

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu cara dalam meningkatkan kualitas dan kuantitas Sumber Daya Manusia. Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 : “Pendidikan merupakan segala usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya ke arah yang lebih baik dan sesuai dengan apa yang diharapkan. Pendidikan akan menekan tumbuhnya sebuah kreativitas seseorang agar sanggup dalam menghadapi teknologi, tantangan alam, masyarakat serta kehidupan yang kompleks.

Oleh karena itu untuk menciptakan Sumber Daya Manusia yang berkualitas dan kuantitas merupakan peran dari guru karena setiap warga memiliki hak untuk mendapatkan pendidikan. Pembelajaran akan berhasil apabila guru (pendidik) mampu mentransfer pengetahuan, mengajar dan membimbing siswa dalam proses belajar mengajar dengan baik.

Kenyataannya dilapangan, dalam proses pembelajaran khususnya siswa sekolah dasar (SD) sangatlah tidak mudah bagi seorang guru, dimana siswa masih memiliki pola berpikir konkrit (bersifat nyata). Untuk itu agar terlaksananya pembelajaran yang efektif dibutuhkan seorang guru yang profesional agar dapat memberikan sebuah motivasi siswa dalam belajar dimana siswa sebagai subjek utama pada proses kegiatan pembelajaran dan ikut berpartisipasi dalam menentukan berhasil dan tidaknya proses pembelajaran maka diharapkan guru mampu mengelola kelas dengan efektif agar pembelajaran di kelas dapat tercapai sesuai yang diharapkan.

E.Mulyasa (2002. Hlm.32) menyatakan bahwa, “Setidaknya terdapat sebagian atau seluruh siswa yang ikut berperan aktif baik secara fisik maupun mental serta secara sosial terutama saat kegiatan pembelajaran, selain itu juga dapat digambarkan dengan semangat belajar yang tinggi hingga rasa percaya akan diri sendiri merupakan gambaran keberhasilan pembelajaran”.

Diharapkan peserta didik untuk bernalar maupun bertanya terhadap apa yang sudah diajarkan merupakan penerapan kurikulum 2013 yang mendidik (Morelent 2015. Hlm.141). Agar memiliki pengetahuan tentang kehidupan, lingkungan, dan dapat memiliki jiwa yang tangguh didalam kehidupan sosial serta lebih baik dalam hal kreativitas maka peserta didik diberikan pembelajaran sesuai dengan tema yang terintergrasi.

Kegiatan pembelajaran kurikulum 2013 merupakan proses pembelajaran supaya mampu berfikir kritis terhadap apa yang dihadapinya serta mampu berkreatifitas menciptakan suatu hal yang baru dalam proses pembelajaran berlangsung khususnya kepada para peserta didik. Hal ini juga dapat mempengaruhi peserta didik agar dapat berperan aktif serta dapat bekerja sama dalam kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran tematik dan kurikulum 2013 mempunyai keterikatan yang sangat erat satu dengan yang lain. Proses pembelajaran tematik memiliki penerapatan yang berbeda, dimana disetiap mata pelajaran yang diajarkan yaitu menggunakan pembahasan tertentu yang bersifat intergratif atau terpadu. Tujuan dari pembahasan tertentu disetiap mata pelajaran yang berbeda ini agar para peserta didik mempunyai pengalaman yang baru. Tetapi pembelajaran tematik masih belum maksimal dalam penerapannya dimana terdapat kendala saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini disebabkan karena proses pembelajaran masih berpusat kepada guru (*teacher centered*), sehingga menyebabkan peserta didik kurang hingga tidak tertarik apa yang diajarkan saat proses pembelajaran berlangsung serta peserta didik menjadi pasif atau kurang aktif.

Gambaran diatas menunjukkan bahwa hasil pembelajaran tematik terhadap peserta didik yang masih rendah, dimana ada beberapa faktor yang mempengaruhi seperti model pembelajaran yang diterapkan masih konvensional tanpa adanya unsur inovatif serta kreativitas yang berpengaruh terhadap peserta didik sehingga saat pembelajaran berlangsung terkesan membosankan dan akan menjadikan peserta didik kurang tertarik terhadap mata pelajaran yang diajarkan.

Dalam hasil pembelajaran bukan hanya didapat saat pemberian materi pengetahuan saja kepada peserta didik, malainkan juga para pendidik diharuskan

mengikuti sifat dan karakter peserta didik yang merupakan siswa sekolah dasar, dimana saat proses pembelajaran dapat menambahkan permainan agar menciptakan kondisi pembelajaran yang menyenangkan dan dapat menjadikan peserta didik yang aktif supaya hasil belajar para peserta didik dapat meningkat. Selain kemampuan berfikir kritis terhadap apa yang dihadapinya dan keterampilan dalam memecahkan sebuah masalah juga supaya dapat menerapkan proses berinteraksi dengan orang lain saat bekerja sama didalam suatu kelompok. *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu contoh model pembelajaran yang dapat diterapkan sesuai dengan masalah diatas.

Dalam penggunaan model pembelajaran TGT ini sebetulnya langkah-langkahnya sama persis dengan STAD. Hanya yang menjadi berbeda adalah dengan mengganti bagian evaluasi dengan menggunakan turnamen, dibagian turnamen ini memiliki fungsi khususnya kepada peserta didik yaitu agar menjadikan sebuah motivasi belajar.

Cooperative Learning adalah proses pembelajaran dengan kerja sama yang berkelompok saat kegiatan belajar di dalam kelas (Trianto, 2010. Hlm.41). Sanjaya (dalam Rusman 2011. Hlm.203) menyatakan “*Cooperative Learning (Cooperative Learning)* merupakan sebuah metode pembelajaran para siswa dilakukan secara berkelompok”. Sistem pembelajaran kelompok merupakan sebuah kegiatan belajar para siswa-siswa yang dilakukan dengan bekerja sama secara berkelompok sehingga dapat mencapai sebuah tujuan dari pembelajaran.

Cooperative Learning yang dianggap inovatif dan efektif untuk mengajar siswa dalam pelajaran tematik salah satunya adalah model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT). David De Vries dan Keith Edward merupakan pengembang pertandingan permainan tim atau model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Permainan ini terdiri dari beberapa tim dan setiap tim mempunyai tujuan yang sama yaitu memperoleh poin untuk tim mereka. Dalam permainan ini terdiri dari beberapa pertanyaan yang sangat berkaitan dengan materi pembelajaran.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada pemikiran diatas, secara umum masalah yang dirumuskan pada penelitian ini adalah “ Bagaimana meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik dengan menerapkan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*). Secara khusus rumusan masalah yang diidentifikasi dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa sebelum penerapan model *Cooperative Learning* learning tipe TGT (*Teams Games Tournament*)?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan model *Cooperative Learning* learning tipe TGT (*Teams Games Tournament*)?
3. Bagaimana Pengaruh Penerapan Model *Cooperative Learning* Tipe Tgt (*Teams Games Tournament*) dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Tematik?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa terhadap sikap nasionalisme. Secara rinci tujuan yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum penerapan model *Cooperative Learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*).
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah penerapan model *Cooperative Learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*).
3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan model *cooperative learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

1.4 Manfaat penelitian

Manfaat dari penelitian yang dilakukan peneliti dapat dilihat sebagai berikut:

1. Bagi peneliti

Dapat digunakan sebagai acuan dalam melakukan penelitian lanjutan dengan model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*)

2. Bagi Guru Kelas

Hasil penelitian ini digunakan sebagai penerapan model *Cooperative Learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dan menjadi alternatif untuk digunakan pada saat proses pembelajaran.

3. Bagi siswa

Memberikan pengalaman belajar tematik dengan menerapkan model kooperatif learning tipe TGT (*Teams Games Tournament*) yang bermakna, menarik dan menyenangkan dan tidak membuat jenuh saat pembelajaran.

1.5 Sistematika Penelitian

Sistematika penulisan ini dimulai dari bab I sampai bab V dan daftar pustaka. Secara lengkapnya adalah sebagai berikut:

Bab I merupakan bab pendahuluan meliputi : a) latar belakang masalah, b) rumusan masalah, c) tujuan penelitian, d) manfaat penelitian, e) sistematika penelitian.

Bab II merupakan studi pustaka meliputi : a) model *Cooperative Learning*, b) model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT), c) pembelajaran tematik, d) keterkaitan model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan hasil belajar siswa, e) penelitian relevan, f) kerangka pikiran.

Bab III merupakan metode penelitian; a) metode penelitian, b) desain penelitian, c) variabel penelitian, d) populasi dan sampel, e) definisi operasional, f) teknik pengumpulan data, g) instrumen penelitian, h) prosedur penelitian, i) teknik analisis data.

Bab IV merupakan hasil penelitian dan pembahasan yang meliputi : a) pelaksanaan dan analisis data penelitian dan b) pembahasan dan analisis data penelitian. Bab V merupakan penutup yang meliputi a) simpulan dan b) implikasi dan rekomendasi.