

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Kegiatan belajar mengajar menjadi salah satu kegiatan pendidikan formal yang dilakukan di sekolah. Pendidikan formal ini dapat digunakan sebagai jembatan untuk memahami adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong pada sebuah era baru yang disebut dengan era globalisasi.

Perkembangan globalisasi dan ketatnya persaingan abad 21 menuntut dunia pendidikan khususnya guru untuk mengembangkan kecakapan hidup siswa. Kecakapan hidup sendiri menurut PP No.19 Tahun 2005 (dalam Hapsari dan Yonata, 2014, hlm. 182) memiliki empat klarifikasi yaitu kecakapan personal, kecakapan sosial, kecakapan akademik, dan kecakapan vokasional. Salah satu upaya dalam mengembangkan kecakapan hidup tersebut, yaitu dengan adanya pembelajaran yang memfasilitasi siswa untuk membangun pengetahuan serta berinteraksi dengan baik sehingga dapat mewujudkan setiap kecakapan yang harus dimiliki siswa secara optimal. Pembelajaran tersebut sesuai dengan UU No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 20 yang menyatakan bahwa “pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. apabila dikaitkan dengan tujuan pembelajaran kurikulum 2013 dalam Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016 yang terdiri dari empat kompetensi diantaranya kompetensi sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan, dan keterampilan, maka kegiatan pembelajaran tersebut perlu dirancang sedemikian rupa agar menjadikan siswa sebagai manusia yang memiliki kompetensi yang seutuhnya dan siap menghadapi persaingan hidup.

Salah satu kecakapan hidup yang dapat dikembangkan pada pembelajaran di sekolah dasar adalah kerja sama. Kerja sama dalam proses pembelajaran merupakan salah satu bagian yang penting dan tidak bisa dipisahkan dari kemampuan lain yang

harus dikuasai oleh siswa karena bermanfaat untuk meningkatkan kerja kelompok dan menentukan keberhasilan hubungan sosial di masyarakat.

Pembelajaran di kelas rendah idealnya yaitu didominasi oleh siswa (*student center*). Guru dapat membantu siswa memperluas kesempatan belajar ke berbagai aspek kehidupan. Pembelajaran memfasilitasi siswa untuk secara produktif menjawab pertanyaan yang dimunculkan sendiri dan memuaskan rasa ingin tahu tentang dunia di sekitar mereka. Selain itu, guru juga membimbing siswa untuk mengembangkan kemampuan kerja sama siswa dengan baik. Kematangan proses pembelajaran juga tergantung dari perencanaan pembelajaran yang disusun oleh guru. Perencanaan sendiri diartikan sebagai pedoman dan arahan untuk mencapai keinginan, yang sasaran dan jangkauannya telah digariskan terlebih dahulu.

Akan tetapi pada kenyataan yang terjadi di kelas II ditemukan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh guru (*teacher center*) dalam menjelaskan materi pelajaran secara konvensional. Selain itu, siswa dituntut untuk menyelesaikan tugas akademik secara individu tanpa mengembangkan kemampuan kerja sama. Jadi, ketika di dalam pembelajaran ada perintah diskusi maka sikap yang ditimbulkan oleh kebanyakan siswa yaitu tidak berperan aktif terhadap kelompoknya, tidak berkontribusi terhadap kelompoknya, masih banyak siswa yang acuh terhadap perannya di kelompok masing-masing dan cenderung mengganggu teman yang lain. Ada beberapa faktor penyebab rendahnya keterampilan kerja sama di kelas tersebut. Pertama, kurangnya fasilitas yang menunjang pembelajaran. Kedua, kurang tepatnya model dan metode yang diaplikasikan sehingga tidak mengembangkan kemampuan kerja sama siswa. Ketiga, kurangnya motivasi yang diberikan oleh guru agar siswa dapat bekerja sama dengan temannya. Keempat, kurangnya perencanaan pembelajaran yang disusun sedemikian rupa akibatnya tidak tercapailah tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Dari hasil kegiatan observasi yang telah dilaksanakan, terdapat suatu ketimpangan antara kondisi ideal dengan kondisi yang terjadi di lapangan. Ketimpangan tersebut merupakan suatu masalah yang harus segera ditangani. Karena kerja sama adalah kecakapan hidup sosial yang harus dikembangkan pada diri siswa. Hal ini sangat

penting karena kerja sama tidak hanya dibutuhkan di dalam suatu pembelajaran akan tetapi penting untuk kehidupan di masyarakat. Oleh karena itu, sebagai salah satu upaya dalam menyelesaikan masalah tersebut, peneliti akan melaksanakan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kondisi kelas II yang membutuhkan pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan kerja sama. Dengan begitu peneliti akan meneliti rancangan yang baik dari model pembelajaran *Team Games Tournament* agar bisa meningkatkan kemampuan kerja sama siswa kelas II sekolah dasar.

Menurut kajian teoritis, terdapat model-model pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan kerja sama, salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif diyakini dapat mengembangkan kemampuan kerjasama yang menjadi tuntutan abad 21 karena model ini menekankan aktivitas siswa untuk terlibat aktif dalam tugas-tugas kognitif dan sosial tertentu. Selain itu dengan pembelajaran kooperatif, siswa memiliki ketergantungan positif untuk mencapai tujuan bersama. Seperti yang dikemukakan oleh Slavin (dalam Sanjaya, 2014, hlm. 242) bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa sekaligus dapat menumbuhkan sikap menerima kekurangan diri dan orang lain dan mampu meningkatkan rasa percaya diri.

Model pembelajaran kooperatif memiliki berbagai macam tipe, salah satunya adalah model kooperatif tipe *Team Games Tournament*. Model TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat meningkatkan kemampuan kerja sama siswa. Hal ini terbukti dari keberhasilan penelitian saudara Sholihat (2017) yang menunjukkan bahwa keterampilan kerja sama siswa dapat meningkat dengan menggunakan model TGT dari rata-rata 49,87% menjadi 74,52% dalam siklus I dan 88,00% dalam siklus II. Selain itu, terdapat berbagai kelebihan yaitu siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, meningkatkan semangat belajar, memfasilitasi siswa mengkonstruksi pengetahuan, menimbulkan kerja sama, dan toleransi, memacu siswa untuk mencapai hasil yang lebih baik, serta memudahkan guru untuk mengetahui perkembangan belajar serta kerjasama siswa.

Menurut Slavin (dalam Rusman, 2012, hlm. 225) model pembelajaran tipe TGT memiliki ciri khas yaitu unsur games yang menyenangkan dan tournament yang menegangkan. Oleh karena itu, model ini dipilih untuk digunakan pada kelas II karena diyakini dapat meningkatkan kemampuan kerja sama siswa dalam kegiatan kelompok dimana siswa saling berdiskusi, mengerjakan tugas bersama, dan melakukan tanya jawab bersama teman yang berbeda-beda secara akademik maupun hal lainnya. Selain itu didalam TGT terdapat permainan dan turnamen yang bertujuan untuk memfasilitasi siswa dalam bersaing secara positif bersama teman-teman yang memiliki kesetaraan akademik, sehingga siswa dapat bertanggung jawab serta berkontribusi aktif untuk mendapatkan skor bagi kelompoknya.

Selain pemilihan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kemampuan kerja sama siswa, hal penting lain yaitu diperlukannya rancangan pembelajaran yang baik dan matang. Rancangan pembelajaran yang dimaksud berupa RPP, media, bahan ajar, dan evaluasi. Menurut Rahman, dkk (2019, hlm. 7) rancangan atau disebut juga desain atau perencanaan merupakan suatu hal yang begitu penting bagi seseorang yang akan melaksanakan tugas atau pekerjaannya, termasuk guru yang memiliki tugas mengajar (mengelola pelajaran). Jika dalam rancangan pembelajarannya kurang baik maka dalam implementasi di kelas hasilnya akan kurang maksimal atau tidak sepenuhnya tujuan dalam pembelajaran bisa tercapai, seperti yang dikemukakan oleh Mulyana, dkk (2008, hlm. 42) bahwa rancangan menentukan arah pembelajaran dan sekaligus membuka jalan bagi peserta meraih tujuannya. Agenda yang buruk akan membuahkan proses pembuatan yang buruk pula dan sebaliknya. Maka dari itu, antara model pembelajaran dan rancangan pembelajaran saling menunjang satu sama lain, sehingga tujuan pembelajaran pun bisa tercapai.

Berdasarkan penjelasan di atas, sangat penting untuk memilih model pembelajaran yang tepat dalam rancangan pembelajaran yang baik untuk meningkatkan kemampuan kerja sama siswa kelas II sekolah dasar. Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Rancangan Pembelajaran

Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* untuk Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Siswa Kelas II Sekolah Dasar”.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Dari masalah yang telah dipaparkan diatas, peneliti akan melaksanakan penelitian dengan judul “Rancangan Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Siswa Kelas II Sekolah Dasar”.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah secara umum dari penelitian ini adalah ”Bagaimana rancangan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* untuk meningkatkan kemampuan kerja sama siswa kelas II Sekolah Dasar?”.

Berdasarkan rumusan masalah secara umum diatas dapat dijabarkan rumusan masalah secara khusus adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah rancangan kegiatan pendahuluan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* untuk meningkatkan kemampuan kerja sama siswa kelas II sekolah dasar?
2. Bagaimanakah rancangan kegiatan inti pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* untuk meningkatkan kemampuan kerja sama siswa kelas II sekolah dasar?
3. Bagaimanakah rancangan kegiatan penutup pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* untuk meningkatkan kemampuan kerja sama siswa kelas II sekolah dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah umum dan khusus yang sudah dipaparkan di atas, maka tujuan umum penelitian ini dapat dirumuskan, sebagai berikut:

“Mendeskripsikan rancangan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* untuk meningkatkan kemampuan kerja sama siswa kelas II Sekolah Dasar.”

Tujuan khusus penelitian ini adalah untuk:

1. Mendeskripsikan rancangan kegiatan pendahuluan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* untuk meningkatkan kemampuan kerja sama siswa kelas II Sekolah Dasar.
2. Mendeskripsikan rancangan kegiatan inti pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* untuk meningkatkan kemampuan kerja sama siswa kelas II Sekolah Dasar.
3. Mendeskripsikan rancangan kegiatan penutup pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* untuk meningkatkan kemampuan kerja sama siswa kelas II Sekolah Dasar.

1.4 Manfaat/signifikansi Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain sebagai berikut:

1. Bagi guru dan sekolah, penelitian ini bisa menjadi gambaran dalam merancang pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* untuk meningkatkan kemampuan kerja sama siswa.
2. Bagi peneliti, penelitian ini memberikan manfaat untuk mengetahui bagaimana merancang pembelajaran serta memberikan pengalaman dalam hal memecahkan masalah pendidikan dan perencanaan.
3. Bagi peneliti berikutnya, diharapkan bisa melakukan penelitian yang lebih mendalam dan bisa memperbaiki kekurangan yang terdapat dalam penelitian ini.