

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan perpaduan antara belajar dan mengajar. Seperti tercantum pada Pasal 1 UU No. 20 Tahun 2003, bahwa “pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Pembelajaran memiliki arti yang sangat luas dan dipandang sebagai sebuah sistem. Dalam Pembelajaran tidak hanya antara seorang guru dan peserta didik saja, pembelajaran terdiri dari beberapa komponen yang saling berkaitan dan bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Komponen-komponen yang dimaksud, diantaranya adalah tujuan pembelajaran, kurikulum, strategi pembelajaran, model pembelajaran, media pembelajaran, evaluasi, siswa, dan guru.

Proses pembelajaran menuntut guru dan peserta didik untuk saling berkomunikasi secara aktif yaitu komunikasi dua arah, dimana terdapat *feed back* dari peserta didik ketika guru menyampaikan materi, dalam proses pembelajaran peran guru sangat diperlukan tetapi bukan berarti hanya guru saja yang aktif, siswa juga harus aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran akan berjalan dengan baik jika kedua belah pihak bertindak sebagai subjek pembelajaran. Pembelajaran yang baik adalah terciptanya suasana yang menyenangkan dalam proses pembelajaran, guru dapat memanfaatkan waktu pembelajaran sebaik mungkin, dan mencapai hasil belajar setinggi-tingginya. Dengan itu maka pembelajaran bukan hanya efektif, tetapi juga efisien.

Pada Sekolah Dasar, mendidik peserta didik agar berani melakukan eksplorasi dan berani menunjukkan autentik gagasan-gagasan dan penemuannya, adalah hal yang sangat penting dan sangat mendasar. Hal ini sesungguhnya menjawab mengapa tingkat pertama pendidikan anak dinamakan dengan sekolah dasar. Sekolah dasar adalah siswa diberi bekal, ditanamkan nilai-nilai, baik itu moralitas, tetapi terutama nilai-nilai tentang cara memperoleh pengetahuan.

Seiring dengan perkembangan kurikulum pendidikan, sistem pembelajaran yang diterapkan pun mengikuti arah perkembangan kurikulum yang sedang ditetapkan. Untuk kurikulum saat ini adalah kurikulum 2013 yang telah diimplementasikan di sebagian sekolah khususnya jenjang sekolah dasar untuk kelas I dan IV. Permendikbud UU No. 57 Tahun 2014 menyatakan bahwa “kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia.” Proses pembelajaran yang diterapkan saat ini adalah pembelajaran berbasis tematik. Pembelajaran tematik dilakukan dengan maksud sebagai upaya untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pendidikan, terutama untuk mengimbangi padatnya materi kurikulum. Mata pelajaran di sekolah dasar yang awalnya terpisah kedalam sepuluh mata pelajaran, yaitu mata pelajaran Agama, PKN, Matematika, Bahasa Indonesia, Pendidikan Jasmani dan Kesehatan, Seni Budaya, IPA, IPS, Muatan Lokal, dan Pengembangan Diri dalam kurikulum 2013 dipadatkan kedalam enam mata pelajaran yaitu Agama, PKN, Matematika, Bahasa Indonesia, Pendidikan Jasmani dan Kesehatan, dan Seni Budaya. Sedangkan untuk IPA dan IPS diintegrasikan kedalam semua mata pelajaran tersebut. Begitu pula untuk Muatan Lokal dan Pengembangan Diri diintegrasikan dalam mata pelajaran seni budaya. Sehingga materi pembelajaran di sekolah dasar saat berdasarkan tema yang merupakan gabungan dari beberapa mata pelajaran yang relevan dengan kompetensi siswa.

Kurikulum 2013 pada tingkat dasar SD/MI menggunakan pendekatan pembelajaran saintifik dari kelas 1 sampai dengan kelas VI. Pembelajaran tematik saintifik mengedepankan palararan induktif dibandingkan dengan penalaran deduktif. Penalaran induktif memandang fenomena atau situasi spesifik untuk kemudian menarik simpulan secara keseluruhan.

Langkah-langkah pembelajaran dengan pendekatan saintifik merupakan adaptasi dari metode ilmiahnya ilmu sains. Dari metode ilmiah inilah lahir langkah-langkah pembelajaran yang menuntut siswa aktif. Langkah-langkah

pembelajaran pada pendekatan saintifik ini pada dasarnya berbasis pada fakta dari objek yang diamati, diolah, dianalisis, dan diuji.

Pada tingkat Sekolah Dasar SD/MI, kurikulum 2013 lebih difokuskan pada pembentukan sikap dan keterampilan hidup, sedangkan keilmuannya lebih ringan di bandingkan dengan KTSP. Kurikulum 2013 dari sudut pandang psikologis, kelas IV, V, dan VI sudah mulai mampu berpikir abstrak, sedangkan untuk kelas I, II, dan III peserta didik belum mampu berpikir abstrak untuk memahami konten mata pelajaran terpisah.

Pada tingkat Sekolah Dasar SD/MI, kurikulum 2013 lebih difokuskan pada pembentukan sikap dan keterampilan hidup, sedangkan keilmuannya lebih ringan di bandingkan dengan KTSP. Sikap sosial yang dimaksud dalam kurikulum 2013 terkait dengan pembentukan peserta didik yang berakhlak mulia, mandiri, demokratis, dan bertanggungjawab. Sikap sosial sangatlah penting ditanamkan pada diri peserta didik, karena kompetensi sikap sosial mengacu pada KI-2 : menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong-royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaanya.

Pembelajaran tematik memiliki ciri-ciri atau karakteristik sebagaimana diungkapkan dalam *www. pppg tertulis.or.id*. sebagai berikut 1) berpusat pada siswa, 2) Memberikan pengalaman langsung kepada siswa, 3) Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, 4) Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran., 5) Bersifat fleksibel, 6) Hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat, dan kebutuhan siswa.

Seorang guru dituntut untuk dapat melaksanakan pembelajaran sebaik mungkin dan membuat inovasi-inovasi terbaru dalam proses pembelajaran agar peserta didik dapat lebih mengerti materi pelajaran, tujuan pembelajaran tercapai dan menjadikan siswa kreatif dan aktif. Banyak inovasi yang bisa diciptakan oleh guru, seperti penggunaan strategi pembelajaran, model pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran.

Dalam UU No. 14 tahun 2005 dijelaskan “peran guru adalah sebagai agen pembelajaran (*learning agent*) yaitu guru berperan sebagai fasilitator, motivator,

pemacu, perekayasa pembelajaran, dan pemberi inspirasi belajar bagi peserta didik.” Oleh karena itu, guru harus memikirkan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan kompetensi materi yang akan disampaikan, sehingga meningkatkan peran siswa dalam proses pembelajaran dan meningkatkan minat belajar siswa. Penggunaan model pembelajaran akan sangat berpengaruh kepada pemahaman materi yang diberikan kepada siswa dan berdampak pada hasil belajar siswa. Sehingga menjadikan proses pembelajaran menjadi efektif dan efisien.

Sering kita temui di kelas banyak guru yang menggunakan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) secara penuh selama proses pembelajaran berlangsung, terutama pada pelajaran yang banyak menyajikan materi berupa konsep, sehingga proses pembelajaran yang terjadi hanya berjalan satu arah dari guru ke siswa. Pembelajaran akan lebih efektif ketika siswa bisa melakukan aktifitas lebih banyak didalam kelas. Dengan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) mengakibatkan siswa kurang memahami pelajaran dan tidak adanya semangat dalam proses pembelajaran. Seorang guru yang kreatif biasanya akan selalu menemukan jalan untuk dapat menjelaskan materi dengan cara sesederhana mungkin, dengan mengaitkan materi-materi tersebut ke dalam kegiatan keseharian siswa, sehingga siswa akan lebih mudah untuk memahami materi yang disampaikan. Guru belum memahami sepenuhnya bahwa siswa bukanlah gelas kosong yang bisa diisi begitu saja. Siswa harus diberi stimulus agar dapat membangun pengetahuannya sendiri. Sementara stimulus yang bisa diterima oleh siswa jenisnya beragam, tergantung kepada modalitas belajar dan tipe kecerdasan dominan yang dimilikinya.

Kebutuhan siswa sekolah dasar yang masih senang bermain, maka menuntut guru untuk merancang model-model pembelajaran yang memiliki unsur permainan di dalamnya. Guru mengembangkan model pembelajaran yang bersifat serius tapi santai agar siswa menyukai suasana dalam proses pembelajaran. Guru pun harus merancang model pembelajaran yang memungkinkan siswa bergerak dan membentuk kelompok-kelompok kecil dalam proses pembelajaran, karena siswa sekolah dasar dalam pergaulannya dengan teman kelompok mereka belajar

aspek-aspek yang penting seperti mematuhi aturan-aturan kelompok, belajar setia kawan, belajar bertanggung jawab, belajar keadilan, demokrasi dan belajar bersaing, hal tersebut sesuai dengan sifat model pembelajaran kooperatif tipe *Teams games tournament*. Di samping memperhatikan karakteristik anak, implikasi pendidikan dapat juga bertolak dari kebutuhan peserta didik. Pemaknaan kebutuhan siswa SD dapat diidentifikasi dari tugas-tugas perkembangannya. Tugas-tugas perkembangan adalah tugas-tugas yang muncul pada saat atau suatu periode tertentu dari kehidupan individu, yang jika berhasil akan menimbulkan rasa bahagia dan membawa arah keberhasilan dalam melaksanakan tugas-tugas berikutnya, sementara kegagalan dalam melaksanakan tugas tersebut menimbulkan rasa tidak bahagia, ditolak oleh masyarakat dan kesulitan dalam menghadapi tugas-tugas berikutnya. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games- Tournament* (TGT) ini diharapkan dapat menciptakan suasana baru dalam pembelajaran yang menyenangkan, dapat meningkatkan kemandirian belajar, meningkatkan kemampuan berpikir dan meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Penelitian model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* sudah banyak dilakukan sebelumnya, baik terhadap meningkatkan hasil belajar siswa maupun motivasi siswa. Dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, peserta didik dituntut aktif, berani dan kreatif dalam menjawab soal-soal yang diajukan oleh guru agar kelompok mereka mendapatkan point dan memenangkan turnamen. Peserta didik juga dituntut untuk konsentrasi ketika guru menyampaikan materi dan aturan turnamen, siswa dituntut untuk memahami semua materi yang akan dibahas dalam turnamen.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berpijak pada paham konstruktivisme Vygotsky menekankan pentingnya memanfaatkan lingkungan yang ada di sekitar siswa, seperti orang-orang, kebudayaan dan termasuk pengalaman dalam lingkungan tersebut. Pada pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* ini terjadi kesepakatan antara siswa tentang aturan-aturan dalam pelaksanaan model ini yaitu berkerjasama dan berkolaborasi dengan teman kelompok yang sudah

ditentukan dan kesepakatan untuk diskusi, menyampaikan ide-ide pokok materi, saling mengingatkan jika terdapat kesalahan kesalahan dan menjelaskan kepada teman satu kelompok jika salah satu ada yang tidak mengerti. Dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* peserta didik dituntut untuk kritis dan mengaktualisasikan pengetahuan yang kreatifitas siswa.

Untuk itulah dalam hal ini peneliti memilih menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamen* dalam pelajaran tematik di SD Al-Amanah dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa. Atas dasar itulah penulis mencoba mengkaji efektifitas penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan model belajar ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan motivasi belajar siswa, yang nantinya tentu akan berpengaruh kepada hasil belajar khususnya pada domain kognitif siswa. Penelitian ini sendiri berjudul “Efektifitas Penggunaan Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar pada tema “Sejarah Peradaban Indonesia”.”

B. Identifikasi Masalah

Kurikulum 2013 dari sudut pandang psikologis, kelas IV, V, dan VI sudah mulai mampu berpikir abstrak, sedangkan untuk kelas I, II, dan III peserta didik belum mampu berpikir abstrak untuk memahami konten mata pelajaran terpisah. Setiap proses pembelajaran selalu terjadi masalah-masalah yang muncul, terutama yang terjadi pada peserta didik.

1. Kebutuhan peserta didik sekolah dasar senang bermain, maka guru sekolah dasar harus merancang model pembelajaran yang terdapat unsur permainan.
2. Siswa sekolah dasar tidak bisa diam ditempat, maka seorang guru harus membuat proses pembelajaran semenarik mungkin dengan menggunakan model-model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

3. Kurang adanya komunikasi antara siswa, seorang guru sangat berperan penting untuk menumbuhkan sikap sosial pada diri siswa. Pendidik bisa memanfaatkan penggunaan model pembelajaran untuk menumbuhkan proses interaksi dan sosialisasi yang baik dalam diri setiap siswa dan untuk membantu berjalannya kegiatan proses belajar mengajar.

Dengan adanya model pembelajaran yang bervariasi dan penggunaan model pembelajaran yang tepat maka dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan proses pembelajaran akan menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Untuk mengatasi masalah-masalah yang terjadi dalam Sekolah Dasar tersebut, menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah tersebut karena sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa Sekolah Dasar. Untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* maka harus dilakukan suatu penelitian.

Agar penelitian ini lebih terarah, dan lebih fokus maka penulis membatasi penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yang sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar yang senang bermain dan senang bergerak, dan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* bisa menjadi jembatan bagi siswa dalam berkomunikasi.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah umum dalam penelitian ini adalah “apakah terdapat efektifitas penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar pada tema “Sejarah Peradaban Indonesia”?

Berdasarkan rumusan masalah umum, maka dapat dijabarkan beberapa rumusan masalah khusus:

1. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa ranah pengetahuan pada pembelajaran tematik?

2. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam penggunaan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa ranah kognitif aspek pemahaman pada pembelajaran tematik?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam penggunaan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa ranah kognitif aspek penerapan pada pembelajaran tematik.

D. Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh informasi mengenai efektivitas penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar pada tema “Sejarah Peradaban Indonesia”. Adapun secara khusus, tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada ranah kognitif aspek pengetahuan dalam meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar pada pembelajaran tematik.
2. Untuk mengetahui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada ranah kognitif aspek pemahaman dalam meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar pada pembelajaran tematik.
3. Untuk mengetahui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada ranah kognitif aspek penerapan dalam meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar pada pembelajaran tematik.

E. Manfaat Hasil Penelitian

Dalam penelitian “apakah terdapat efektivitas penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar pada tema “Sejarah Peradaban Indonesia” di kelas 5 Sekolah

Dasar Islam Alamanah” diharapkan memberikan manfaat kepada berbagai pihak yang terlibat dalam pendidikan secara langsung maupun tidak langsung.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis diharapkan hasil dari penelitian ini dapat menjadi masukan dan gambaran yang jelas dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yang dapat meningkatkan hasil pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan dapat memberikan wawasan dan pengetahuan bagi peneliti, sekolah, guru dan siswa tersebut.

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif kepada sekolah. Peneliti berharap agar hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan serta dapat dijadikan evaluasi yang dianggap positif untuk perbaikan proses kegiatan pembelajaran kedepannya, baik dari segi teori, metode, maupun media yang digunakan.

b. Bagi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan pemikiran yang positif, terutama sebagai pengembang kurikulum dan pembelajaran. Penelitian ini juga termasuk ke dalam bagian teknologi pendidikan, yaitu pada implementasi kegiatan pembelajaran dan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe yang efektif.

c. Bagi Peneliti

Dengan penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran dan wawasan pengetahuan yang lebih luas dan menjawab rasa keingintahuan peneliti mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam kegiatan pembelajaran tematik di Sekolah Dasar.

d. Bagi Peserta Didik

Dengan penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan sifat kerjasama, tanggung jawab, teliti dan menuntut siswa untuk kreatif dan berani dalam mengemukakan pendapat.

F. Struktur Organisasi

1. Bab I Pendahuluan

Dalam bab I akan dibahas mengenai uraian tentang pendahuluan yaitu latar belakang penelitian, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi.

2. Bab II Landasan Teori

Pada bab II berisi mengenai tentang konsep-konsep dan landasan teori yang mendukung data penelitian serta menjadi acuan dalam penyusunan skripsi. Dalam bab ini akan membahas konsep model pembelajaran, konsep model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament, konsep pembelajaran tematik, dan konsep hasil belajar ranah kognitif. Pada bab II ini juga berisi mengenai hipotesis dan kerangka berakhir.

3. Bab III Metode Penelitian

Pada bab III ini berisi mengenai metodologi dari penelitian yang akan dilaksanakan, berupa lokasi dan subjek penelitian, metode penelitian, desain penelitian, definisi oprasional, teknik pengumpulan data, teknik pengembangan instrumen, teknik analisis data, dan uji coba instrumen.

4. Bab IV Pembahasan dan Hasil Penelitian

Dalam bab IV berisi mengenai deskripsi dari penelitian dan membahas hasil penelitian yang telah dilaksanakan.

5. Bab V Kesimpulan dan Saran

Pada bab V dipaparkan mengenai kesimpulan dari hasil penelitian dan pandangan dari peneliti serta saran dan rekomendasi.