

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran yang mencakup pengetahuan dan keterampilan yang dapat terjadi kapan saja dan di mana saja untuk mempersiapkan generasi penerus bangsa dalam berperan di masa depan melalui kegiatan pendampingan, pengajaran, atau pelatihan. Sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya dan membekali dirinya dengan kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang dibutuhkan oleh pribadi, individu, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan dasar merupakan tahap dasar bagi siswa untuk menerima pendidikan. Pendidikan dasar membantu membangun basis pengetahuan yang dibutuhkan siswa untuk pendidikan selanjutnya, sehingga pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar harus berjalan maksimal (Nilamsari et al., 2023). Pendidikan dasar adalah pendidikan yang memberikan pengetahuan dan keterampilan, membutuhkan sikap dasar yang diperlukan dalam masyarakat, serta mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti pendidikan menengah (Swihadayani, 2023). Pada prinsipnya pendidikan dasar adalah pendidikan yang memberikan syarat-syarat dasar bagi perkembangan kehidupan individu dan masyarakat. Oleh karena itu, setiap warga negara harus diberikan kesempatan memperoleh pendidikan dasar. Pendidikan tersebut dapat berupa pendidikan sekolah atau pendidikan luar sekolah, pendidikan umum, atau pendidikan khusus.

Lembaga Pendidikan Formal yang merupakan salah satu bagian yang sangat penting dalam meningkatkan mutu pendidikan. Pelajaran bahasa Jawa adalah suatu pelajaran yang berhubungan dengan lingkungan sekitar karena dilakukan secara langsung dalam kehidupan sehari-hari siswa (Muhammad Sirojudin Kamal et al., 2023). Lingkungan belajar siswa sangat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa

karena siswa belajar secara langsung dari kehidupan sehari-hari yang dijalaninya. Lingkungan belajar merupakan sesuatu yang ada di dalam sekitar yang memiliki makna atau pengaruh tertentu kepada individu. Kondisi lingkungan yang kondusif baik lingkungan belajar, lingkungan sekolah, maupun lingkungan masyarakat akan menciptakan kenyamanan dan ketenangan siswa dalam belajar sehingga siswa akan lebih mudah memahami materi secara optimal.

Kesungguhan dan semangat siswa juga sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa karena dengan siswa belajar bersungguh-sungguh maka siswa akan dengan mudah memahami materi yang telah diajarkan oleh guru dan jika siswa memahami materi dengan baik maka saat siswa diberikan tugas siswa dapat mengerjakan tugasnya dengan baik dan hasil belajar mendapatkan hasil yang maksimal. Oleh karena itu, sebagai seorang pendidik harus mencari cara yang tepat untuk bisa meningkatkan semangat siswa dalam belajar agar siswa bisa belajar dengan sungguh-sungguh tanpa ada rasa bosan.

Proses pembelajaran yang menarik juga akan mempengaruhi hasil belajar siswa, oleh karena itu perlu adanya inovasi-inovasi model pembelajaran baru yang perlu diterapkan pada saat proses pembelajaran agar nantinya siswa semangat belajar dengan mengikuti model pembelajaran yang digunakan. Nantinya siswa juga akan bisa terlibat langsung dalam proses pembelajaran yang artinya bisa menumbuhkan keaktifan siswa. Dengan menggunakan model pembelajaran yang beragam yang belum pernah siswa temui nantinya siswa akan penasaran dengan pembelajaran yang dilakukan dan akan bisa bersungguh-sungguh mengikuti proses pembelajaran.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pendidikan berasal dari kata dasar mendidik (*dididik*), yaitu memelihara dan memberi latihan (*pengajaran, kepemimpinan*) akhlak dan kecerdasan intelektual (Dewi et al., 2021). Pada hakikatnya tugas pendidikan adalah melahirkan generasi yang lebih baik, mencetak manusia yang lebih terpelajar, dan mencetak manusia yang berkepribadian lebih baik (Minggi et al., 2023). Tujuan pendidikan suatu negara akan berbeda dengan negara lain, tergantung pada landasan negara tersebut, dan ideologi nasional (Rahmah et al., 2020). Kreativitas menjadi hal yang menjadi pengaruh dalam

keberhasilan pendidikan karena kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik yang benar-benar baru maupun suatu gagasan baru yang diperoleh dengan menggabungkan beberapa hal yang sudah ada dan mengubahnya menjadi sesuatu yang baru (Khotimah et al., 2021). Selain itu kreativitas merupakan suatu hal yang membuat seseorang merasa terkejut dengan hal-hal baru karena kreativitas dapat mewujudkan ide cemerlang seseorang.

Perkembangan bahasa jawa dari tahun ketahun terus meningkat sesuai dengan tuntutan zaman. Karena tuntutan zaman itulah mendorong manusia untuk lebih kreatif dalam mengembangkan atau menerapkan bahasa jawa sebagai ilmu dasar bagi masyarakat jawa. Salah satu pengembangan yang dimaksud adalah masalah pembelajaran bahasa jawa (Aisah et al., 2023). Pembelajaran bahasa jawa sangat diperlukan di masyarakat jawa karena dengan belajar bahasa jawa siswa akan mengetahui hal apa saja yang ada di masyarakat Jawa karena siswa itulah yang nantinya ikut andil dalam pengembangan ilmu bahasa jawa lebih lanjut ataupun dalam mengaplikasikan bahasa jawa dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 15 November 2023, sikap kerja keras yang ditunjukkan siswa kelas IV masih rendah karena dalam pembelajaran siswa masih suka mengeluh dan belum bisa bersungguh-sungguh untuk mengerjakan tugas karena siswa belum bisa fokus untuk mengikuti pembelajaran. Selain itu, siswa juga masih suka putus asa ketika belum bisa menyelesaikan tugasnya hal itu disebabkan karena siswa sebenarnya belum paham dengan materi yang dipelajari tetapi sudah diberi tugas oleh gurunya. Hasilnya, siswa jadi selalu mengeluh dengan tugasnya karena merasa sulit. Siswa belum berusaha menyelesaikan tugas tersebut tapi sudah mengeluh terlebih dahulu sebelum mencoba mengerjakannya. Karakter kerja keras bisa melatih siswa untuk selalu berusaha, bersungguh-sungguh, tidak menyerah, dan tak kenal lelah (Iswara et al., 2019).

Sikap kerja keras siswa dikatakan masih rendah karena sikap siswa saat pembelajaran belum sesuai dengan karakter kerja keras yang telah dikemukakan oleh (Iswara et al., 2019). Selain itu, sikap siswa juga belum sesuai dengan indikator kerjakeras yaitu : pantang menyerah dalam menghadapi berbagai kesulitan dalam

melaksanakan kegiatan pembelajaran, mencari strategi untuk mengatasi kesulitan dengan pemikirannya sendiri, menyelesaikan tugas dengan baik dan tepat waktu, berupaya mencari sumber belajar dan informasi tentang konsep yang dipelajari, mengajukan ide dan pendapat dalam setiap diskusi, dan memiliki etos kerja yang tinggi (Patmawati, 2013). Permasalahan tersebut terjadi karena dalam proses pembelajaran anak kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir.

Hal itulah yang menyebabkan anak kurang menanamkan sikap kerja keras dalam pembelajaran karena anak hanya diarahkan untuk mendengarkan penjelasan materi dan digunakan untuk mengerjakan soal, jarang diajarkan untuk mencoba materi secara langsung yang dialami dalam kehidupan sehari-hari. Akibatnya, ketika peserta didik diberikan soal siswa bingung dengan jawaban yang harus mereka tulis. Fitriani (2021) menjelaskan bahwa kerja keras adalah perilaku atau sikap yang memperlihatkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas, serta menyelesaikan tugas sebaik-baiknya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pendidik wali kelas IV SD N 2 Mayonglor, menyebutkan bahwa sikap kerja keras yang ditunjukkan siswa kelas IV belum ada dan masih rendah, karena siswa belum bisa aktif dalam mengikuti pembelajaran bahasa Jawa dan siswa merasa bosan jika harus mendengarkan ceramah dari guru saja tidak pernah ikut berperan langsung didalam pembelajaran. Maka yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan di kelas IV SD N 2 Mayonglor yaitu dengan cara menggunakan metode pembelajaran *Team Games Tournament* saat proses pembelajaran bahasa Jawa berlangsung. Karena dengan menggunakan model pembelajaran tersebut siswa bisa ikut terlibat dalam proses pembelajaran tidak hanya diam saja mendengarkan ceramah dari guru yang bisa mengakibatkan rasa bosan pada diri siswa. Selain itu, mereka juga pasti sangat antusias dan tertarik untuk belajar bahasa Jawa dengan bersungguh-sungguh.

Model pembelajaran *Team Games Tournament* bisa menumbuhkan sikap kerja keras siswa karena didalam model pembelajaran tersebut siswa bisa bermain sambil belajar. Karena nantinya guru akan membentuk siswa menjadi beberapa kelompok dan kemudian tiap kelompok menyelesaikan beberapa tugas yang diberikan guru dan kelompok yang berhasil atau menang akan mendapatkan hadiah dari guru.

Dengan begitu pasti siswa tidak akan menyerah dan terus berusaha bekerja keras untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.

Seperti halnya teori yang telah dikemukakan oleh Afi Wulandari (2019) yaitu tentang “Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Dengan Media Teka-Teki Situraja Terhadap Keterampilan Membaca Aksara Jawa” hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan skor rata-rata tes hasil belajar antara kelompok eksperimen sebesar 84 dan kelompok kontrol sebesar 64. Hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Teams Games Tournament (TGT)* dengan media teka-teki Situraja berpengaruh positif terhadap keetrampilan membaca aksara Jawa.

Selain itu pada penelitian yang dilakukan oleh Damaris Br Purba, dkk (2023) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (Tgt)* Dengan Media Teka-Teki Silang (Tts) Terhadap Hasil Belajar Ppkn Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Lubuk Pakam” hasil yang diperoleh yaitu hasil dari Uji t menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* belajar lebih baik dan nyata daripada siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *teams game tournament* berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar PPKn siswa pada materi menyadari pentingnya kedudukan dan fungsi pancasila dalam kehidupan bernegara. Berdasarkan data nilai hasil belajar dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol mengalami peningkatan hasil belajar (posttes), namun nilai dikelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan nilai dikelas kontrol. Hal ini dapat dilihat pada nilai posttest yaitu skor pada kelas eksperimen sebesar 73% sedangkan pada kelas kontrol sebesar 64%.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Saputri Dewi (2018) yaitu tentang “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SDN No.166 Inpres Bontorita Kabupaten Takalar”. Hasil penelitian menunjukkan hasil belajar matematika pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata sebesar 82,91 dengan nilai tertinggi 96 dan nilai terendah 76. Dilihat dari rata-rata nilai posttest untuk hasil belajar matematika di atas, maka dapat diketahui bahwa peningkatan rata-rata untuk hasil

belajar pada kelas eksperimen lebih bagus. Peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa pada materi penjumlahan dan pengurangan berbagai bentuk pecahan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* menunjukkan bahwa siswa dapat lebih memahami materi pokok yang diajarkan, termotivasi dan aktif mengikuti pembelajaran.

Model pembelajaran adalah suatu cara yang dilakukan oleh pendidik untuk mencapai tujuan dari suatu pembelajaran dengan memberikan fasilitas yang mendukung proses pembelajaran. *Teams Games Tournaments (TGT)* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang di desain dan dikembangkan oleh Slavin pada tahun 1995 untuk membantu siswa mereview dan menguasai mata pelajaran (Huda, 2013:197).

Model *Team Games Tournament (TGT)* merupakan model pembelajaran yang membentuk kelompok-kelompok kecil didalam satu kelas yang nantinya semua kelompok menyelesaikan tugas dari guru dan akan mendapatkan hadiah yang berhasil menyelesaikan tugas tersebut. Menurut Slavin (Taniredja, 2014: 67), model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki lima komponen utama dalam pembelajaran yaitu penyajian kelas, kelompok, permainan, kompetisi, pengakuan kelompok.

Dengan menggunakan model pembelajaran yang bervariasi salah satunya yaitu model *Team Games Tournament* akan membuat siswa merasa senang saat proses pembelajaran berlangsung karena didalam proses pembelajarannya ada unsur permainan/perlombaan yang bisa membuat siswa semangat untuk bisa memenangkan perlombaan/permainan tersebut. Hasilnya, nanti siswa akan jauh lebih mudah memahami materi dan membuat hasil belajar siswa menjadi meningkat. Selain itu, siswa juga bisa aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung tidak hanya diam saja mendengarkan penjelasan dari guru.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Apakah terdapat perbedaan sikap kerja keras siswa kelas IV sebelum dan sesudah penerapan model *Team Games Tournament (TGT)* pada pembelajaran

bahasa jawa di SD N 2 Mayonglor?

2. Berapa besar peningkatan sikap kerja keras siswa kelas IV sebelum dan sesudah penerapan model *Team Games Tournament (TGT)* pada pembelajaran bahasa jawa di SD N 2 Mayonglor?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui perbedaan sikap kerja keras siswa kelas IV sebelum dan sesudah penerapan model *Team Games Tournament (TGT)* pada pembelajaran bahasa jawa di SD N 2 Mayonglor.
2. Untuk mengukur seberapa besar peningkatan sikap kerja keras siswakelas IV sebelum dan sesudah penerapan model *Team Games Tournament (TGT)* pada pembelajaran bahasa jawa di SD N 2 Mayonglor.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, maka penelitian ini pasti memiliki manfaat tersendiri yang bisa menguntungkan bagi beberapa pihak karena penelitian ini memiliki beberapa manfaat yang diharapkan mampu memberikan manfaat dankegunaan sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis.

Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan pertimbangan dalam dunia Pendidikan khususnya Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan dapat dijadikan sebagai pedoman guru dalam meningkatkan motivasi dan sikap kerja keras siswa dalam proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Penulis

Sebagai sarana untuk menambah wawasan, pengetahuan, dan pengalaman serta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana.

- b. Bagi Sekolah

Sebagai bahan informasi serta referensi tambahan untuk menentukan cara yang tepat untuk bisa menumbuhkan sikap kerja keras siswa dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Universitas Muria Kudus

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan acuan untuk penelitian-penelitian selanjutnya. Hasil penelitian ini juga diharapkan mampu menambah referensi bagi perpustakaan.

1.5 Definisi Operasional

Definisi operasional variabel bertujuan untuk menjelaskan makna variabel yang diteliti agar pembaca tidak terjebak dengan berbagai istilah yang sama tapi mempunyai makna yang berbeda. Adapun definisi operasional dalam penelitian ini yaitu :

1. Model pembelajaran *Team Games Tournament* adalah model pembelajaran yang melibatkan aktivitas seluruh siswa dengan menggabungkan kelompok belajar dengan kompetisi tim yang mengandung unsur permainan untuk meningkatkan pembelajaran. Adapun sintaks model pembelajaran TGT, yaitu ; (1)Presentasi materi, (2) Pembentukan kelompok, (3) Game/tournament, (4) Penghargaan kelompok.
2. Kerja keras adalah usaha yang bersungguh-sungguh untuk mencapai tujuan yang diinginkan tanpa merasa putus asa. Dengan bekerja keras saat melakukan sesuatu maka hasil yang akan dicapai juga akan maksimal. Sikap kerja keras yang dimaksud adalah suatu sikap yang menunjukkan adanya sikap semangat dan pantang menyerah siswa untuk melakukan tugas dari guru. Adapun yang menjadi indikator sikap kerja keras siswa, yaitu ; (1) Menunjukkan kesungguhan dalam melakukan tugas, (2) Tetap bertahan pada tugas yang diterima walaupun menghadapi kesulitan, (3) Berusaha mencari pemecahan masalah.
3. Pembelajaran bahasa jawa merupakan upaya yang harus dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan tentang bahasa jawa, mengorganisasi dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta dengan hasil yang optimal. Salah satu materi pembelajaran Bahasa jawa yang perlu dipelajari siswa yaitu materi karangan deskripsi. Karangan deskripsi adalah suatu bentuk karangan yang melukiskan sesuatu sesuai dengan keadaan sebenarnya sehingga pembaca dapat melihat, mendengar, mencium,

dan merasakan apa yang dilukiskan sesuai dengan penulisnya. Adapun langkah-langkah dalam menyusun karangan deskripsi yaitu : 1) Menentukan topik, tema dan tujuan karangan; 2) Merumuskan judul karangan; 3) Menyusun kerangka karangan; 4) Mengumpulkan bahan/data; 5) mengembangkan kerangka karangan; 6) Membuat cara mengakhiri dan menyimpulkan.

