

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pengertian pendidikan, berdasarkan UU nomor 20 tahun 2003 adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Oleh karena itu, pendidikan memiliki peranan penting dalam membentuk manusia yang memiliki pengetahuan yang baik melalui proses pembelajaran.

Sekolah adalah salah satu lembaga pendidikan dimana para siswa bisa berinteraksi dengan guru, dengan kata lain berinteraksi secara sosial. Sekolah adalah wahana yang baik bagi tumbuhnya kemampuan bekerja sama, dengan itulah akan tumbuh rasa kebersamaan yang memberi pengaruh positif bagi perkembangan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain, disekolah siswa akan mengalami proses interaksi dalam proses pembelajaran, guru akan membelajarkan siswa dengan harapan siswa akan belajar. Melalui interaksi yang baik akan timbul kerja sama antara siswa dengan siswa ataupun siswa dengan guru.

Belajar bekerja sama disekolah dapat mempersiapkan siswa untuk masa depannya di masyarakat yaitu memacu siswa untuk belajar secara aktif ketika ia bekerja sama dan bukan hanya pasif. Hal ini memotivasi siswa untuk mencapai prestasi akademik yang lebih baik, menghormati perbedaan yang ada dan kemajuan dalam kemampuan sosial. Kesemuanya itu akan membangun kemampuan kerja sama seperti komunikasi, interaksi, rencana kerja sama, berbagi ide, pengambilan keputusan, mendengarkan, bersedia untuk berubah, saling tukar ide dan mensintesis ide (Sharan dan Sharan, dalam Suyanto 2005). Belajar bekerja sama juga merupakan sebuah metode yang dapat meningkatkan prestasi akademik yang implementasinya tidak membutuhkan biaya mahal (Lyman dan Foyle, dalam Suyanto 2005).

Yudha M. Saputra, dkk (2005) juga mengatakan bahwa manfaat pembelajaran kerjasama adalah mampu mengembangkan aspek moralitas dan interaksi sosial peserta didik karena melalui kerjasama anak memperoleh kesempatan yang lebih besar untuk berinteraksi dengan anak yang lain,

mempersiapkan siswa untuk belajar bagaimana caranya mendapatkan berbagai pengetahuan dan informasi sendiri, baik guru, teman, bahan pelajaran ataupun sumber belajar yang lain, meningkatkan kemampuan siswa untuk bekerja sama dengan orang lain dalam sebuah tim, membentuk pribadi yang terbuka dan menerima perbedaan yang terjadi, dan membiasakan anak untuk selalu aktif dan kreatif dalam mengembangkan analisisnya.

Selain itu manfaat yang dapat dihasilkan melalui pembelajaran kerja sama adalah anak akan bertambah sikap tanggung jawabnya terhadap dirinya sendiri maupun anggota kelompoknya, anak akan bangkit sikap solidaritasnya dengan membantu teman yang memerlukan bantuannya, anak akan merasakan perlunya kehadiran teman dalam menjalani hidupnya, anak dapat mewujudkan sikap kerjasama dalam kelompok dan merefleksikannya dalam kehidupan, dan anak mampu bersikap jujur dengan mengatakan apa adanya kepada teman dalam kelompoknya (Saputra, dkk 2005).

Berdasarkan pemaparan di atas terlihat bahwa kerjasama merupakan komponen yang penting dalam pembelajaran. Kerjasama merupakan suatu bentuk proses sosial dimana didalamnya terdapat aktifitas tertentu yang ditujukan untuk mencapai tujuan bersama dengan saling membantu dan saling memahami terhadap aktifitas masing-masing.

Namun pada kenyataannya kerja sama siswa merupakan *problem* yang dihadapi dalam pembelajaran. Permasalahan ini dapat terindikasi setelah peneliti melakukan observasi pada kelas IV A di SDN Sukarasa Bandung. Bahwa kerja sama siswa yang rendah dapat terlihat dari beberapa hal yang terjadi saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Pertama, sebagian besar siswa dikelas itu memperlihatkan kondisi belajar yang pasif, siswa jarang memperhatikan apa yang diterangkan oleh guru.

Pada saat guru melontarkan pertanyaan-pertanyaan kecil saat pembelajaran, hanya beberapa siswa saja yang mencoba menjawab pertanyaan guru tersebut, siswa lebih tertarik dengan kegiatan lain, misalnya: mengerjakan tugas yang belum ia selesaikan, berbicara dengan teman sebangku, membaca buku yang tidak berkaitan dengan pembelajaran saat itu.

Kedua, pembagian tugas yang tidak merata. Hal ini terindikasi ketika guru meminta siswa belajar secara berkelompok untuk berdiskusi. Misalnya didalam kelompok tersebut terdiri dari lima orang siswa, tetapi dalam pelaksanaan diskusi hanya dua orang siswa saja yang bekerja dan saling berbagi tugas-tugas, sedangkan siswa yang lainnya hanya diam dan tidak ikut serta membantu.

Ketigat, kondisi kelas ribut dan tidak menghargai teman-temannya yang sedang presentasi didepan kelas.

Keempat, ada siswa yang tidak dapat di satukan dalam kelompok yang sama karena akan menghasilkan keributan di dalam kelas sehingga mengganggu konsentrasi siswa yang lainnya.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan peneliti dilapangan dapat disimpulkan bahwa diperlukannya suatu model pembelajaran yang cocok untuk menarik perhatian siswa dalam belajar, terlebih untuk dapat meningkatkan kerja sama siswa di kelas.

Berdasarkan kajian literatur, dalam Huda (2014) terdapat beberapa model pembelajaran yang dapat menunjang agar kerja sama siswa meningkat sesuai dengan fenomena di atas, diantaranya sebagai berikut:

1. Model *Teams Games Tournament*

Menurut Huda (2014, hlm. 197) *teams games tournament* merupakan model pembelajaran yang terdiri dari pengelompokkan siswa dimana setiap anggota ditugaskan untuk mempelajari materi bersama-sama barulah diuji secara individual melalui permainan akademik menggunakan kartu, nilai yang diperoleh masing-masing anggota akan dijadikan skor untuk kelompoknya. Namun model ini memiliki kekurangan yaitu diperlukan waktu yang lama dalam pelaksanaannya, dukungan fasilitas, alat, dan biaya yang cukup memadai.

2. Model Jigsaw

Menurut Warsono dan Hariyantto (2014, hlm. 195) jigsaw merupakan model pembelajaran yang terdiri dari pengelompokkan siswa kemudian siswa dipecah menjadi kelompok ahli dimana setiap anggota ditugaskan untuk mempelajari materi bersama-sama barulah kembali kepada kelompok awal untuk menjelaskan materi yang diperoleh pada kelompok ahli lalu diuji secara individual melalui kuis. Namun model ini memiliki kekurangan yaitu materi hanya untuk mata pelajaran tertentu.

3. Model NHT

Menurut Slavin dalam Warsono & Hariyanto (2014, hlm. 197) NHT merupakan model pembelajaran yang terdiri dari pengelompokkan siswa dan diberi nomor untuk ditempelkan pada kepala kemudian guru memberi tugas lalu didiskusikan dan guru memanggil nomor secara acak siswa yang dipanggil harus menjelaskan jawaban yang diminta. Namun model ini memiliki kekurangan yaitu dukungan fasilitas, alat.

Setelah mengkaji beberapa model pembelajaran tersebut, maka peneliti memilih model pembelajaran *teams games tournament* yang dipandang paling efektif untuk meningkatkan kerja sama siswa guna mencapai hasil belajar yang diharapkan dan disesuaikan dengan karakteristik siswa.

Berdasarkan pengamatan peneliti mengenai masih kurangnya penelitian menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* pada siswa sekolah dasar (SD) dalam pembelajaran tematik untuk meningkatkan kerja sama siswa. Model pembelajaran ini banyak dipakai pada satu mata pelajaran atau pada siswa jenjang menengah ke atas. Berdasarkan kondisi diatas, penelitian ini bertujuan untuk melakukan penelitian mengenai penenerapan model pembelajaran *teams games tournament* untuk meningkatkan kerja sama siswa pada salah satu SDN di kecamatan Sukasari Bandung.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (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. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams games tournament* (TGT) memiliki beberapa komponen , yaitu penyajian kelas, tim, permainan, turnamen, dan rekognisi tim. Pada tahap belajar tim siswa dituntut untuk lebih mendalami materi bersama teman sekelompoknya dan memastikan bahwa setiap anggota kelompok benar-benar belajar sehingga setiap anggota kelompoknya dapat mengerjakan kuis dengan baik.

Siswa yang berkemampuan lebih tinggi diharapkan dapat membantu siswa yang berkemampuan lebih rendah dalam pemahaman konsep sehingga siswa yang berkemampuan rendah tidak menarik diri ketika pembelajaran dan hasil belajarnya dapat meningkat. Untuk itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai "*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Kerja sama Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*"

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran siswa kelas IV dengan menggunakan pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament*?
2. Bagaimanakah peningkatan kerja sama siswa kelas IV sekolah dasar setelah menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament*?
3. Bagaimanakah hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar setelah menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, dibuatlah tujuan dari penelitian ini, yaitu:

1. Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament*.
2. Mendeskripsikan peningkatan kerja sama siswa kelas IV sekolah dasar setelah menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament*.
3. Mendeskripsikan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar setelah menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament*.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah dan memperkaya pemahaman tentang pengaruh model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* terhadap peningkatan kerja sama siswa.

2. Manfaat praktis

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

- a. Bagi guru, model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran untuk meningkatkan kerja sama siswa.
- b. Bagi siswa, pembelajaran dengan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* dapat memotivasi sehingga siswa lebih aktif dan bermakna dalam mengkomunikasikan berbagai permasalahan.

- c. Bagi peneliti, sebagai sumber referensi dapat berbagai pengetahuan dan wawasan terkait dengan model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* dan kerja sama siswa.