

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Hakikatnya pendidikan dalam lingkungan sekolah dimaksudkan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Oleh karena itu, pendidikan adalah ukuran utama suatu bangsa. Pendidikan pada jenjang sekolah dasar diselenggarakan dengan tujuan yang baik untuk mengembangkan sikap dan kemampuan dan pengetahuan yang diperlukan untuk hidup dimasyarakat. Sekolah merupakan tempat dimana seseorang memperoleh ilmu pengetahuan dan dapat diterapkan dalam kehidupan nyata. Hamalik (2012) mendefinisikan bahwa Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya, dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara adekwar dalam kehidupan masyarakat.

Peranan kurikulum dalam pendidikan formal sangatlah strategis dan menentukan pencapaian tujuan pendidikan nasional. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 69 Tahun 2013 dalam rangka peningkatan mutu pendidikan dasar dan menengah telah melakukan pengembangan dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menjadi Kurikulum 2013.

Pembelajaran tematik integratif dengan pendekatan saintifik mengutamakan pada kegiatan siswa dalam menentukan konsep. Pembelajaran dilaksanakan dengan memberdayakan pengetahuan dan pengalaman siswa. Berkaitan dengan pendekatan saintifik tentu erat kaitannya dengan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Bahasa Indonesia. Susanto (2016:170). Pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang berdasarkan pada prinsip-prinsip, proses yang dapat menumbuhkan sikap ilmiah siswa terhadap konsep-konsep IPA. Oleh karena itu pembelajaran IPA di Sekolah Dasar (SD) dilakukan dengan penyelidikan sederhana dan bukan hafalan terhadap kumpulan konsep IPA, dengan kegiatan tersebut pembelajaran IPA akan mendapat pengalaman langsung melalui pengamatan, diskusi, dan penyelidikan sederhana. Susanto,

(2016:242). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar tidak akan terlepas dari empat ketrampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, dan menulis.

Pembelajaran IPA berkaitan dengan cara mencari tahu suatu fenomena, fakta dan teori. Namun pembelajaran IPA bukan hanya sekedar mengkaji konsep-konsep, fakta-fakta dataupun teori-teori tetapi juga merupakan proses penemuan yang akan menghasilkan suatu pengalaman langsung yang dapat mengembangkan potensi siswa. Glaser (dalam Alec Fisher, 2008:3) berpikir kritis merupakan suatu sikap mau berpikir secara mendalam tentang masalah-masalah dan hal-hal yang berada dalam jangkauan pengalaman seseorang, pengetahuan tentang metode dan penalaran yang logis yang berupa keterampilan untuk memeriksa setiap keyakinan atau pengetahuan berdasarkan bukti pendukungnya dan juga menyimpulkannya. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD tidak akan terlepas dari empat ketrampilan berbahasa, yaitu menyimak, membaca, berbicara dan menulis. Keempat ketrampilan ini harus diperhatikan untuk meningkatkan kemampuan siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan pada tanggal 1 November 2019 di SDN Pati Wetan 03 dengan guru kelas IV, mendapatkan hasil bahwa pada saat pembelajaran di kelas IV berpikir kritis siswa yang cenderung rendah. Hal itu dapat dibuktikan dengan hasil tes prasiklus maupun lembar observasi. Aktivitas siswa dalam pembelajaran masih kurang bias memperhatikan guru, masih suka bercanda dan menganggap pembelajaran bersifat teoritis dan hafalan sehingga siswa menjadi kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Permasalahan tersebut akan memberikan dampak kurangnya berpikir kritis siswa sehingga hasilnya kurang maksimal, apabila berpikir kritis siswa rendah, dapat dikatakan bahwa tujuan pembelajaran belum tercapai

Hal lainnya dapat dibuktikan dengan hasil tes prasiklus yang dilakukan pada hari tersebut. Berdasarkan hasil tes prasiklus kemampuan berpikir kritis siswa masih rendah. Hal ini ditunjukkan berdasarkan hasil tes prasiklus yang dilakukan kelas IV yang berjumlah 35 siswa, tidak terdapat siswa yang berada dalam kategori sangat baik, 1 siswa (2,85%) berada dalam kategori baik, 3 siswa (8.57%) berada dalam kategori cukup dan 31 siswa (88,5) dalam kategori rendah.

Banyaknya nilai siswa yang kurang mencukupi KKM ini bisa disebabkan guru dalam menyampaikan pembelajaran yang masih menekankan konsep-konsep yang terdapat di dalam buku dan juga belum memanfaatkan pendekatan lingkungan dalam pembelajaran secara maksimal. Sehingga membuat pembelajaran tidak efektif, karena siswa kurang merespon dalam pembelajaran yang disampaikan guru. Hal ini membuat siswa cenderung bosan dalam mengikuti pembelajaran.

Memperhatikan permasalahan tersebut selayaknya dalam pembelajaran dilakukan suatu inovasi. Jika dalam pembelajaran sebagian besar dilakukan oleh setiap siswa, maka dalam penelitian ini salah satu upaya yang dapat dilakukan dengan mengajak siswa lebih aktif, tertantang, dan melatih siswa untuk dapat bekerja secara berkelompok. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti memberikan solusi yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Times Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan media permainan pletokan.

Slavin (2010:163) mengemukakan TGT adalah model pembelajaran kooperatif menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis dan system skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. Dijelaskan oleh Keath (dalam Trianto, 2010:83) bahwa, model ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan point untuk skor tim mereka. Penerapan model *Times Games Tournament* (TGT) untuk proses pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dan selain itu untuk membangun tanggung jawab pribadi dan tanggung jawab kelompok juga untuk merubah pembelajaran yang selama ini banyak dilaksanakan oleh para guru. Guru tidak merupakan satu-satunya sumber belajar (*teacher centered*) bagi siswa, sebab rekan sebaya (*peer teaching*) juga sebagai sumber pengetahuan bagi dirinya. Teknik TGT ini diharapkan dapat memberi kesempatan untuk bekerja sendiri serta bekerja sama dengan orang lain. Keunggulan dari tipe TGT ini adalah meningkatkan kepekaan dan kesetiakawanan sosial, memungkinkan saling belajar sikap, keterampilan, informasi, perilaku sosial, meningkatkan kemampuan memandang masalah dan situasi dari berbagai perspektif.

Dari hasil penelitian sebelumnya model TGT terbukti mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Sugiarti, dkk., (2018) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar siswa disebabkan karena dilakukannya penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, dibuktikan dengan adanya peningkatan disetiap indikator keaktifan belajar dari siklus I ke siklus II. Hasil penelitian Mulyani, dkk., (2018) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT telah berhasil meningkatkan kemampuan kerja sama.

Selain menggunakan model TGT agar kemampuan berpikir kritis meningkat yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media permainan tradisional pletokan. Permainan tradisional pletokan ini dapat berdampak positif bagi siswa, karena permainan dianggap menyenangkan, menarik antusiasme dan motivasi belajar siswa. Permainan tradisional pletokan ini dipilih karena permainan ini tidak asing lagi di kalangan peserta didik.

Pletokan adalah sebuah nama senjata mainan yang terbuat dari bambu, dan pelurunya terbuat dari kertas yang dibasahkan, atau biji jambu atau kembang. Permainan ini merupakan permainan khas masyarakat Betawi dan masyarakat Sunda, mereka menyebut pletokan dengan bebeletokan, sedangkan di Probolinggo dan Madura, mereka menyebutnya dengan tor cetoran. Permainan ini, biasanya dimainkan oleh anak berumur 6-13 tahun. Mereka yang memainkan permainan ini dengan peluru yang terbuat dari benda yang tidak berbahaya, membuat permainan ini sangat aman dan bahkan dapat dikatakan gratis, karena terbuat dari bambu. Hal tersebut membuat peneliti untuk memodifikasi permainan tradisional pletokan disesuaikan dengan pembelajaran pada Tema 7 dengan menyiapkan pletokan dan menembakkan ke sebuah botol yang berisi soal materi pada tema 7.

Berdasarkan penelitian sebelumnya media permainan terbukti mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Sasono, dkk., (2018), menunjukkan bahwa proses pembelajaran menggunakan media congklak dilengkapi kartu soal pada proses pembelajaran ditinjau dari kemampuan berpikir

kritis yang telah mengalami peningkatan. Kumala, (2016) juga menunjukkan bahwa penerapan model inkuiri terbimbing terpadu permainan tradisional cina buta untuk meningkatkan prestasi belajar IPA mengalami peningkatan.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti bermaksud melakukan penelitian pada tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku di kelas IV SDN Pati Wetan 03 dengan muatan IPA dan Bahasa Indonesia menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan permainan tradisional pletokan. Judul penelitian ini adalah “Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa melalui Model Pembelajaran *Times Games Tournament* (TGT) berbantuan Permainan Tradisional Pletokan pada Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku di Kelas IV SDN Pati Wetan 03”

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dalam penelitian ini dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Times Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan tradisional pletokan dalam meningkatkan keterampilan guru pada tema 7 di kelas IV SDN Pati Wetan 03?
2. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Times Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan tradisional pletokan dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa pada tema 7 di kelas IV SDN Pati Wetan 03?
3. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Times Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan tradisional pletokan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada tema 7 di kelas IV SDN Pati Wetan 03?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang diajukan tersebut maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Times Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan tradisional pletokan dalam meningkatkan ketrampilan guru di kelas IV SDN Pati Wetan 03 pada tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku.

2. Mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Times Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan tradisional pletokan dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa di kelas IV SDN Pati Wetan 03 pada tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku.
3. Mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Times Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan tradisional pletokan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa di kelas IV SDN Pati Wetan 03 pada tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi :

1. Manfaat Teoretis

Manfaat penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memperjelas tentang peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa dengan model pembelajaran *Times Games Tournament* (TGT) berbantuan permainan tradisional pletokan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru

Sebagai bahan informasi yang dapat digunakan sebagai pertimbangan dalam memilih dan merancang strategi, model pembelajaran dan metode pembelajaran yang lebih efektif dalam upaya memperbaiki proses pembelajaran.

- b. Bagi Siswa

1. Adanya penelitian ini, siswa akan mempunyai pengalaman belajar yang lebih baik dan bermakna sehingga dapat mempermudah pemahaman dan penugasan bukan hanya pada materi pembelajaran tetapi juga mampu meningkatkan prestasi belajar siswa.

2. Sebagai bahan informasi yang dapat dijadikan sebagai bahan dasar untuk memperbaiki cara berpikir kritis siswa sehingga dapat memecahkan masalah dalam lingkungan sekolah maupun masyarakat.

- c. Bagi Sekolah

Sebagai informasi yang dapat dijadikan untuk mencari pemikiran baru untuk lebih meningkatkan mutu pendidikan di SDN Pati Wetan 03 dan dapat memberikan hasil yang baik dalam proses pembelajaran pada semua kelas

d. Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini dapat memberikan pengalaman kepada peneliti sebagai wadah untuk mengembangkan kemampuan yang telah diperoleh selama berada di bangku kuliah. Selain itu juga memberikan pengalaman dalam mencari taktik pembelajaran yang efektif.

### **1.5 Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup dalam penelitian tindakan kelas ini dilakukan di SDN Pati Wetan 03 dengan subjek penelitian siswa kelas 4 yang berjumlah 35 siswa yang terdiri dari 20 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan yang akan dilakukan pada semester 2 tahun ajaran 2019/2020 objek pada penelitian ini adalah materi yang ada pada tema 2 muatan Bahasa Indonesia dan IPA.

Adapun materi yang disampaikan pada penelitian ini adalah materi Bahasa Indonesia tentang teks nonfiksi dan IPA tentang macam-macam gaya. Materi Bahasa Indonesia tentang teks nonfiksi terdapat pada KD 3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi dan 4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri. Sedangkan materi IPA tentang macam-macam gaya terdapat pada KD 3.3 Mengidentifikasi macam-macam gaya, antara lain: gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan dan 4.3 Mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari, misalnya gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan.

## 1.6 Definisi Operasional

Berikut ini merupakan definisi operasional yang digunakan dalam penelitian ini.

### 1. Model Pembelajaran TGT

Pembelajaran 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 reinforcement. Dalam TGT siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen, dimana siswa berkompetisi sebagai wakil dari timnya melawan anggota tim yang lain. Sintaks model dalam penelitian ini adalah (1) penyajian kelas, (2) Kelompok belajar, (3) permainan, (4) turnamen, (5) penghargaan.

### 2. Permainan Pletokan

Pletokan adalah sebuah nama senjata mainan yang terbuat dari bambu tua yang kecil, kurang lebih 1-3 cm, dengan panjang 30-40 cm. Untuk pelurunya terbuat dari kertas yang dibasahkan. Mereka yang memainkan permainan ini dengan peluru yang terbuat dari benda yang tidak berbahaya, membuat permainan ini sangat aman dan bahkan dapat dikatakan gratis, karena terbuat dari bambu. Media permainan ini digunakan setelah guru menyampaikan materi dan setelah siswa berdiskusi kelompok.

### 3. Kemampuan Berpikir Kritis

Berpikir kritis merupakan metode berpikir mengenai hal, substansi atau hal apa saja, di mana si pemikir peningkatan kualitas pemikirannya dengan mengenai secara terampil struktur-struktur yang melekat dalam pemikiran dan menerapkan standard-standar intelektual padanya.

Indikator kemampuan berpikir kritis yaitu, 1) memberikan penjelasan sederhana, 2) membangun ketrampilan dasar, 3) menyimpulkan, 4) memberikan penjelasan lanjut, 5) mengatur strategi dan taktik. Kemampuan berpikir kritis mengukur ranah kognitif dengan menggunakan lembar kerja peserta didik, sedangkan untuk ranah afektif dan psikomotorik dengan menggunakan lembar observasi peserta didik.



#### **4. Keterampilan Mengajar Guru**

Keterampilan mengajar guru adalah keterampilan yang harus dimiliki oleh guru dalam mengelola proses pembelajaran di kelas agar berjalan dengan baik. Ada sembilan indikator keterampilan mengajar guru yaitu (1) keterampilan membuka, (2) keterampilan bertanya, (3) keterampilan memberi penguatan, (4) keterampilan mengadakan variasi, (5) keterampilan menjelaskan, (6) keterampilan membimbing, (7) keterampilan mengelola kelas, (8) keterampilan pembelajaran perseorangan, (9) keterampilan menutup pembelajaran.

#### **5. Aktivitas Belajar Siswa**

Aktivitas belajar siswa adalah kegiatan atau tindakan baik fisik maupun mental yang dilakukan oleh individu untuk membangun pengetahuan dan keterampilan dalam diri pada saat kegiatan proses pembelajaran. Ada tujuh indikator aktivitas belajar siswa yaitu (1) kegiatan visual, (2) kegiatan lisan, (3) kegiatan mendengarkan, (4) kegiatan menulis, (5) kegiatan mental, (6) kegiatan metrik, (7) kegiatan emosional.

#### **6. Tema dan Muatan**

Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku

Bahasa Indonesia : Teks Nonfiksi

Karangan nonfiksi yaitu karangan yang dibuat berdasarkan fakta, realita, atau hal-hal yang benar-benar dan terjadi dalam kehidupan kita sehari-hari. Tulisan nonfiktif biasanya berbentuk tulisan ilmiah dan ilmiah populer, laporan, artikel, feature, skripsi, tesis, disertasi, makalah, dan sebagainya.

IPA : Gaya

Gaya adalah tarikan dan dorongan yang dapat mempengaruhi keadaan suatu benda. Berdasarkan tenaga yang diperlukan, gaya dibedakan menjadi beberapa di antaranya gaya otot, gaya gesek antara dua benda, gaya magnet, gaya gravitasi, gaya listrik.