

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan suatu sistem yang memiliki peran yang sangat dominan untuk mewujudkan kualitas pendidikan (Shoimin, 2014:20).

Dalam meningkatkan mutu pendidikan dibutuhkan sebuah strategi pembelajaran yang lebih inovatif, sehingga proses belajar mengajar lebih terarah dan menghasilkan output yang berkualitas. Guru yang setiap hari berinteraksi dengan muridnya harus memiliki beragam kompetensi untuk menunjang perannya sebagai pendidik, yaitu bagaimana ia mampu memandu proses pembelajaran agar dapat mencapai target kompetensi yang akan dicapai. Karena berhasil tidaknya pendidikan tergantung dengan apa yang diberikan dan diajarkan oleh guru.

Guru dituntut untuk merencanakan pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa, terlebih siswa sekolah dasar yang berada pada tahap operasional kongkrit, di mana pembelajaran dilakukan secara langsung dan dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa secara nyata. Karena berdasarkan karakteristik siswa sekolah dasar yang senang bermain, bergerak

dan bekerja sama atau berkelompok, guru harus mampu merencanakan pembelajaran yang pro aktif sehingga pembelajaran lebih bermakna.

Dalam rangka mempersiapkan lulusan pendidikan yang berkualitas, pemerintah melakukan penataan Kurikulum 2013 yang dijadikan sebagai acuan dan pedoman bagi pelaksanaan pendidikan untuk mengembangkan berbagai ranah pendidikan yaitu, pengetahuan, keterampilan dan sikap. Selain itu kurikulum 2013 lebih menekankan pada pendidikan karakter terutama pada tingkat sekolah dasar, yang akan menjadi fondasi untuk jenjang selanjutnya.

Kurikulum 2013 merupakan penyempurnaan dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), kurikulum 2013 menekankan pada dimensi pedagogik modern dalam pembelajaran, yaitu menggunakan pendekatan saintifik. Dalam kurikulum 2013 mengembangkan dua proses pembelajaran yaitu pembelajaran langsung dan tidak langsung. Pembelajaran langsung dilaksanakan dengan pendekatan ilmiah yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menganalisis, dan mengkomunikasikan (Utami, 2015:1828).

Dalam implementasi kurikulum 2013 masih banyak para guru yang masih bingung bagaimana cara menerapkan pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan mendorong siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu perlu adanya paradigma baru dari seorang guru dalam pembelajaran, dari yang semula berpusat pada guru berubah berpusat pada siswa.

Hasil belajar peserta didik dalam implementasi kurikulum 2013 meliputi 3 aspek yaitu, aspek sikap, aspek pengetahuan dan aspek keterampilan. Keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh peserta didik dalam aktivitas belajar maupun kehidupan sehari-hari diantaranya yaitu sikap percaya diri, sikap tanggung jawab, dan sikap peduli. Semua aspek yang akan dikembangkan dalam pembelajaran di SD yang terdapat pada buku guru, sesuai dengan tema dan subtema yang akan dipelajari. Penelitian ini diarahkan pada tema 4 sub tema 2 pekerjaan di sekitarku. Adapun aspek yang akan dikembangkan pada tema 4 sub tema 2 pekerjaan di sekitarku yaitu aspek pengetahuan pada hasil belajar siswa. Dikembangkannya aspek pengetahuan disebabkan oleh rendahnya hasil belajar siswa pada ranah pengetahuan. Sehingga peneliti mengembangkan aspek pengetahuan untuk diteliti lebih lanjut.

Berdasarkan hasil observasi awal yang diperoleh penulis dari guru kelas IV SDN Gunggung I menyatakan bahwa data hasil belajar siswa kelas IV rata-rata masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan oleh sekolah yaitu 70. Siswa yang berjumlah 14 orang hanya 6 siswa yang mencapai nilai tuntas atau 42% saja, sedangkan 8 siswa lainnya memiliki nilai ulangan harian dibawah KKM. Hal tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih diwarnai oleh penekanan pada aspek pengetahuan. Proses pembelajaran tematik kurang merangsang siswa untuk terlibat secara aktif sehingga siswa kurang mandiri, bahkan cenderung pasif, bermain sendiri dan berbicara dengan temannya selama proses pembelajaran.

Salah satu kendala yang terjadi dalam proses pembelajaran tersebut diantaranya adalah kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi-materi yang diajarkan oleh guru. Kondisi tersebut disebabkan oleh beberapa hal, diantaranya yaitu: (1) Peserta didik kurang memperhatikan materi yang disampaikan karena merasa bosan dan model pembelajaran yang monoton yaitu lebih banyak didominasi oleh guru, sehingga peserta didik menjadi kurang aktif. (2) Dalam proses belajar mengajar selama ini hanya sebatas pada upaya menjadikan peserta didik mampu dan terampil mengerjakan soal-soal yang ada sehingga pembelajaran yang berlangsung kurang bermakna dan terasa membosankan serta peserta didik kesulitan dalam menghubungkan materi dengan peristiwa sehari-hari. (3) Serta tidak adanya sebuah media pembelajaran yang mendukung sehingga hal ini menyebabkan siswa menjadi jenuh dan sulit menerima materi yang diberikan oleh guru.

Hal ini apabila dibiarkan terus menerus akan mengakibatkan tidak tercapainya tujuan pembelajaran seperti yang diharapkan. Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan diatas sebagai seorang guru yang setiap hari berinteraksi dengan murid harus melakukan inovasi dalam pembelajaran, pada saat sekarang ini, guru tidak hanya berdiri di depan kelas berceramah tentang materi yang ada pada buku panduan, tetapi perlu adanya perubahan dari cara guru mengajar.

Tugas utama seorang guru adalah menciptakan perencanaan pembelajaran seperti kegiatan memilih, menetapkan, dan mengembangkan model pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan. Oleh karena itu

guru harus mampu menciptakan suasana kelas yang nyaman dan menyenangkan, dengan cara menggunakan model pembelajaran yang menarik, kreatif dan inovatif ketika proses pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat menyebabkan tumbuhnya motivasi, keaktifan, semangat pada siswa dan akan menghasilkan pembelajaran yang berkualitas (Manik, 2016:40).

Model pembelajaran merupakan suatu rencana yang disajikan guru dari awal sampai akhir sebagai pedoman dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar, model pembelajaran merupakan komponen utama dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa sehingga siswa lebih aktif, kreatif, inovatif dan berkarakter. Dengan menggunakan model pembelajaran, proses pembelajaran lebih terarah dan terkonsep siswa bisa terlibat secara aktif dan pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru. Model pembelajaran yang digunakan oleh guru akan mempengaruhi ketercapaian serta prestasi belajar peserta didik, oleh karena itu guru harus memilih model pembelajaran yang tepat yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

Berdasarkan karakteristik siswa sekolah dasar yang senang bermain, maka guru dapat menerapkan model pembelajaran yang mengandung unsur permainan, salah satunya yaitu model pembelajaran kooperatif learning tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Yang merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa

sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement* (Shoimin, 2014:203).

Ada lima komponen utama dalam *Teams Games Tournament* (TGT), yaitu tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*) (Shoimin, 2014:204). Dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT siswa dapat memperoleh teman yang secara signifikan lebih banyak dari kelompok rasial mereka, keterlibatan siswa lebih tinggi dalam belajar bersama, dan dapat menggairahkan semangat belajar, siswa dapat belajar lebih rileks, dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan saling menghargai sesama anggota kelompok

Dalam *Teams Games Tournament* (TGT) siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok kecil yang terdiri dari 3-5 siswa yang heterogen, baik dalam prestasi, akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnis. Kemudian setiap kelompok berkompetisi dalam turnamen, dimana siswa sebagai wakil dari timnya melawan anggota tim yang lain untuk mencapai hasil atau prestasi serupa pada waktu yang lalu.

Selain menggunakan model pembelajaran, Perlu diadakannya bantuan sebuah media pembelajaran yang merupakan alat bantu yang dapat menunjang siswa dalam proses pembelajaran, sehingga dapat membantu dan mempermudah siswa dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan maupun sikap. selain itu, media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dari guru kepada peserta didik sehingga bisa merangsang

pikiran, perasaan, minat serta perhatian peserta didik agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif (Priansa,2017:130).

Dalam proses pembelajaran, peran sebuah media sangatlah penting, karena dengan adanya media pembelajaran, dapat membantu guru ketika kesulitan dalam menjelaskan materi melalui kata-kata atau kalimat tertentu, yang semula rumit bisa disederhanakan, dan yang semula abstrak bisa menjadi konkrit (Sholichah, 2018:1337). Tantangannya saat ini adalah bagaimana guru mampu membuat media pembelajaran yang menarik dan harus praktis, mendidik, dan tentunya sesuai dengan karakteristik siswa tersebut. Salah satu media yang menjawab tantangan ini adalah *Pop-Up Book*.

Media *pop-up book* merupakan media berbentuk buku yang mempunyai unsur tiga dimensi, jika dibuka maka akan muncul gambar dan tulisan yang timbul, sehingga dapat melatih, menarik, dan membantu siswa dalam menerima materi yang dipelajari. Media pembelajaran *Pop Up Book* disesuaikan dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar yang memasuki tahap operasional konkret, dimana siswa mampu menghubungkan konsep-konsep baru dengan konsep-konsep lama.

Pop Up Book dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang mampu membangkitkan imajinasi anak serta merupakan media yang praktis baik dalam penggunaan maupun pembuatan, hanya perlu membuat pola gambar pada kertas, setelah itu digunting dan ditempelkan pada karton maka jadilah Pop Up Book. Pola gambar dapat dibuat sesuka hati atau disesuaikan dengan pengalaman siswa (Sholikhah, 2017:1).

Keunggulan dari *Pop-Up Book* yaitu dapat memvisualisasikan gambar menjadi lebih menarik. *Pop-Up Book* dapat digunakan sebagai bahan ajar siswa secara individu maupun secara berkelompok dan *Pop-Up Book* bersifat praktis dapat menambah semangat serta minat siswa dalam belajar karena dapat memvisualisasikan konsep dalam pelajaran kedalam bentuk gambar 3 dimensi. Tampilan *Pop-Up Book* menjadi salah satu keunggulan karena tampilannya yang unik dan berbeda dengan media pembelajaran berbentuk dua dimensi yang lainnya. *Pop-Up Book* ini memiliki dimensi gambar yang dapat timbul ketika halaman dibuka (Masturah, 2018:217).

Siswa lebih banyak menyukai belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang terdapat gambar di dalamnya, Hal ini membuktikan bahwa dari pihak guru sangat memerlukan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa tersebut. Oleh karena itu dirasa perlu dilakukan pengembangan suatu media pembelajaran yang tentunya belum pernah dikembangkan sebelumnya di sekolah khususnya di kelas tersebut dan yang terpenting media pembelajaran tersebut dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar pendamping LKS.

Penerapan model pembelajaran *Times Games Tournament* dengan media *Pop_up Book* dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga tidak terjadi kebosanan dalam proses belajar mengajar, model pembelajaran *Times Games Tournament* yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu tahap penyajian kelas, belajar kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*), serta dengan bantuan media *pop*

up yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi ketika penyajian kelas, cocok untuk diterapkan dalam proses pembelajaran agar bisa mengatasi masalah-masalah kejenuhan dan minat belajar siswa yang kurang dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis mengajukan penelitian dengan judul : Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) dengan Media *Pop-up Book* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tema 4 Sub Tema 2 Pekerjaan Di Sekitarku Kelas IV SDN Gunggung I Tahun pelajaran 2019-2020

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan permasalahan diatas, penulis dapat merumuskan perumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) dengan media *Pop-up Book* pada tema 4 sub tema 2 pekerjaan di sekitarku kelas IV SDN Gunggung I tahun pelajaran 2019-2020?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa tema 4 sub tema 2 pekerjaan di sekitarku kelas IV SDN Gunggung I tahun pelajaran 2019-2020?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusalan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini antara lain sebagai berikut;

1. Untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) dengan media *Pop-up Book* pada tema 4 sub tema 2

pekerjaan di sekitarku kelas IV SDN Gunggung I tahun pelajaran 2019-2020

2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa tema 4 sub tema 2 pekerjaan di sekitarku kelas IV SDN Gunggung I tahun pelajaran 2019-2020.

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis dari penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) dengan media *Pop-up Book* dalam meningkatkan hasil belajar siswa tema 4 sub tema 2 pekerjaan di sekitarku kelas IV SDN Gunggung I tahun pelajaran 2019-2020 adalah sebagai berikut:

Ada peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) dengan media *Pop-up Book* pada tema 4 sub tema 2 pekerjaan di sekitarku kelas IV SDN Gunggung I tahun pelajaran 2019-2020.

E. Manfaat Penelitian

Ada beberapa manfaat yang akan diperoleh dari hasil penelitian ini, antara lain sebagai berikut:

1. Secara teoritis

Hasil dari penelitian ini dapat berfungsi sebagai sumbangan untuk memperkaya khazanah ilmiah, khususnya tentang penerapan model *Teams Games Tournaments* (TGT).

2. Secara praktis

a. Bagi Kepala SDN Gunggung I

- 1) Penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) ini dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi lembaga sekaligus sebagai acuan dalam pengembangan hal-hal yang perlu di kembangkan yang berkaitan dengan kegiatan belajar mengajar.
- 2) Sebagai motivasi untuk menyediakan sarana dan prasarana sekolah agar terciptannya pembelajaran yang optimal.

b. Bagi Guru SDN Gunggung I

- 1) Bahan evaluasi untuk meningkatkan program kegiatan belajar mengajar dikelas.
- 2) Pedoman dalam penggunaan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) yang sesuai dalam proses pembelajaran.
- 3) Dengan bantuan media *pop-up book* mempermudah bagi guru untuk menyampaikan bahan ajar dikelas
- 4) Meningkatkan pemahaman materi kepada siswa

c. Bagi Siswa SDN Gunggung I

- 1) Memberikan kemudahan bagi siswa untuk meningkatkan prestasi belajar
- 2) Memberikan motivasi dalam belajar dikelas dan diluar kelas.

- 3) Siswa dapat belajar secara rileks dan santai dan lebih bertanggung jawab terhadap kelompoknya
 - 4) Minat belajar siswa semakin bertambah
- d. Bagi Peneliti lain atau Peneliti Selanjutnya
- 1) Bagi penulis yang mengadakan penelitian sejenis, hasil penelitian ini dapat digunakan untuk menambah wawasan tentang meningkatkan hasil belajar siswa melalui Penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* dengan *media pop-up book* dalam pembelajaran di kelas
 - 2) Dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan atau referensi dan kajian untuk meningkatkan keberhasilan dalam proses pendidikan.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)*

Pembelajaran kooperatif model 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* (Shoimin, 2014:203).

2. Media *Pop-up Book*

Pop-up book merupakan buku yang menampilkan halaman-halaman buku yang didalamnya terdapat lipatan gambar yang dipotong

yang membentuk lapisan tiga dimensi yang dapat puladigerakkan sehingga tidak membosankan pembaca (Sholikhah, 2007:01).

3. Hasil Belajar

Hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil dari proses belajar. Perubahan ini berupa pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan sikap yang biasanya meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik (Husamah, 2016:20).

4. Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang memaparkan terjadinya sebab-akibat dari perlakuan, sekaligus memaparkan apa saja yang terjadi ketika perlakuan diberikan, dan memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari perlakuan tersebut (Arikunto 2015:1-2).

