

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam dunia pendidikan guru dan model pembelajaran selalu menjadi elemen penting dalam mencapai keberhasilan pembelajaran. Dengan adanya model dan media pembelajaran dapat mempermudah penyampaian materi dari guru untuk diterima oleh siswa agar mudah dipahami. Penggunaan model pembelajaran yang tepat juga sangat mempengaruhi keberhasilan siswa. Keberhasilan pembelajaran dapat dilihat dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik serta siswa dapat mencapai prestasi belajar yang tinggi. Menurut (Hayati, 2017) model pembelajaran kooperatif merupakan proses pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok serta berupaya untuk mencapai tujuan dari siswa untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Selain model pembelajaran media pembelajaran juga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Penggunaan media yang tepat dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi sehingga materi dapat tersampaikan dengan tepat.

Seharusnya dalam proses belajar mengajar siswa berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dari wawancara yang dilakukan oleh peneliti di SD 5 Klumpit sistem pembelajaran masih berpusat pada guru (*Teacher Center Learning*) jadi guru hanya menjelaskan materi yang ada pada buku pelajaran serta memberikan tugas. Pada hal terlihat siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Seharusnya dalam kegiatan belajar mengajar yang efektif siswa dilibatkan langsung dalam prosesnya sehingga proses pembelajaran berpusat pada siswa (*Students Center Learning*). Selain sistem pembelajaran yang tepat guru juga dapat menggunakan model serta media pembelajaran. Dengan adanya model pembelajaran siswa bisa dengan mudah untuk dalam penyampaian materi. Sedangkan di SD 5 Klumpit ini masih memiliki keterbatasan media pembelajaran sehingga guru hanya bisa menjelaskan materi dengan buku saja. Ini

menjadi salah satu penyebab hasil pembelajaran siswa kurang maksimal. Pada mata pelajaran PPKn sering sekali dianggap pelajaran yang membosankan oleh sebagian siswa. Banyak faktor yang menyebabkan mata pelajaran PPKn ini tidak disenangi oleh siswa salah satunya dalam pembelajaran siswa harus menghafal materi yang begitu banyak. Sehingga materi yang disampaikan siswa sebatas materi hafalan saja. Selain itu dalam proses pelajaran guru menjelaskan materi hanya menggunakan metode ceramah sedangkan metode ceramah berpengaruh pada pemahaman siswa.. Dari yang terlihat di lapangan sebagian besar teknik dan suasana pengajaran sekolah yang digunakan guru terlihat menghambat potensi dari siswa (Pembelajaran et al., n.d.). Tidak hanya itu guru juga tidak menggunakan media saat menjelaskan materi. Sedangkan dengan adanya media dapat membantu guru untuk menyampaikan materi pelajaran dengan mudah dan dengan cara yang lebih menyenangkan untuk siswa. Dengan adanya media siswa dilibatkan atau aktif dalam pembelajaran sehingga pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru melainkan berpusat pada siswa (*Student Center Learning*). Menurut Fikri Hasnul dan Madona Sri Ade (2018.) media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang terkendali dan sesuai dengan tujuan belajar.

Pada observasi awal penelitian peneliti menemukan kondisi pada kelas V SD 5 Klumpit. Bahwa siswa kelas V kurang aktif dalam proses pembelajaran. Guru juga menjelaskan materi hanya menggunakan buku tema tidak menggunakan sumber pembelajaran lain. Karena hal tersebut siswa kurang aktif serta pemahaman pada materi yang disampaikan guru kurang jelas. Sehingga hal ini berdampak pada hasil KKM siswa. KKM pembelajaran PPKn dengan nilai 75 namun 45 % siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM. Sedangkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia hanya 48% siswa mendapatkan nilai diatas KKM. Sehingga perlu adanya penelitian tindakan kelas sebagai tindakan perbaikan

pembelajaran. Pada wawancara siswa juga menyatakan bahwa siswa kurang paham apabila siswa dijelaskan materi hanya dengan membaca dan dijelaskan oleh guru. Siswa juga mengatakan terlalu banyak bacaan dalam buku sehingga siswa sulit untuk memahami bacaan yang terlalu banyak.

Seharusnya menjadi seorang pendidik kita harus lebih kreatif dalam proses pembelajaran sehingga suasana pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan bagi siswa. Dalam hal ini guru dapat memvariasikan pembelajaran dengan model dan metode pembelajaran. Dengan adanya model dan metode siswa menjadi aktif dan suasana kelas tidak membosankan. Siswa juga akan lebih paham dalam memahami materi pembelajaran sehingga materi yang diberikan tidak hanya materi hafalan dimana jika hafalan akan mudah dilupakan oleh siswa. Dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan pemahaman siswa.

Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan prestasi serta jiwa kompetisi siswa adalah model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournaments* (TGT) model ini digunakan untuk menarik perhatian siswa dan sekaligus meningkatkan penguasaan materi serta kerjasama antar siswa. Model *Teams Games Tournaments* (TGT) ini membuat siswa lebih aktif, lebih percaya diri, serta dapat mengembangkan persaingan yang sehat antar siswa. Menurut (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016) terdapat 5 sintaks dari model pembelajaran TGT yaitu: 1) penyajian kelas, guru menjelaskan pembelajaran serta tujuan yang ingin dicapai pada pembelajaran hari ini, 2) Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok belajar, 3) Guru membimbing siswa dalam pelaksanaan games, 4) Siswa melakukan kompetisi dan memberikan evaluasi untuk mengetahui hasil belajar yang diperoleh siswa, 5) Guru memberikan penghargaan bagi kelompok yang berhasil dari pertandingan antar kelompok.

Model pembelajaran akan lebih menarik jika ditambahkan dengan adanya media pembelajaran. Media yang menarik akan membuat siswa

lebih senang dalam pembelajaran. Sehingga dapat meningkatkan daya serap siswa terhadap materi yang dijelaskan oleh guru (Gunarta, 2019). Model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan pencapaian siswa selain itu dapat mengemabangkan potensi positif untuk melatih kerja sama antar tim, menerima perbedaan antar siswa serta dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa (Slavin, 2019). Salah satu media yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) adalah media kartu bergambar atau dinamakan dengan kartu kuartet.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Kahar, 2022) dengan judul penelitian “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PKN Melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournamnet* di Kelas IV SDN 173/X Lambur II” dengan subjek penelitian 29 siswa kelas IV menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT dengan memberikan hadiah dapat meningkatkan hasil belajar siswa dapat ditunjukan dengan hasil penelitian setiap siklus mulai dari ssiwa mendapatkan nilai rata-rata siklus I 72 Siklus II 75,07. Selain itu dapat ditunjukan pula dari hasil presentase ketuntasan belajar siswa dari siklus I siswa memperoleh presntase ketuntasan belajar 62,07% sedangkan pada siklus II siswa memperoleh presentase ketuntasan belajar 89,66%. Ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Gamaes Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 173/X Lambur II.

Media pembelajaran kartu kuartet merupakan media karu bergambar yang dapat dimainkan oleh beberapa siswa. Dimana siswa mengumpulkan kartu yang sama sebanyak mungkin. Siswa yang dapat mengumpulkan kartu paling banyak akan menjadi juara dalam permainan kartu kuartet ini. Media kuartet juga memiliki kelebihan diantaranya harga yang terjangkau, dapat memperoleh dengan mudah, dan memiliki gambar serta warna yang dapat menarik siswa. Kartu kuartet merupakan permainan yang terdiri dari beberapa kartu bergembar serta gambar

tersebut tertera keterangan yang menjelaskan isi dari gambar pada kartu (Indah & M Husni, 2013).

Berdasarkan hasil penelitian (Sulfiani Sahar , 2022) dengan judul penelitian “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Pada Mata Pelajaran PPKN Kelas III SD Inpres 195 Bungung konci kecamatan Tarawang Kabupaten Jeneponto”. Dengan subjek penelitian 13 siswa yang terdiri dari 8 siswa laki-laki 5 siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap dua siklus dua kali pertemuan. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran kartu kuartet dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dari hasil tes yang dilakukan siswa mendapatkan hasil sangat baik dengan ketuntasan klasikal siklus I mencapai 60,3 dan siklus II mencapai 76,92.

Dari pernyataan di atas dan setelah peneliti melakukan observasi serta wawancara di SD 5 Klumpit Kabupaten Kudus. Dalam pembelajaran yang dilakukan guru siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru. Karena guru hanya menggunakan metode pembelajaran ceramah serta tidak menggunakan media dalam menyampaikan materi sehingga proses pembelajaran berpusat pada guru (*Teacher Center Learning*). Siswa hanya mendengarkan dan mengerjakan soal yang diberikan oleh guru. Dalam proses pembelajaran siswa juga kurang aktif. Peneliti juga melakukan wawancara dengan beberapa siswa dan menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran guru tidak menggunakan media untuk menyampaikan materi. Ada juga mata pelajaran yang dianggap siswa kurang menyangkan yaitu mata pelajaran PPKn yang dianggap terlalu banyak hafalan pada materinya. Sehingga siswa sering lupa dengan materi yang disampaikan oleh gurunya. Ini berpengaruh pada nilai yang diperoleh siswa dalam mata pelajaran PPKn. Banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM. Guru juga tidak pernah menerapkan model pembelajaran pada saat proses pembelajaran serta penerapan media pembelajaran kartu kuartet di kelas V. Sehingga peneliti memutuskan

untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul penelitian “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* Berbasis Media Pembelajaran *Quartet Cards* Kelas V SD 5 Klumpit”

1.2 Rumusan Masalah

- 1.2.1 Bagaimana peningkatan keterampilan guru setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media pembelajaran kartu kuartet dikelas VSD 5 Klumpit pada pembelajaran PPKn?
- 1.2.2 Bagaimana peningkatan aktivitas siswa saat diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media permainan kartu kuartet pada mata pelajaran PPKn?
- 1.2.3 Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media permainan kartu kuartet?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan peneliti yaitu :

- 1.3.1 Untuk mengetahui peningkatan keterampilan guru dalam mengelola kelas dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan kartu kuartet.
- 1.3.2 Untuk mengetahui peningkatan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dengan diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan kartu kuartet.
- 1.3.3 Untuk mengetahui hasil peningkatan belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan kartu kuartet.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian tindakan kelas ini meliputi manfaat teoritis dan manfaat praktis, sebagai berikut :

1.4.1 Manfaat Teoretis

Penelitian menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) serta menggunakan media kartu permainan kartu kuartet dalam proses pembelajaran PPKn. Dimaksud agar dapat memberikan sumbangan bagi peneliti lebih lanjut bahkan dapat dikembangkan oleh peneliti dimasa yang akan datang.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian tindakan kelas, maka akan menambah wawasan mengenai pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) serta penguasaan dalam menggunakan model dan media pembelajaran.

1.4.2.2 Bagi Siswa

1. Siswa dapat termotivasi untuk belajar sehingga memperoleh pengetahuan dan pengalaman.
2. Siswa lebih aktif karena dilibatkan langsung dalam proses pembelajaran.
3. Dapat meningkatkan jiwa kompetisi siswa untuk meraih prestasi dalam proses pembelajaran.

1.4.2.3 Bagi Guru

1. Meningkatkan pengetahuan guru dalam penyampaian materi menggunakan model dan metode pembelajaran.
2. Meningkatkan kreativitas guru dalam memilih metode dan model pembelajaran.
3. Memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

1.4.2.4 Bagi Sekolah

Meningkatkan sistem pembelajaran yang efektif dan efisien dengan guru yang lebih berkualitas dimasa depan dan sebagai bahan pelaksanaan pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini dibatasi dalam Tema 9 subtema 2 pembelajaran 6 yang terdiri dari dua muatan yang pertama PPKn dengan materi pembelajaran Perilaku Hidup Rukun dan muatan Bahasa Indonesia dengan materi pembelajaran Iklan.

1.5.1 Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga, dan negara.
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk siptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan ketrampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

1.5.2 Kompetensi Dasar

Dalam penelitian ini akan memuat materi pembelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia dengan kompetensi dasar sebagai berikut.

PPKn

3.4 Menggali manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan hidup.

4.4. Menyajikan hasil penggalan tentang manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan.

Bahasa Indonesia

- 3.4 Menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik
- 4.4 Memeragakan kembali informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik dengan bantuan lisan, tulis, dan visual.

1.6 Definisi Operasional

1.6.1 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang telah dicapai oleh siswa selama proses pembelajaran. Hasil belajar juga digunakan sebagai tolak ukur untuk mengetahui tujuan pembelajaran telah tercapai atau tidak. Ada tiga hasil belajar yang dapat ditingkatkan yaitu hasil belajar kognitif, Afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar kognitif yaitu kemampuan berkaitan dengan berpikir dan pemecahan masalah. Efektif yaitu kemampuan yang berhubungan dengan sikap, nilai, minat dan penghargaan. Terdapat aspek yang menyebabkan hasil belajar siswa kurang maksima. Hasil belajar yang dimaksud dalam hal ini adalah hasil belajar kognitif siswa dimana pengetahuan siswa terhadap materi yang diajarkan kurang dipahami sehingga nilai yang diperoleh siswa rendah. Ini dikarenakan motivasi belajar, keaktifan siswa saat pembelajaran, cara penyampaian materi oleh guru, dan sumber belajar yang kurang beragam. Hasil belajar siswa yang kurang maksimal dapat ditingkatkan dengan cara menggunakan model dan metode yang tepat saat pembelajaran, selain itu sumber belajar yang beragam juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara optimal.

1.6.2 Model Pembelajaran

Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang melibatkan siswa dalam pembelajaran. Pada model pembelajaran ini guru akan membentuk siswa menjadi 4 sampai 5 kelompok belajar dengan

kamampuan yang berbeda. Siswa akan bermain pertandingan dan akan mengumpulkan poin sebanyak mungkin. Siswa yang mendapatkan poin lebih unggul akan mendapatkan hadiah atau penghargaan dari guru. Sintaks pembelajaran Model *Team Games Tournament* (TGT) yaitu :

1. Penyampaian materi oleh guru
2. Pembagian kelompok
3. Kegiatan kelompok
4. Penghargaan terhadap siswa yang mendapatkan poin paling banyak
5. Penilaian individu

1.6.3 Media Kartu Kuartet

Media kartu kuartet merupakan permainan kartu yang terdiri beberapa gambar dengan beberapa gambar yang sama. Kartu kuartet dalam penelitian ini akan memuat isi dari materi ajar. Misalnya materi yang diajarkan adalah rumah adat di Indonesia maka dalam kartu akan ada gambar dan poin penjelasan asal rumah adat tersebut. Setiap satu tema gambar akan berjumlah 4 buah kartu. Jumlah kartu kuartet dalam satu permainan akan ada 32 kartu dengan dengan tema yang berbedaa-beda. Siswa akan mengumpulkan 4 buah kartu dengan tema yang sama dengan cara mencari kartu dari teman lewanya. Media kartu ini merupakan media visual yang dapat dimainkan oleh beberapa orang dalam satu permainan. Siswa yang dapat mengumpulkan sebanyak mungkin kartu. Siswa yang dapat mengumpulkan kartu paling banyak akan menjadi pemenang dalam permainan kartu kuartet.

1.6.4 Keterampilan Mengajar Guru

Keterampilan merupakan kemampuan seseorang dalam melakukan sesuatu hal yang bermanfaat bagi dirinya maupun orang lain. Dalam hal keterampilan yang dimaksud merupakan keterampilan mengajar guru untuk meningkatkan pahaman siswa sehingga mendapatkan hasil belajar yang baik. Keterampilan guru yang dimaksud merupakan

keterampilan guru dalam menyampaikan atau menjelaskan materi. Keterampilan menjelaskan merupakan keterampilan memberikan informasi pada siswa secara lisan maupun dengan menggunakan bahasa yang mudah untuk dipahami oleh siswa. Ada beberapa jenis-jenis keterampilan mengajar yaitu keterampilan bertanya, menjelaskan, menggunakan variasi, memberi penguatan, membuka dan menutup pelajaran, mengajar kelompok kecil dan perorangan, mengelola kelas, dan membimbing diskusi kelompok kecil. Dari semua keterampilan tersebut guru harus bisa menerapkan dalam proses pembelajarannya.

1.6.5 Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas belajar siswa merupakan kegiatan belajar yang dalam proses belajar mengajar dikelas. Pada proses belajar merupakan suatu hal yang penting untuk memperoleh pengetahuan dan menambah wawasan serta dapat memberi pengalaman yang berharga. Aktivitas belajar ini dapat dilihat dari keterlibatan siswa baik secara fisik, mental, emosional serta intelektual dalam proses pembelajaran. Aktivitas siswa ini dapat diukur melalui aktivitas lisan, menggambar, mendengarkan dan aktivitas mental siswa. apabila aktivitas siswa ini dapat ditingkatkan pada proses pembelajaran maka siswa dapat dikatakan sebagai siswa yang aktif. Siswa yang aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran akan memberikan pemahaman serta pengetahuan dengan baik. Sehingga proses pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru (*Teacher Center Learning*) melainkan akan berpusat pada siswa (*Student Center Learning*).