

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Peningkatan mutu pendidikan merupakan tanggung jawab semua pihak yang terlibat dalam dunia pendidikan, terutama bagi guru SD yang merupakan ujung tombak dalam pendidikan dasar. Guru merupakan salah satu komponen terpenting dalam dunia pendidikan. Ruh pendidikan sesungguhnya terletak di pundak guru. Seorang guru juga berperan sebagai orang tua kedua yang menangani anak setelah orang tua dalam upaya pencapaian tujuan yang meliputi aspek intelektual, emosional, spiritual dan sosial. Hal ini dapat dilakukan melalui berbagai teknik dan cara yang profesional selama proses pembelajaran di dalam maupun di luar kelas. Untuk itu guru harus selalu mengembangkan profesionalismenya melalui berbagai pelatihan dalam setiap kesempatan.

Proses pembelajaran yang terjadi di lapangan sangat berbanding terbalik dengan kebijakan yang ada, sebagaimana yang tertuang dalam Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3, yang berbunyi:

“Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.”

Filosofi dalam pendidikan ini mengartikan *belajar* dan *pembelajaran* sebagai proses membangun pengetahuan yang bermakna melalui pencarian hubungan antara pengetahuan awal siswa dengan pengetahuan yang sedang dipelajari, siswa berinteraksi multi arah dengan memanipulasi media pembelajaran di lingkungan sekitar sebagai wahana proses belajarnya yang dalam pelaksanaannya difasilitasi oleh guru.

Dewi Herawati, 2014

Penerapan pembelajaran tematik model cooperative learning tipe teams games tournament untuk meningkatkan hasil belajar siswa tentang peristiwa alam

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Pembelajaran di Sekolah Dasar dengan Kurikulum tahun 2006 yang bernama Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna kepada peserta didik. Peserta didik kelas satu, dua, dan tiga berada pada rentangan usia dini yang masih melihat segala sesuatu sebagai satu keutuhan (holistik) sehingga pembelajarannya masih bergantung kepada objek-objek konkrit dan pengalaman yang dialaminya. Dalam pembelajaran yang kreatif, seorang guru diharapkan dapat berinteraksi secara efektif dengan siswanya, berusaha menciptakan *conversation* atau percakapan antar guru dan siswa, serta siswa dan siswa lainnya. Karena itu dibutuhkan bahan cerita yang dalam kegiatan pembelajaran disebut pembelajaran tematik. Tanpa mempersiapkan tema yang akan disampaikan sulit bagi siswa untuk memiliki imajinasi dan interaksi dengan gurunya.

Penerapan pembelajaran tematik perlu ditetapkan wilayah keterpaduannya, apakah dalam satu mata pelajaran, multi mata pelajaran, antar-mata pelajaran atau trans-mata pelajaran. Persiapan, *monitoring*, supervisi dan evaluasi pelaksanaan pembelajaran dilakukan secara berkesinambungan untuk memastikan keefektifan dan keefisienannya.

Namun pada kenyataannya selama ini pembelajaran tematik di kelas yang penulis teliti masih berorientasi pada: (1) Pembelajaran yang lebih bersifat *teacher-centered*, guru hanya menyampaikan materi ajar sebagai produk dan siswa menghafal informasi faktual; (2) Siswa hanya mempelajari materi ajar pada domain kognitif yang terendah, siswa tidak dibiasakan untuk mengembangkan potensi berpikirnya; (3) Cara berpikir yang dikembangkan dalam kegiatan belajar belum menyentuh domain afektif dan psikomotor; (4) Evaluasi yang dilakukan hanya berorientasi pada produk belajar yang berkaitan dengan domain kognitif

dan tidak menilai proses. Akibatnya pembelajaran yang dilakukan siswa menjadi tidak bermakna dan hasil pembelajaranpun tidak memuaskan.

Hal ini dapat dilihat dari hasil ulangan harian yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap 20 siswa kelas II MIS Ar-Rohmah kecamatan Sukajadi Bandung, yang mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (75) dan telah dinyatakan tuntas belajar hanya 35% (7 siswa) sementara 65% (13 siswa) mendapat nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (75) dan dinyatakan belum tuntas belajar. Hal ini menunjukkan rendahnya tingkat penguasaan siswa terhadap tema peristiwa alam, dengan subtema kenampakan matahari di kelas II MIS Ar-Rohmah kecamatan Sukajadi kota Bandung.

Rendahnya penguasaan materi sains tentang peristiwa alam dengan subtema kenampakan matahari dikarenakan adanya masalah dalam pembelajaran IPA. Menurut Wartono (dalam Adun Rusyana, 2011), masalah pembelajaran IPA adalah :

1. Guru kurang berusaha mengajak siswa menemukan konsep/prinsip yang melibatkan pikiran siswa;
2. Siswa kurang dilibatkan untuk berpartisipasi aktif;
3. Proses pembelajaran bersifat informatif;
4. Masih lemahnya kemampuan guru dalam mengkomunikasikan sains.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka perlu adanya suatu upaya yang harus dilakukan, untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tema peristiwa alam dengan subtema kenampakan matahari yang ada kaitannya dengan pembelajaran IPA. Menurut Irjan (2008) kegiatan pembelajaran IPA di sekolah haruslah “membelajarkan siswa bagaimana belajar IPA”. Tujuan pokoknya adalah meletakkan landasan bagi belajar seumur hidup. Hal ini berkaitan dengan berbagai temuan penelitian yang menyebutkan bahwa “fakta-fakta, prinsip, dan konsep IPA” seringkali berumur pendek, karena dominasi peran guru sebagai satu-satunya komunikator. Oleh karena itu, tujuan pokok penyelenggaraan kegiatan pembelajaran IPA di sekolah secara operasional adalah membelajarkan siswa agar mampu memproses dan memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap ilmiah

Dewi Herawati, 2014

Penerapan pembelajaran tematik model cooperative learning tipe teams games tournament untuk meningkatkan hasil belajar siswa tentang peristiwa alam

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

bagi dirinya sendiri. Salah satu model yang dapat memotivasi siswa dalam belajar IPA, meningkatkan hasil belajar siswa dan menumbuhkan minat siswa sehingga memunculkan suasana yang mendukung dalam belajar adalah dengan menggunakan model *Cooperative Learning*.

Menurut Sanjaya (2008: 242) model cooperative merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan atau tim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda (heterogen).

Salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat dijadikan sebagai suatu alternatif perbaikan pembelajaran yaitu model *Cooperative Learning*. Slavin (dalam Isjoni, 2009: 15) mengemukakan “*cooperative learning* merupakan suatu cara pendekatan atau serangkaian strategi yang khusus dirancang untuk memberi dorongan kepada peserta didik agar bekerja sama selama proses pembelajaran”. *Cooperative Learning* merupakan model pembelajaran yang mewujudkan suatu kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa, sehingga pembelajaran lebih bermakna dan memperoleh hasil yang maksimal.

Model *Cooperative Learning* mempunyai beberapa variasi. Dari beberapa variasi model yang ada dalam *Cooperative Learning*, model pembelajaran yang dianggap relevan adalah model *Cooperative Learning* metode tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Model ini mengandung unsur permainan serta menciptakan adanya komunikatif antar anggota kelompok yang menjadikan pembelajaran bersifat *joyfull learning* yang sesuai dengan kebutuhan dan tingkat perkembangan anak pada usia sekolah dasar, anak akan merasa bebas untuk mengeksplor pengetahuannya serta mendorong siswa untuk bertanggung jawab akan tugasnya, kejujuran, pemahaman karakter, situasi partisipasi dan aktualisasi diri dalam menggali bakat dan potensi diri siswa, serta dapat kerja sama dan rasa tepa selira antar anggota kelompok belajar dengan bersaing secara sportif. Selain itu, menurut beberapa peneliti terdahulu yang telah melaksanakan penelitian, model

Cooperative Learning tipe *TGT* baik dilaksanakan di sekolah dan dapat memotivasi siswa dalam belajar serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari uraian di atas, maka penulis tertarik untuk mencari bagaimana cara mengatasi masalah tersebut dengan menggunakan salah satu model pembelajaran tematik yang menekankan kerja sama antara siswa dalam kelompok untuk mempelajari materi sains dan berdiskusi mengenai tema peristiwa alam dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *TGT*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, masalah-masalah penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah perencanaan pembelajaran tematik tentang peristiwa alam dengan menerapkan model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas II MIS Ar-Rohmah kecamatan Sukajadi Bandung?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran tematik tentang peristiwa alam dengan menerapkan model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas II MIS Ar-Rohmah kecamatan Sukajadi Bandung?
3. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik tentang peristiwa alam dengan menerapkan model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas II MIS Ar-Rohmah kecamatan Sukajadi Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mendeskripsikan perencanaan pembelajaran tematik tentang peristiwa alam dengan menerapkan model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas II MIS Ar-Rohmah kecamatan Sukajadi Bandung

Dewi Herawati, 2014

Penerapan pembelajaran tematik model cooperative learning tipe teams games tournament untuk meningkatkan hasil belajar siswa tentang peristiwa alam

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran tematik tentang peristiwa alam dengan menerapkan model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas II MIS Ar-Rohmah kecamatan Sukajadi Bandung
3. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik tentang peristiwa alam dengan menerapkan model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas II MIS Ar-Rohmah kecamatan Sukajadi Bandung

D. Manfaat Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini diharapkan bermanfaat bagi siswa, guru, dan sekolah, sebagai berikut :

1. Siswa
 - a. Meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik tentang peristiwa alam
 - b. Meningkatkan aktivitas siswa untuk belajar aktif dan kreatif dalam pembelajaran tematik tentang peristiwa alam
 - c. Melatih siswa untuk saling menghargai, tanggung jawab, dan rasa kebersamaan bagi setiap kelompok kerja dalam melaksanakan tugas pembelajaran.
2. Guru
 - a. Diharapkan dapat memberikan informasi untuk menyelenggarakan pembelajaran tematik model *Cooperative Learning* dalam pengembangan dan peningkatan mutu pendidikan.
 - b. Sebagai bahan kajian dalam memilih metode pembelajaran yang efektif dan efisien dalam mengajar tematik tentang Peristiwa Alam untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Sekolah

Dewi Herawati, 2014

Penerapan pembelajaran tematik model cooperative learning tipe teams games tournament untuk meningkatkan hasil belajar siswa tentang peristiwa alam

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Diharapkan dapat mengembangkan kurikulum dan memotivasi guru dalam mengimplementasikan kurikulum agar kurikulum itu dikembangkan dan disesuaikan dengan situasi dan kondisi, sehingga kurikulum dapat berjalan secara efektif melalui proses pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan yang sesuai dengan perkembangan IPTEK.

E. Penjelasan Istilah

Ada beberapa istilah yang perlu dijelaskan secara konkret/operasional dalam mengukur keberhasilan dalam penelitian ini, antara lain:

1. Model *Cooperative Learning* Tipe *TGT*

Menurut Nur (2005:7) *TGT* mula-mula dikembangkan oleh David Devries dan Keith Edwards, merupakan model pembelajaran *cooperative* John Hopkins yang pertama. *TGT* menggunakan presentasi guru yang sama dan kerja tim seperti pada *STAD*, namun mengganti kuis dengan turnamen.

Model pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang dalam pelaksanaannya mengedepankan pemanfaatan kelompok-kelompok siswa.

TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok – kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing – masing.

2. Hasil belajar

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (1999: 250), hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkatan perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran.

Hasil belajar menurut Sudjana (2006: 22) adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu kemampuan kognitif yang diperoleh siswa setelah terjadinya proses pembelajaran, yang ditunjukkan dengan nilai skor tes yang diberikan oleh guru yaitu hasil ulangan harian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes tertulis berbentuk pilihan ganda dan uraian.

3. Tema Peristiwa Alam Subtema Kenampakan Matahari

Matahari sumber energi terbesar di alam. Matahari ciptaan Tuhan Yang Maha Kuasa. Matahari sangat bermanfaat bagi kehidupan. Antara lain memberi penerangan, memberi panas, dan memberi energi.

Setiap hari matahari menyinari bumi. Matahari bersinar pagi sampai sore hari. Matahari terbit di ufuk timur di waktu pagi hari. Matahari kelihatan besar dan berwarna kemerah-merahan. Matahari bergerak dari timur ke barat. Semakin siang, kedudukan matahari semakin naik. Pukul 12 siang, matahari tepat di atas kita. Semakin sore, cahaya matahari semakin redup. Panasnya juga berkurang, matahari terbenam tanda malam mulai tiba. Disaat terbenam, matahari seolah berada di bawah lagi hingga saatnya fajar tiba. (Maryati, 2011 :30).

I. Hipotesis Tindakan

“Dengan pendekatan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* diterapkan dengan baik dalam pembelajaran Tematik tentang Peristiwa Alam dengan hasil belajar siswa kelas II MIS Ar-Rohamah Kecamatan Sukajadi Kota Bandung akan meningkat.”

Dewi Herawati, 2014

*Penerapan pembelajaran tematik model cooperative learning tipe teams games tournament
untuk meningkatkan hasil belajar siswa tentang peristiwa alam*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu