

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah sesuatu yang penting bagi kehidupan manusia. Pendidikan menjadi hal yang wajib di pelajari oleh setiap manusia. Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan di Indonesia sering mengalami perubahan dan perkembangan seiring kemajuan zaman. Kemajuan teknologi yang semakin modern tentunya sangat mempengaruhi media pembelajaran dan proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar siswa sangat ditentukan oleh metode dan bahan ajar yang digunakan pendidik. Selain itu pembelajaran yang menarik dan menyenangkan juga berpengaruh terhadap proses belajar mengajar. Jika proses pembelajaran berlangsung menyenangkan maka akan menarik minat siswa supaya aktif di kelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

Penggunaan media pembelajaran juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat akan memudahkan siswa dalam memahami materi. Menurut Daryanto (2010:5) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam rangka untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu media teka-teki silang (TTS). Menurut Astrissi, dkk (2014:24) TTS merupakan suatu permainan mengisi ruang-ruang kosong berbentuk kotak putih dengan huruf yang membentuk suatu kata yang merupakan jawaban dari suatu pertanyaan berdasarkan petunjuk yang diberikan. TTS dapat digunakan sebagai media belajar anak Sekolah

Dasar yang menekankan anak untuk belajar sambil bermain. Penggunaan media pembelajaran TTS sangat bermanfaat bagi siswa, dimana siswa akan memiliki semangat untuk menyelesaikan soal-soal yang ada di TTS. Media TTS juga dapat mengasah kemampuan anak dalam berfikir dan mengetahui seberapa besar kemampuan anak dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan. Dengan menggunakan media TTS guru akan mengetahui hasil belajar siswa apakah memuaskan atau tidak dalam memahami materi yang telah disampaikannya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 3 Juni 2023 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV SDN Langgar pada pelajaran Pendidikan Pancasila masih di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hal ini dapat dilihat dari nilai ulangan harian Pendidikan Pancasila dari 33 siswa hanya 15 siswa (45%) yang tuntas, sedangkan 18 siswa (54%) belum tuntas dengan nilai rata-rata 59.

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru dan siswa kelas IV SDN Langgar, peneliti menemukan beberapa masalah saat proses pembelajaran berlangsung. Masalah yang ditemukan peneliti yaitu mengenai keterbatasan keterampilan guru pada saat mengajar. Hal ini dapat dilihat saat proses pembelajaran berlangsung yaitu menggunakan media pembelajaran laptop dan LCD. Penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi membuat siswa merasa bosan saat pembelajaran, sehingga siswa tidak semangat saat belajar. Selain itu, dari hasil wawancara pembelajaran masih menggunakan model pembelajaran konvensional dan belum menggunakan model pembelajaran yang lain. Penggunaan model pembelajaran konvensional membuat pembelajaran monoton sehingga siswa kurang memahami materi secara maksimal dan siswa kurang aktif di kelas. Pada wawancara pra siklus siswa tidak menyukai pelajaran Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan permasalahan diatas, diperlukan solusi untuk mengatasi masalah tersebut. Peneliti berpendapat bahwa pemilihan model dan media pembelajaran yang tepat akan mengatasi masalah yang ada. Peneliti mengatasi masalah tersebut dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media teka-teki silang pada pelajaran Pendidikan Pancasila

tentang Konstitusi dan Norma di Masyarakat, dengan menerapkan model TGT berbantuan teka-teki silang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku kata atau ruas yang berbeda (Isjoni, 2011:83-84). Model *Teams Games Tournament* 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 (Slavin, 2008:167).

Media teka-teki silang merupakan permainan mengisi ruang-ruang kosong berbentuk kotak yang diawali pertanyaan secara mendatar (*horizontal*) dan menurun (*vertikal*). Teka-teki silang merupakan kegiatan mengingat, mencari, dan mencocokkan kata yang pas tidak hanya sesuai dengan jawabannya, tetapi juga jumlah kotak yang disediakan (Cahyo, 2011:63). Teka-teki silang sangat bagus untuk melatih pengetahuan umum seseorang (Said dkk, 2015:101).

Pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournaments* (TGT) berbantuan media teka-teki silang menjadikan siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran, karena dalam model *Teams Games Tournaments* (TGT) guru memberikan sebuah penghargaan pada siswa atau kelompok terbaik dan dapat menghidupkan interaksi antara siswa maupun interaksi antara guru dan siswa sehingga pembelajaran menarik dan menyenangkan. Dengan menerapkan model *Teams Games Tournaments* (TGT) berbantuan media teka-teki silang siswa akan merasa senang dapat belajar sambil bermain. Selain itu siswa lebih mudah memahami materi yang dijelaskan guru serta dapat menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sehingga hasil belajar akan tercapai secara maksimal.

Hal ini sama dengan penelitian yang dilakukan oleh Mamanda dan Sumantri (2018). Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I hasil belajar siswa mencapai 87,80% dengan nilai rata-rata 76,22 dan aktivitas siswa berkategori aktif dengan skor 30,25 serta aktivitas guru berkategori sangat baik dengan skor 23. Pada

siklus II hasil belajar siswa meningkat menjadi 90,24% dengan nilai rata-rata 78,05 dan aktivitas siswa berkategori sangat aktif dengan skor 33,75 serta aktivitas guru berkategori sangat baik dengan skor 25.

Penelitian ini sama dengan penelitian yang dilakukan oleh Surya (2018). Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I ketuntasan belajar siswa meningkat dari 33 siswa, yang tuntas berjumlah 20 siswa (60.6%) dan yang tidak tuntas 13 siswa (39.4%). Sedangkan pada siklus II siswa yang tuntas 29 siswa (87.9%) dan yang tidak tuntas 4 siswa (12.1%). Nilai rata-rata peningkatan hasil belajar siswa dari awal ke siklus I sebesar 5.5 dan dari siklus I ke siklus II meningkat sebesar 10.30.

Berdasarkan uraian diatas peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan Media Teka-teki Silang untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* berbantuan media teka-teki silang pada pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri Langgar?
2. Apakah terdapat peningkatan aktivitas belajar siswa dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* berbantuan media teka-teki silang pada pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri Langgar?
3. Apakah terdapat peningkatan keterampilan guru mengajar dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* berbantuan media teka-teki silang pada pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri Langgar?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Menjelaskan peningkatan hasil belajar siswa dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* berbantuan media teka-teki silang pada pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri Langgar.
2. Menjelaskan peningkatan aktivitas belajar siswa dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* berbantuan media teka-teki silang pada pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri Langgar.
3. Menjelaskan peningkatan keterampilan guru mengajar dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* berbantuan media teka-teki silang pada pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri Langgar.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media teka-teki silang untuk meningkatkan hasil belajar siswa sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis
  - a. Memberikan pemahaman dan pengetahuan mengenai penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media teka-teki silang.
  - b. Mengembangkan pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media teka-teki silang
2. Manfaat Praktis
  - 1) Bagi Siswa
    - a. Melalui penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media teka-teki silang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran Pendidikan Pancasila.
    - b. Melalui penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media teka-teki silang diharapkan dapat meningkatkan aktiivitas belajar siswa.

## 2) Bagi Guru

- a. Guru dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.
- b. Guru dapat meningkatkan keterampilan mengajar yang inovatif dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media teka-teki silang.

## 3) Bagi Sekolah

- a. Sebagai referensi untuk mengembangkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Memberikan inovasi dan motivasi sekolah untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik.

## 4) Bagi Peneliti

- a. Untuk memenuhi syarat kelulusan menempuh gelar S1 Program Studi PGSD.
- b. Sebagai referensi untuk melakukan penelitian dengan kajian yang serupa.

### **1.5 Ruang Lingkup**

Penelitian ini berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan Media Teka-teki Silang untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV” memiliki ruang lingkup sebagai berikut.

1. Permasalahan dalam penelitian ini yaitu masalah peningkatan hasil belajar, aktivitas belajar siswa, dan keterampilan guru mengajar pada pelajaran Pendidikan Pancasila.
2. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas IV SD Negeri Langgar yang berjumlah 33 siswa terdiri dari 18 siswa perempuan dan 15 siswa laki-laki.
3. Penelitian dilaksanakan pada tahun ajaran 2023/2024 semester 1.
4. Variabel dalam penelitian ini dibatasi oleh model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media teka-teki silang sebagai variabel bebas, sedangkan hasil belajar, aktivitas belajar siswa, dan keterampilan guru sebagai variabel terikat.

5. Hasil belajar dalam penelitian ini menggunakan instrumen tes, sedangkan aktivitas belajar siswa dan keterampilan guru mengajar menggunakan lembar observasi.

## 1.6 Definisi Operasional

Berikut merupakan definisi operasional yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

### 1. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa didalam kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan 5-6 orang siswa yang bersifat heterogen. Siswa melakukan sebuah *games* dan *tournament* untuk mengukur kemampuan siswa dalam menguasai materi pembelajaran. Pada model TGT kelompok yang menang akan mendapatkan sebuah penghargaan. Sintaks dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* yaitu 1) Penyajian kelas, 2) Belajar dalam kelompok, 3) Permainan, 4) Turnamen, 5) Penghargaan Kelompok.

### 2. Media Pembelajaran Teka-teki Silang

Teka-teki silang merupakan suatu media permainan mengisi ruang-ruang kosong berbentuk kotak putih dengan huruf yang membentuk suatu kata yang merupakan jawaban dari suatu pertanyaan berdasarkan petunjuk yang diberikan. Petunjuk yang diberikan berupa jawaban yang menurun atau mendatar.

### 3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada diri siswa setelah melalui proses dan pengalaman belajar baik dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dinyatakan dalam bentuk nilai atau skor yang diperoleh siswa. Indikator hasil belajar yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pada ranah kognitif (pengetahuan) pada pelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SDN Langgar.

#### 4. Aktivitas Belajar

Aktivitas Belajar merupakan kegiatan atau tindakan baik fisik maupun mental yang dilakukan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman. Aktivitas belajar akan menjadikan pembelajaran menjadi efektif, karena guru tidak hanya menyampaikan materi tetapi siswa di tuntut untuk aktif saat proses pembelajaran berlangsung.

#### 5. Keterampilan Guru

Keterampilan mengajar merupakan kemampuan seorang guru dalam menyampaikan materi dan mampu memahami karakteristik peserta didik sehingga mampu menyesuaikan metode pembelajaran yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Keterampilan mengajar sangat penting dimiliki oleh seorang guru, karena guru memiliki peran penting dalam pendidikan. Oleh karena itu, guru harus memiliki keterampilan mengajar agar menjadi guru yang profesional.

#### 6. Muatan Pelajaran Pendidikan Pancasila

Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah bab 2 tentang konstitusi dan norma di masyarakat, dengan empat muatan materi yaitu bentuk norma dan aturan dalam kehidupan sehari-hari; hak dan kewajiban sebagai peserta didik dan anggota keluarga; tata cara menyampaikan pendapat secara sistematis; dan musyawarah di lingkungan sekitar.