

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Dewasa ini pemerintah Indonesia melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengeluarkan kebijakan pada seluruh lembaga pendidikan, mulai dari jenjang prasekolah, pendidikan dasar, pendidikan menengah, hingga perguruan tinggi untuk mengintegrasikan pendidikan karakter ke dalam kurikulum pendidikan. Kurikulum 2013 sebagai kurikulum yang berlaku dalam Sistem Pendidikan saat ini menjadikan pendidikan karakter sebagai prioritas utama, hal ini didukung dengan dikeluarkannya Peraturan Presiden Nomor 87 tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter (PPK). Dalam Pasal 1 Perpres RI No 87 tahun 2017 tentang PPK dijelaskan bahwa

Penguatan pendidikan Karakter (PPK) adalah gerakan pendidikan di bawah tanggung jawab satuan pendidikan untuk memperkuat karakter peserta didik melalui harmonisasi olah hati, olah rasa, olah pikir, dan olah raga dengan pelibatan dan kerja sama antara satuan pendidikan, keluarga, dan masyarakat sebagai Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM).

Rumusan di atas memberikan gambaran bahwa pendidikan karakter harus diselenggarakan dalam pendidikan dengan mengintegrasikan nilai-nilai pembentukan karakter dalam proses pembelajaran. Nilai-nilai yang diterapkan dalam pelaksanaan PPK adalah nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila meliputi nilai-nilai religius, jujur, toleran, disiplin, bekerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan bertanggung jawab (Perpres No 87 Tahun 2017 pasal 4). Dari beberapa nilai karakter tersebut, salah satu nilai karakter yang perlu dikembangkan yaitu disiplin.

Disiplin merupakan kesadaran yang muncul di dalam diri untuk mengikuti dan menaati peraturan, nilai, dan hukum yang berlaku dalam suatu lingkungan tertentu untuk kebaikan dan keberhasilan dirinya (Tu'u. 2004). Disiplin sangat penting dimiliki oleh siapapun dan dimanapun. Hal ini disebabkan karena dimanapun seseorang berada, disana selalu ada peraturan atau tata tertib. Selanjutnya Soeharto (dalam Tu'u. 2004) mengatakan bahwa "kemajuan dan

Yuniarti, 2019

PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN DISIPLIN BELAJAR SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

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

keberhasilan pembangunan suatu bangsa dapat tercapai jika masyarakatnya memiliki sikap dan perilaku disiplin yang baik”. Sedangkan dalam konteks sekolah, disiplin sangat penting di kembangkan dan diterapkan karena akan memberikan dampak positif bagi kehidupan dan perilaku siswa. Disiplin dapat mendorong siswa belajar secara konkret tentang hal-hal positif sehingga memberikan andil lahirnya siswa-siswa yang sukses dan unggul. Mengutip dari pendapat Sudibja (dalam Tu’u. 2004, hlm. 37) ‘sikap dan keterampilan memberikan kontribusi terhadap keberhasilan seseorang sebesar 80%,sedangkan pengetahuan hanya memberikan kontribusi sebesar 20%’. Adapun pendapat lain yang sejalan dengan pemaparan tersebut yaitu menurut Hartini (2017, hlm. 39) “Disiplin sangat penting dimiliki oleh manusia agar kemudian muncul nilai-nilai karakter lainnya sehingga dapat mewujudkan tujuan pendidikan dan membentuk karakter siswa menjadi pribadi yang matang”.

Dari penjelasan di atas diketahui bahwa sikap disiplin penting untuk dikembangkan dalam pembelajaran di sekolah. Bentuk disiplin dalam dunia sekolah yang perlu di kembangkan adalah disiplin belajar. Menurut Fajriani (2016, hlm. 95) “disiplin belajar merupakan suatu kepatuhan dan ketaatan siswa dalam menjalankan perturan-peraturan yang diterapkan oleh sekolah, dengan terciptanya kedisiplinan belajar dalam diri siswa diharapkan mampu bertingkah laku sesuai dengan perturan”.

Secara faktual,permasalahan disiplin belajar siswa masih tergolong rendah. Tidak semua siswa dapat mematuhi peraturan yang berlaku di sekolah. Berdasarkan hasil observasi di SDN CKkelas III, terdapat permasalahan terkait kedisiplinan belajar siswa diantaranya6 orang siswa tidak mengerjakan PR, 5 orang siswa datang terlambat, 3 orang siswa selalu berjalan-jalan dan mengganggu temannya, 1 orang tidak menggunakan seragam sesuai aturan yang tercantum dalam tata tertib, 3 orang siswa membuang sampah sembarangan, dan 3 orang siswa memukul-mukul meja/prasarana sekolah. Tidak hanya itu, beberapa siswa lainnya terlihat asyik sendiri ketika guru sedang menjelaskan. Jika dilihat dari presentase sikap disiplin siswa dengan menggunakan indikator,maka dapat diketahui bahwa indikator 1) kedisiplinan siswa terhadap tata tertib sekolah sebesar 52,7%, 2)perhatian siswa terhadap kegiatan pembelajaran sebesar 46,8%,3)

Yuniarti, 2019

PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN DISIPLIN BELAJAR SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

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

ketertiban diri saat belajar di kelas sebesar 42,3%, dan 4) kedisiplinan siswa terhadap tugas-tugas pelajaran sebesar 47,2%. Berdasarkan data tersebut, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata disiplin belajar siswa kelas III sebesar 47,31% dan berada pada kategori rendah, atau 13 orang dari 24 orang siswa memiliki disiplin belajar yang rendah. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sikap disiplin belajar siswa Kelas III SDN CK masih harus ditingkatkan.

Perilaku atau sikap siswa terbentuk dan dipengaruhi oleh berbagai faktor, faktor tersebut antara lain faktor lingkungan, keluarga dan sekolah. Tidak dapat dipungkiri bahwa sekolah merupakan salah satu lingkungan yang dominan dalam membentuk dan mempengaruhi perilaku siswa. Terjadinya sikap tidak disiplin di sekolah menunjukkan bahwa pengetahuan tentang pendidikan karakter yang didapatkan siswa belum membawa dampak positif terhadap perubahan perilaku siswa sehari-hari. Selain itu, Kelas sebagai tempat diadakannya kegiatan pendidikan, pembelajaran dan latihan kurang menekankan perencanaan dan implementasi disiplin, hal tersebut dibuktikan dengan tidak adanya aturan/tata tertib di dalam kelas. Penggunaan metode belajar yang kurang variatif juga menjadi salah satu penyebab dari munculnya pelanggaran disiplin. Suasana kelas yang membosankan dan tidak menarik menyebabkan kelas kurang kondusif untuk kegiatan belajar.

Mengingat pentingnya sikap disiplin bagi keberhasilan belajar siswa, maka masalah tersebut harus segera diatasi. Menurut Gunarsa (dalam Tu'u. 2004, hlm. 57) "penanggulangan masalah disiplin yang terjadi di sekolah dapat dilakukan melalui tahapan preventif, represif, dan kuratif". Berdasarkan hasil studi literatur, penulis menemukan beberapa model pembelajaran untuk meningkatkan disiplin belajar siswa dengan mengintegrasikan ketiga langkah tersebut. Model pembelajaran yang ditawarkan adalah model *Contextual Teaching and Learning* (CTL), dan model pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT), dan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Peneliti mengambil keputusan bahwa model pembelajaran yang diterapkan untuk meningkatkan disiplin belajar siswa di kelas III Sekolah Dasar yaitu pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran ini dipilih atas dasar kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan dan pemberian

hadiah atau penghargaan jika mereka berhasil mencapai kriteria tertentu yang telah ditetapkan. Diperkuat dengan pendapat Noor(2018, hlm. 35) yang menyatakan bahwa “model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model kooperatif yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran yang memberikan antusiasme tinggi khususnya pada jenjang sekolah dasar”.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang diawali dengan kegiatan presentasi kelas (*class presentation*), belajar kelompok (*team*), permainan (*games*), kompetisi/turnamen (*tournament*), dan penghargaan kelompok. Sebagai upaya untuk meningkatkan disiplin belajar siswa, penulis memasukan tahapan preventif, represif, dan kuratif kedalam pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Dengan hal-hal tersebut, sikap disiplin akan ditegakkan dan diterapkan sehingga tercipta kondisi yang kondusif dan diharapkan dapat merubah perilaku siswa menjadi lebih positif.

Hipotesis di atas di dukung oleh Slavin (dalam Huda. 2015, hlm. 197) yang menyatakan bahwa “pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) ini berhasil meningkatkan skill-skill dasar, pencapaian, interaksi positif antar siswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa yang berbeda”. Selain itu, penelitian ini juga di dukung oleh hasil penelitian dari Tria Dewi Arofi tentang “Peningkatan Kedisiplinan dan Prestasi Belajar PKn Melalui Pembelajaran Kooperatif TGT Berbantuan Media Audio Visual di Kelas V SD Islam Darul Huda” pada tahun 2016. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kedisiplinan belajar siswa kelas V SD dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif TGT.

Sesuai dengan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, penulis melakukan PTK dengan judul “Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Disiplin Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar”

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, rumusan masalah utama dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah

Yuniarti, 2019

PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN DISIPLIN BELAJAR SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

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

“Bagaimanakah penerapan pembelajaran kooperatif tipe *teamgames tournament* (TGT) untuk meningkatkan disiplin belajar siswa kelas III Sekolah Dasar. Secara khusus rumusan masalah dalam penelitian ini dijabarkan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *TeamGames Tournament*(TGT) untuk meningkatkan disiplin belajar siswa kelas III Sekolah Dasar?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*(TGT) untuk meningkatkan disiplin belajar siswa kelas III Sekolah Dasar?
3. Bagaimanakah hasil peningkatan disiplin belajar siswa dengan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *TeamGames Tournament*(TGT)?

1.3 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan umum Penelitian Tindakan Kelas ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan pembelajaran kooperatif tipe *teamgames tournament* (TGT) untuk meningkatkan disiplin belajar siswa kelas III Sekolah Dasar. Adapun secara khusus, tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan:

1. Rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *TeamGames Tournament*(TGT) untuk meningkatkan disiplin belajar siswa kelas III Sekolah Dasar.
2. Proses pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *TeamGames Tournament*(TGT) untuk meningkatkan disiplin belajar siswa kelas III Sekolah Dasar.
3. Hasil peningkatan disiplin belajar siswa dengan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *TeamGames Tournament*(TGT).

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kontribusi untuk semua pihak. Adapun manfaat dalam penelitian ini antara lain:

1. Bagi Siswa
 - a. Meningkatkan disiplin belajar siswa

Yuniarti, 2019

PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN DISIPLIN BELAJAR SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

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

- b. Melatih siswa untuk dapat berperilaku disiplin
- 2. Bagi Guru
 - a. Sebagai referensi bagi guru dalam merancang pembelajaran di kelas dengan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *teamgames tournament* (TGT)
 - b. Memiliki gambaran tentang penerapan pembelajaran kooperatif tipe *teamgames tournament* (TGT) untuk meningkatkan disiplin belajar siswa.
- 3. Bagi Peneliti
 - a. Menambah wawasan dan pengalaman dalam menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *teamgames tournament* (TGT) untuk meningkatkan disiplin belajar siswa sekolah dasar.
 - b. Sebagai referensi untuk melakukan penelitian lebih lanjut
- 4. Bagi Sekolah
 - a. Memberikan sumbangan dalam rangka meningkatkan mutu dan kualitas guru.
 - b. Memberikan kontribusi kepada sekolah dengan tujuan meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa, sehingga akan berdampak pada peningkatan kualitas sekolah.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Gambaran singkat mengenai seluruh sistematika penulisan skripsi adalah sebagai berikut:

1. Bagian awal berisi judul skripsi, lembar pengesahan, lembar pernyataan keaslian skripsi dan bebas plagiarisme, ucapan terimakasih, kata pengantar, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar dan daftar grafik.
2. Bagian isi skripsi
 - BAB I : Pendahuluan, yang berisi tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta garis besar sistematika penulisan skripsi.
 - BAB II : Kajian pustaka, berisi tentang teori mengenai pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan disiplin belajar.

Yuniarti, 2019

PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN DISIPLIN BELAJAR SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

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

BAB III : Metode penelitian, berisi tentang metode dan model penelitian yang digunakan, prosedur administratif, dan prosedur substantif penelitian, serta mendeskripsikan cara pengolahan data yang dilakukan.

BAB IV : Temuan dan Pembahasan, berisi tentang penyusunan RPP, pelaksanaan tindakandan hasil yang diperoleh setelah dilakukan pada setiap siklusnya.

BAB V : Simpulan dan rekomendasi, berisi tentang simpulan hasil penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan disiplin belajar siswa yang dibuat berdasarkan data yang sudah diolah, dan rekomendasi untuk peneliti selanjutnya.

3. Bagian akhir skripsi berisi daftar pustaka, dan lampiran-lampiran yang memuat deskripsi tentang perencanaan, pelaksanaan, hingga pelaporan penelitian.