbantuan media *kokami* diharapkan dapat meningkatkan percaya diri siswa terutama pada Tema 6 Cita-Citaku. Penggunaan model *Teams Games Tournament (TGT)* dipilih karena pada subtema ini terdapat kegiatan unjuk diri pada siswa, serta pada tema tersebut tingkat kemampuan percaya diri siswa dirasa masih kurang. Aspek percaya diri yang diharapkan dapat meningkat yaitu siswa lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat, yakin terhadap kemampuan dirinya sendiri, mandiri, berani dalam bertindak serta tidak bergantung pada orang lain. Sehingga penelitian ini dilakukan pada tema 6 cita-citaku dengan subtema 2 hebatnya cita-citaku dan subtema 3 giat berusaha meraih cita-cita yang berfokus pada muatan IPS dan Bahasa Indonesia.

Penggunaan model pembelajaran yang akan dilaksanakan oleh peneliti tersebut relevan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Ulum Syaikhul Ahmad (2019). Hasil dari penelitian ini dijelaskan bahwa adanya peningkatan dalam pembelajaran keterampilan guru pada siklus I memperoleh presentase rata-rata keberhasilan sebesar 79% (baik), pada siklus II sebesar 89% (sangat baik) presentase ketuntasan hasil belajar siswa ranah kognitif pada pra siklus yaitu 50% (kurang), setelah dilakukan siklus I meningkat menjadi 74% (baik) dan meningkat pada siklus II menjadi 84% (sangat baik). Percaya diri siswa dalam pembelajaran ranah sikap pada pra siklus memperoleh presentase 46% (kurang baik), setelah dilakukan penelitian pada siklus I memperoleh 75% (baik) dan meningkat pada siklus II 87% (sangat baik). Percaya diri dalam ranah keterampilan pada pra siklus

memperoleh presentase 40% (kurang baik), setelah dilakukan penelitian pada siklus I memperoleh 76% (baik) dan meningkat pada siklus II 88% (sangat baik).

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, peneliti merancang melalui penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul “Upaya Peningkatan Percaya Diri Siswa Melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Berbantuan Media *Kokami* tema Cita-Citaku Pada Kelas IV SD 1 Bulungcangkring Kudus”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan pada latar belakang, maka dapat diperoleh rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah peningkatan keterampilan mengajar guru dalam meningkatkan percaya diri siswa kelas IV SD 1 Bulungcangkring Kudus melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantu media *Kokami* pada tema Cita-Citaku?
2. Bagaimanakah peningkatan percaya diri siswa kelas IV SD 1 Bulungcangkring Kudus dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantu media *Kokami* pada tema Cita-Citaku?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan paparan rumusan masalah diatas, maka dapat diperoleh tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Mendiskripsikan peningkatan keterampilan mengajar guru dalam meningkatkan percaya diri siswa kelas IV SD 1 Bulungcangkring Kudus melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantu media *Kokami* pada tema cita-citaku.
2. Menganalisis peningkatan percaya diri siswa kelas IV SD 1 Bulungcangkring Kudus dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantu media *Kokami* pada tema cita-citaku.

1.4 Manfaat Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Secara Teoretis

Pelaksanaan penelitian ini mempunyai manfaat menambah wawasan dalam perkembangan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan dengan diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantu media *Kokami* untuk peningkatan percaya diri siswa di kelas IV SD 1 Bulungcangkring Kudus pada tema cita-citaku.

2. Secara Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut.

a. Manfaat Bagi Guru

Manfaat yang dapat diambil oleh guru yakni dapat menambah wawasan tentang model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dan media *Kokami* terutama dalam pembelajaran IPS dan Bahasa Indonesia dalam pembelajaran tematik integratif di sekolah dasar.

b. Manfaat Bagi Siswa

Melalui penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dan media *Kokami* yang inovatif dan interaktif diharapkan dapat meningkatkan percaya diri siswa dalam pembelajaran.

c. Manfaat Bagi Sekolah

Diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan sekolah dan dijadikan sebagai bahan pertimbangan model dan media pembelajaran tematik bagi setiap guru di sekolah untuk meningkatkan percaya diri siswa.