

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu cara dimana seseorang memperoleh pengetahuan dan mengembangkan keterampilan sikap. Pendidikan dapat diartikan sebagai transformasi seorang anak agar dapat memperoleh hasil yang maksimal dari proses pendidikan yang dialaminya. Pendidikan mempunyai dua fungsi yaitu fungsi sosial dan individu. Fungsi sosial yaitu membuat setiap orang menjadi masyarakat yang efisien dengan bertukar wawasan dari masalah dan masa kini. Fungsi individu yaitu untuk membuat keberadaan seseorang lebih bermanfaat dengan mempersiapkannya untuk masa depan serta menambah pengalaman baru. Proses pendidikan dapat dilakukan secara formal seperti di lembaga pendidikan dan dapat dilakukan secara informal yaitu menggunakan media teknologi saat ini seperti *smartphone*, televisi, buku dan sebagainya Hidayat (dalam Banurea, 2023).

Keberhasilan peserta didik dalam belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal peserta didik meliputi kesejahteraan fisik, motivasi, minat, bakat, gaya belajar dan kemampuan pemahaman mereka. Kegiatan peserta didik tidak selalu berjalan sesuai yang diharapkan, beberapa peserta didik memahami materi pelajaran dengan cepat, tetapi ada juga peserta didik yang membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami materi tersebut. Faktor eksternal yang bisa mempengaruhi belajar peserta didik meliputi lingkungan keluarga (cara orang tua mendidik, hubungan dalam keluarga), lingkungan sekolah (metode dan strategi pembelajaran, media pembelajaran, disiplin sekolah, kurikulum, hubungan guru dengan siswa, hubungan siswa dengan siswa), lingkungan masyarakat kegiatan peserta didik dalam masyarakat, teman pergaulan, dan bentuk kehidupan masyarakat) (Sardiyanah, 2020).

Salah satu bagian penting dalam keberhasilan proses pembelajaran yaitu penggunaan model pembelajaran yang efektif. Penerapan model pembelajaran

tententu akan mempengaruhi keberhasilan dalam meningkatkan prestasi belajar suatu pembelajaran. Hal ini sejalan dengan kurikulum yang sedang diterapkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia yaitu kurikulum 2013. Dalam kurikulum 2013, pembelajaran di kelas menuntut agar peserta didik berperan aktif dalam semua kegiatan pembelajaran dikelas. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum berbasis kompetensi dan karakter yang berupaya meningkatkan prestasi pendidikan dan diharapkan mampu menciptakan generasi muda yang produktif, aktif, kreatif, inovatif, dan efektif (Rahmawati, 2018).

Berdasarkan hasil wawancara yang saya lakukan dengan guru kelas V SDN 1 Dorang pada tanggal 10 Januari 2023 menyatakan bahwa pada pembelajaran IPS dan PPKn banyak siswa yang kurang aktif dan merasa bosan dalam kegiatan pembelajaran karena sering menggunakan media video terkait materi yang diambil dari *youtube* dan model pembelajaran yang kebanyakan menggunakan metode ceramah atau pembelajaran hanya berpusat pada guru dan siswa kurang antusias dan sering berbicara dengan temannya. Kegiatan pembelajaran juga sering dilakukan secara berkelompok, namun siswa yang aktif dalam kelompok hanya siswa yang cerdas saja yang ikut serta dan yang lainnya hanya mengikuti karena kurang siap dan kurang memahami materi, sehingga kegiatan pembelajaran tidak berjalan seperti yang diharapkan dan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Pada saat observasi prasiklus siswa di kelas V SDN 1 Dorang ada beberapa permasalahan pada saat pembelajaran dikelas antara lain siswa kurang tertarik, merasa mengantuk dan merasa bosan dalam pembelajaran karena materi IPS dan PPKn banyak bacaan, sering menggunakan video yang hanya diambil dari *youtube* dan pembelajaran yang terkesan berpusat pada guru. Berdasarkan nilai prasiklus siswa juga terlihat bahwa hasil belajar siswa masih dibawah nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Jumlah siswa keseluruhan kelas V SDN 1 Dorang sebanyak 14 siswa pada tahun ajaran 2022/2023, muatan IPS dan PPKn siswa

mendapatkan nilai diatas KKM sebanyak 4 siswa dengan presentase 28,6% dan siswa yang dibawah KKM 10 siswa dengan presentase 71,4%.

Berdasarkan permasalahan diatas perlu adanya solusi yang tepat terutama dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang mencakup penerapan pendekatan pembelajaran, model, dan media pembelajaran yang tepat. Dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada muatan IPS dan PPKn maka akan memberikan solusi dengan cara menerapkan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT). Hal ini bertujuan agar siswa dapat belajar lebih aktif dalam pembelajaran karena dalam TGT terdapat tim, permainan, dan turnamen yang akan membuat siswa lebih tertarik dalam pembelajaran dan melatih siswa untuk berkelompok dan bekerjasama dengan temannya. Menurut Shoimin (2014: 204) pembelajaran dengan strategi TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks, menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Peneliti menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berbantu media *crossword puzzle* yang dapat mendukung pembelajaran menjadi lebih menarik, tidak membosankan dan menyenangkan sehingga siswa akan termotivasi untuk belajar dan hasil belajar siswa akan lebih baik. Media *crossword puzzle* adalah media permainan menyenangkan karena memungkinkan siswa untuk bermain dengan santai sambil merasa tertantang dan tertarik untuk mengetahui jawaban dari soal yang sudah tersedia dalam media tersebut (Setiadi, 2021).

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ini juga didukung dengan peneliti yang relevan yang dilakukan oleh (Armidi 2022) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD”. Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian tindakan kelas yang berlangsung dalam dua siklus penelitian. Pada masing-masin siklus terdapat empat tahapan penelitian yang terdiri atas tahap perenecanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi tindakan. Hasil analisis penelitian menunjukkan bahwa

terjadi peningkatan hasil belajar antara siklus I (jumlah 1330, rata-rata 67, daya serap 67%, ketuntasan belajar 70 %) dan siklus II (jumlah 1590, rata-rata 80, daya serap 80%, ketuntasan belajar 95%). Sehingga terjadi peningkatan hasil belajar antara siklus I dan siklus II, menunjukkan kenaikan rata-rata daya serap 13 % dan pada ketuntasan belajar mengalami kenaikan sebesar 25%. Berdasarkan hasil tersebut kesimpulannya penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siswa kelas VI dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga disini peneliti memilih untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) karena sudah terbukti dari penelitian relevan yaitu dapat meningkatkan hasil belajar siswa namun perbedaan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *crossword puzzle* dalam pelaksanaan penelitiannya.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti akan melakukan Penelitian Tindakan Kelas pada kelas V SDN 1 Dorang dengan judul “ Penerapan Model *Teams Game Tournament* (TGT) Berbantu Medi *Crossword Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tema 9 Benda-Benda Disekitar Kita Kelas V SDN 1 Dorang”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana peningkatan keterampilan mengajar guru dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *crossword puzzle* pada Tema 9 Benda-Benda di Sekitar Kita pada kelas V SDN 1 Dorang muatan IPS dan PPKn?
2. Bagaimana peningkatan aktivitas siswa dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu *crossword puzzle* pada Tema 9 Benda-Benda di Sekitar Kita pada kelas V SDN 1 Dorang muatan IPS dan PPKn?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantu media *crossword puzzle* pada Tema

9 Benda-Benda di Sekitar Kita pada kelas V SDN 1 Dorang muatan IPS dan PPKn?

1.3 Tujuan Penelitian

Dilihat dari permasalahan di atas dapat kita ambil tujuan dari permasalahan yang ada diantaranya sebagai berikut :

1. Meningkatkan keterampilan guru tema 9 Benda-Benda di Sekitar Kita kelas V SDN 1 Dorang melalui penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *crossword puzzle* muatan IPS dan PPKn.
2. Meningkatkan aktivitas belajar siswa tema 9 Benda-Benda di Sekitar Kita kelas V SDN 1 Dorang melalui penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *crossword puzzle* muatan IPS dan PPKn.
3. Meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tema 9 Benda-Benda di Sekitar Kita kelas V SDN 1 Dorang melalui penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *crossword puzzle* muatan IPS dan PPKn.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan peneliti sebagai berikut :

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta dapat menjadi landasan bagi penelitian selanjutnya.

1.4.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara praktis bagi siswa, guru, sekolah dan peneliti.

1. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat menjadikan siswa aktif dan semangat dalam belajar serta meningkatkan hasil belajar siswa melalui model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media *crossword puzzle*.

2. Bagi Guru

Meningkatkan pengetahuan dan wawasan guru mengenai model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media *crossword puzzle* pada tema 9 Benda-Benda di Sekitar Kita.

3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan membantu pihak sekolah untuk lebih meningkatkan mutu pendidikan dengan meningkatkan disiplin dan hasil belajar.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak yang positif bagi peneliti untuk meningkatkan keterampilannya dalam proses pembelajaran.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian yang dilakukan peneliti dengan judul dengan judul “Penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu media *crossword puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa tema 9 Kelas V SDN 1 Dorang”. Ruang lingkup dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Penelitian yang akan dilaksanakan di SDN 1 Dorang Kecamatan Nalumsari Kabupaten Jepara terfokus pada peningkatan hasil belajar siswa dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *Crossword Puzzle* pada kelas V SDN 1 Dorang semester 2 tahun pelajaran 2022/2023.
2. Penelitian ini diterapkan pada Tema 9 Benda-Benda di Sekitar Kita. Subtema 1 Benda Tunggal dan Campuran dan subtema 2 Benda dalam Kegiatan Ekonomi yang terfokus pada muatan IPS dan PPKn.

1.6 Definisi Operasional

Berikut merupakan definisi operasional yang digunakan dalam penelitian ini :

1.6.1 Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu media *Crossword Puzzle*

Model pembelajaran yang dilaksanakan dengan cara adanya pertandingan supaya materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik. Tujuan dari penggunaan model ini yaitu untuk memotivasi siswa untuk saling membantu dalam menyelesaikan masalah pembelajaran.

Langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) :

1) Presentasi kelas, 2) *Teams*, 3) *Games*, 4) *Tournament*, 5) Rekognisi Tim.

Adapun langkah-langkah *Teams Games Tournament* berbantu media *Crossword Puzzle* pada *tournamentnya* sebagai berikut:

1. Guru membagi kelas menjadi empat kelompok dan membagikan kartu huruf kepada setiap kelompok untuk nantinya digunakan mengisi jawaban yang tersedia didalam *crossword puzzle* tersebut.
2. Siswa harus memperhatikan dengan cermat nomor soal yang telah disediakan dalam *crossword puzzle*, mendatar atau menurun, karena jika salah *crossword puzzle* tidak akan terjawab.
3. Apabila siswa sudah mengetahui dan membaca pertanyaannya, siswa dapat mengisi jawaban sesuai kolom yang tersedia, jika kolomnya menurun pengisian jawaban ke bawah, dan jika kolomnya mendatar pengisian jawaban ke samping.
4. Jawaban yang telah dipikirkan siswa harus sesuai kotak yang tersedia di dalam *crossword puzzle* tersebut, apabila sudah sama siswa bisa langsung

mengisinya menggunakan kartu huruf serta siswa dapat melanjutkan menjawab pertanyaan yang lainnya.

1.6.2 Keterampilan Mengajar Guru

Keterampilan mengajar adalah sebelum bergabung dengan kelas atau memulai mengajar, seorang guru harus memiliki keterampilan dasar tertentu. Ada delapan indikator keterampilan dasar mengajar yaitu keterampilan bertanya, memberi penguatan, mengadakan variasi, menjelaskan, mengajar kelompok kecil dan individual, membuka dan menutup pembelajaran, mengelola kelas, dan memfasilitasi diskusi kelompok kecil.

1.6.3 Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas belajar siswa adalah semua tindakan yang dilakukan siswa untuk mendukung pembelajaran dan mencapai tujuan tertentu, termasuk tindakan fisik dan psikologis. Semua ini dirancang untuk memberi siswa pengalaman belajar langsung sehingga pemahaman mereka tentang materi lebih dalam.

Peneliti mengambil aktivitas belajar siswa menurut Sadirman (2018) yaitu aktivitas metrik, aktivitas visual, aktivitas lisan, aktivitas mendengarkan, aktivitas menulis, aktivitas mental, aktivitas emosional.

1.6.4 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil yang diserahkan kepada siswa dalam bentuk evaluasi setelah keikutsertaan mereka dalam pembelajaran dikelas dengan mengevaluasi pengetahuan, perilaku, dan keterampilan dengan adanya perubahan perilaku siswa. Indikator hasil belajar siswa menurut Wanabuliandari (2018: 16) menjelaskan terdapat tiga indikator yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Pembelajaran IPS pada penelitian ini mengukur hasil belajar siswa ranah kognitif dan ranah psikomotorik, kemudian pembelajaran PPKn mengukur hasil belajar siswa ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik