

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di Indonesia, pendidikan terus diperhatikan dan ditingkatkan dengan berbagai cara, di antaranya mengeluarkan undang-undang sistem pendidikan nasional, mengesahkan undang-undang kesejahteraan guru dan dosen, serta mengadakan perubahan kurikulum yang disesuaikan dengan kebutuhan zaman.

Atas pertimbangan itu, maka pada tahun 2013 Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengembangkan kurikulum baru sebagai koreksi dan penyempurnaan dari kurikulum sebelumnya KTSP. Kurikulum tersebut kita kenal dengan Kurikulum 2013.

Kurikulum 2013 menitikberatkan pada pendekatan *scientific* yang menekankan pada lima langkah dalam memperoleh pengetahuan, yaitu pengamatan, bertanya, mengeksplorasi, menalar, dan mengomunikasikan apa yang diperoleh atau diketahui siswa setelah menerima materi pelajaran. Melalui pendekatan itu diharapkan siswa memiliki kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang jauh lebih baik.

Pada kurikulum ini, menghendaki bahwa pembelajaran tidak hanya mempelajari tentang konsep, teori, dan fakta, tetapi juga aplikasi dalam kehidupan sehari-hari. Untuk itu, guru harus bijaksana dalam menentukan suatu model pembelajaran yang dapat menciptakan situasi dan kondisi kelas yang kondusif agar proses pembelajaran dapat berlangsung sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Sangatlah penting bagi guru memahami karakteristik materi, peserta didik, dan metode pembelajaran dalam proses pembelajaran, terutama berkaitan dengan pemilihan model pembelajaran. Pada kenyataannya, masih banyak guru yang menerapkan model pembelajaran yang tidak sesuai dengan karakteristik peserta didik dan materi yang diajarkan di kelas. Pada umumnya, guru masih dominan menggunakan model pembelajaran konvensional, artinya proses pembelajaran didominasi oleh guru dan tidak memberikan akses bagi siswa untuk berkembang.

Pembelajaran konvensional yang dilakukan secara terus-menerus akan menimbulkan masalah yang menyebabkan siswa menjadi pasif, tidak melakukan kegiatan apapun selain mendengarkan penjelasan guru. Bahkan ada siswa yang tidak mendengarkan penjelasan guru, mereka bermain-main sendiri dan bercanda dengan teman yang ada di dekatnya. Kepasifan siswa dalam jangka panjang menyebabkan siswa tidak terbiasa untuk bertanya dan mengemukakan pendapat, sehingga hasil belajar siswa sangat rendah.

Untuk itu, proses pembelajaran tidak seperti menuang air ke dalam gelas. Guru harus melibatkan siswa secara aktif di dalam pembelajaran, artinya pembelajaran yang semula berpusat pada guru (*teacher centered*) beralih menjadi berpusat pada siswa (*student centered*).

Berdasarkan masalah di atas, maka harus ada tindakan perbaikan agar proses pembelajaran di kelas sesuai dengan yang diharapkan. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Dengan menggunakan model ini, selain siswa mampu untuk belajar dalam kelompok, juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui kegiatan turnamen.

Model ini dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran, dari ilmu-ilmu eksak, ilmu sosial, maupun bahasa dari jenjang pendidikan dasar hingga perguruan tinggi.

Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang heterogen dengan penyajian materi oleh guru atau diskusi materi oleh guru dan siswa yang diakhiri dengan mengadakan permainan turnamen akademik yakni siswa berkompetisi sebagai wakil dari timnya melawan anggota tim yang lain yang setara kemampuannya. Menurut peneliti, model pembelajaran ini sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tindakan kelas dengan judul: **“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Tema Organ Tubuh Manusia dan Hewan di Kelas V SD Negeri 101783 Saentis Tahun Ajaran 2016/2017”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Penggunaan model pembelajaran tidak disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan materi pembelajaran di kelas
2. Penggunaan model pembelajaran yang bersifat konvensional
3. Siswa yang cenderung pasif dalam pembelajaran

4. Rendahnya hasil belajar siswa

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, perlu dilakukan pembatasan masalah agar pembahasan dalam penelitian ini tidak meluas. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah: “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Tema Organ Tubuh Manusia dan Hewan Sub Tema Tubuh Manusia Pembelajaran ke-4 di Kelas V SD Negeri 101783 Saentis Tahun Ajaran 2016/2017”.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah Dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Tema Organ Tubuh Manusia dan Hewan Sub Tema Tubuh Manusia di Kelas V SD Negeri 101783 Saentis Tahun Ajaran 2016/2017?”.

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan “Dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Tema Organ Tubuh Manusia dan Hewan Sub Tema Tubuh Manusia di Kelas V SD Negeri 101783 Saentis Tahun Ajaran 2016/2017?”.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

a. Bagi Siswa

Menambah pengetahuan dan meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 101783 dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*

b. Bagi Guru

Dapat dijadikan sebagai umpan balik untuk memperbaiki pembelajaran di kelas dan sebagai bahan panduan dalam pemilihan model pembelajaran yang tepat

c. Bagi Sekolah

Sebagai bahan evaluasi dalam meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran dan karakteristik siswa di kelas

d. Bagi Peneliti

Menambah wawasan berpikir dan menambah pengalaman dalam pemilihan model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa

e. Bagi Peneliti Lain

Sebagai panduan dan bahan referensi untuk melakukan penelitian tindakan kelas di sekolah dasar terutama kelas tinggi