

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan orang-orang yang disertai tanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik agar memiliki sifat yang baik sesuai dengan cita-cita pendidikan. Pendidikan diarahkan untuk menjadikan peserta didik mampu mencapai proses pendewasaan dan kemandirian. Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 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, dan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan seharusnya dapat mengubah individu ke arah yang lebih baik. Melalui pendidikan individu diberikan bekal kemampuan dasar yang dapat menunjang kehidupan di masa depan. Pemberian bekal kemampuan dasar kepada siswa tidak lepas dari adanya peran guru dalam menginovasi pembelajaran. Guru memiliki peran utama dalam hal pengelolaan kelas agar berkualitas dan bermakna. Kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran, dan model pembelajaran sangat diperlukan untuk membantu siswa dalam memahami apa yang disampaikan guru.

Guru harus dapat menginovasi pembelajaran agar pembelajaran menarik, sehingga dapat meningkatkan partisipasi siswa dan berperan aktif.

Menurut Tanireja (2010 : 97) partisipasi siswa dalam kegiatan belajar dapat dilihat dari : (1) memberikan pendapat untuk memecahkan masalah. (2) memberikan tanggapan terhadap pendapat orang lain. (3) mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. (4) motivasi dalam mengerjakan tugas. (5) toleransi dan mau menerima pendapat orang lain. (6) mempunyai tanggung jawab sebagai anggota kelompok. Kegiatan belajar mengajar seharusnya dapat membuat seluruh siswa berperan aktif menyampaikan pendapatnya, namun dalam praktiknya hanya beberapa siswa yang mampu memberikan pendapat serta tanggapan dalam memecahkan masalah. Seringkali siswa ragu untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan. Salah satu penyebab kurangnya partisipasi siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Siswa di Sekolah Dasar adalah anak-anak yang berada pada usia 7 – 12 tahun. Usia 7-12 tahun adalah usia siswa masih berpikir pada tahap operasional konkret. Tahap operasional konkret adalah tahap bahwa pemikiran berada pada tahap perbaikan dalam kemampuan untuk berpikir kritis Trianto (2014:31). Tahap operasional konkret merupakan tahap peralihan dari pra-operasional menjadi operasional formal, yaitu tahap seseorang beralih dari kemampuannya menyerap pengetahuan menggunakan simbol (konkret) menjadi abstrak. Maka dari itu, sebelum siswa berada pada tahap operasional formal, guru harus mampu menghadirkan hal-hal yang konkret ke dalam pembelajaran. Salah satu cara untuk mengubah hal yang abstrak menjadi konkret yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Melalui media pembelajaran diharapkan siswa dapat membayangkan secara nyata apa yang sedang dipelajarinya.

Observasi yang telah dilakukan peneliti pada tanggal bulan November hingga Desember, menghasilkan bahwa tidak ditemukannya media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Guru tidak menyertakan media dalam pembelajaran. Guru hanya memanfaatkan buku guru dan buku siswa. Tidak adanya media pembelajaran mengakibatkan komunikasi yang terjadi antara guru dan siswa hanya berlangsung komunikasi satu arah, sehingga pembelajaran yang berlangsung kurang interaktif menyebabkan kurangnya keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar dapat ditentukan dari penggunaan media pembelajaran. Sehingga dapat dikatakan jika media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas belajar mengajar. Seperti yang disampaikan oleh Tafonao (2018 : 103) semakin menarik media pembelajaran yang digunakan oleh guru, maka akan semakin tinggi pula tingkat motivasi belajar siswa. Praktiknya penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar masih sangat minim. Guru hanya menggunakan media seadanya seperti gambar, peta dan lingkungan sekitar. Sehingga media tersebut belum mampu menunjang siswa dalam pembelajaran.

Peneliti juga melakukan wawancara terhadap guru Kelas V Sekolah Dasar. Hasil wawancara tersebut antara lain : (1) Dalam melaksanakan pembelajaran, kurikulum yang digunakan oleh Sekolah Dasar adalah Kurikulum 2013. (2) Masih kurangnya media pembelajaran yang digunakan untuk menunjang pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan hanya berupa peta, gambar di dalam buku, serta lingkungan alam sekitar. (3)

kurangnya partisipasi siswa dalam pembelajaran, siswa kurang aktif berpendapat jika diberikan kesempatan untuk berbicara.

Selain penggunaan media pembelajaran, guru juga dituntut untuk mampu menerapkan model pembelajaran yang inovatif. Upaya yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut salah satunya adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) tipe *Team Game Tournament* (TGT) berbasis ATONG, dimana siswa harus dapat A (=Amati) terhadap informasi awal yang diberikan, T (=Tanya) pada setiap permasalahan yang muncul, O (=Olah) dari jawaban suatu pertanyaan, N (=Nalar) untuk dapat diteruskan hingga G (=Gagas) suatu ide atau inovasi baru Muslim, dkk (2016:3).

Model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) tipe *Team Game Tournament* (TGT) dikembangkan agar peserta didik mampu bekerja sama dengan peserta didik lain. Model pembelajaran ini menuntut siswa untuk saling bekerjasama. Menurut Slavin (2015 : 163) model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) merupakan turnamen yang menggunakan akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya seperti mereka. Siswa melakukan *games* akademik dengan cara bersaing dengan kelompok lain, siswa berlomba menyumbangkan poin untuk timnya. Poin yang diperoleh akan diakumulasikan dalam satu tim. Akumulasi poin yang terbanyak akan menjadi pemenang. Model ini dipilih karena siswa lebih menyukai persaingan dengan menggunakan permainan.

Permainan membuat siswa tidak merasa jenuh dan bosan dalam pembelajaran. Hal ini sebagai salah satu kelebihan dari pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT).

Penerapan model pembelajaran akan lebih baik jika berbantu dengan media pembelajaran. Media pembelajaran yang akan dikembangkan adalah Papan Pintar menggunakan Model *Cooperative* tipe *Team Game Tournament* (TGT) Berbasis ATONG Pada Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 3 di Kelas V Sekolah Dasar. Melalui pengembangan media pembelajaran tersebut, diharapkan pembelajaran dapat lebih menarik, menyenangkan, dan dapat memberikan makna yang mendalam bagi siswa. Media papan pintar adalah salah satu media pembelajaran dua dimensi yang dapat digunakan pada mata pelajaran tematik.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini yaitu

1. Bagaimana karakteristik media pembelajaran Papan Pintar menggunakan Model *Cooperative* tipe *Team Game Tournament* (TGT) Berbasis ATONG Pada Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 3 Kelas V SD Negeri 2 Tambaknegara?
2. Bagaimana kevalidan media pembelajaran Papan Pintar menggunakan Model *Cooperative* tipe *Team Game Tournament* (TGT) Berbasis ATONG

Pada Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 3 Kelas V SD Negeri 2 Tambaknegara?

3. Bagaimana respon guru terhadap media pembelajaran Papan Pintar menggunakan Model *Cooperative* tipe *Team Game Tournament (TGT)* Berbasis ATONG Pada Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 3 Kelas V SD Negeri 2 Tambaknegara?
4. Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran Papan Pintar menggunakan Model *Cooperative* tipe *Team Game Tournament (TGT)* Berbasis ATONG Pada Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 3 Kelas V SD Negeri 2 Tambaknegara?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari pengembangan media pembelajaran ini, yaitu :

1. Mengetahui karakteristik media pembelajaran Papan Pintar menggunakan Model *Cooperative* tipe *Team Game Tournament (TGT)* Berbasis ATONG Pada Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 3 Kelas V SD Negeri 2 Tambaknegara.
2. Mengetahui kevalidan media pembelajaran Papan Pintar menggunakan Model *Cooperative* tipe *Team Game Tournament (TGT)* Berbasis ATONG Pada Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 3 Kelas V SD Negeri 2 Tambaknegara.

3. Mengetahui respon guru terhadap media pembelajaran Papan Pintar menggunakan Model *Cooperative* tipe *Team Game Tournament (TGT)* Berbasis ATONG Pada Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 3 Kelas V SD Negeri 2 Tambaknegara.
4. Mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran Papan Pintar menggunakan Model *Cooperative* tipe *Team Game Tournament (TGT)* Berbasis ATONG Pada Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 3 Kelas V SD Negeri 2 Tambaknegara.

D. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat penelitian pengembangan tersebut antara lain :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Memahami bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran Papan Pintar menggunakan Model *Cooperative* tipe *Team Game Tournament (TGT)* Berbasis ATONG Pada Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 3 Kelas V SD Negeri 2 Tambaknegara.
 - b. Menambah pengetahuan pengembangan media pembelajaran Papan Pintar menggunakan Model *Cooperative* tipe *Team Game Tournament (TGT)* Berbasis ATONG Pada Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 3 Kelas V SD Negeri 2 Tambaknegara.
 - c. Hasil penelitian dapat dijadikan pertimbangan sekolah untuk mengembangkan media pembelajaran mata pelajaran yang lain.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Media pembelajaran roda pencaharian dapat digunakan oleh peserta didik sebagai media pembelajaran yang menarik, memudahkan dalam memahami materi pembelajaran, serta dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik.

b. Bagi Guru

- 1) Guru dapat memperoleh media pembelajaran roda pencaharian mata pelajaran IPS yang lebih efektif untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik dalam pembelajaran.
- 2) Sebagai motivasi guru agar lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan keadaan peserta didik.

c. Bagi Sekolah

Menambah tersedianya media pembelajaran mata pelajaran IPS yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

- 1) Mendapat pengetahuan dalam mengembangkan media pembelajaran roda pencaharian mata pelajaran IPS.
- 2) Mendapat pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran.
- 3) Dapat mengetahui kevalidan media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti.