BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dan siswa dengan memanfaatkan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Sejalan dengan itu, Wulandari.,dkk (2018: 2) menyatakan bahwa,“ interaksi antara guru dan siswa dengan mamanfaatkan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar merupakan proses pembelajaran”. Dalam mempersiapkan pembelajaran, guru harus memahami terlebih dahulu karakteristik dari materi pelajaran serta karakteristik siswa, agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lebih variatif, inovatif, dan konstruktif dalam membentuk sikap, pengetahuan, dan keterampilan siswa.

Berkaitan dengan proses pembelajaran di sekolah dasar (SD), saat ini proses pembelajaran telah mengacu pada kurikulum 2013 yang merupakan pengembangan dari kurikulum sebelumnya. Dibentuknya kurikulum 2013 merupakan usaha dari pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Pembelajaran dengan menggunakan kurikulum 2013 adalah sebuah pembelajaran yang dilakukan dengan sistem tematik terpadu dari kelas I sampai dengan kelas VI terkecuali pada muatan pelajaran pendidikan agama, budi pekerti, dan matematika kelas 4-6 yang dilaksanakan secara terpisah. Pembelajaran dengan menggunakan tematik terpadu dilaksanakan berdasarkan 4 kompetensi dasar yaitu Kompetensi Inti 1 berupa sikap spiritual, Kompetensi Inti 2 berupa sikap sosial,

Kompetensi Inti 3 berupa pengetahuan dan Kompetensi Inti 4 berupa keterampilan. Sanjiwana (2015: 2) menyatakan bahwa, “proses pendidikan pada kurikulum 2013 memberikan penekanan yang berbeda pada masing-masing aspek kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan sesuai dengan jenjang pendidikan. Pendidikan pada jenjang sekolah dasar mendapatkan penekanan yang lebih mengutamakan pembentukan sikap”. Hal ini diperkuat oleh pendapat Gagne (dalam Susanto, 2012) disebutkan bahwa sikap dijadikan sebagai faktor penting sebagai dasar untuk mencapai tujuan pembelajaran, karena tanpa sikap belajar tak akan berjalan dengan baik.

Namun, berdasarkan pengamatan yang dilakukan di SD Gugus I Kecamatan Buleleng, ditemukan bahwa pembelajaran dengan kurikulum 2013 yang sejatinya mendapatkan penekanan lebih pada sikap belumlah tampak sepenuhnya, khususnya pada sikap sosial siswa. Sebagai contoh, masih ada beberapa siswa yang menggunakan bahasa Bali kasar ketika mereka berbicara dengan teman sekelasnya. Selain itu, masih ada siswa yang asik berbicara dengan temannya ketika guru sedang menjelaskan materi di depan kelas, ataupun siswa seenaknya menggangu temannya padahal guru sedang berada di dalam kelas dan sedang melaksanakan diskusi. Secara umum, pendidikan sikap sudah diterapkan pada awal pembelajaran melalui penyampaian pesan moral dan penanaman sikap secara lisan. Akan tetapi masih kurangnya inovasi model pembelajaran yang digunakan oleh guru mengakibatkan pesan moral dan nilai yang diharapkan sampai pada siswa tidak tersampaikan. Guru memberikan pendidikan sikap pada awal pembelajaran melalui penyampaian pesan secara lisan. Penyampaian pesan tersebut diupayakan dapat mengubah moral dan sikap siswa.

Hasil observasi tersebut juga didukung oleh hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas V di Gugus I Kecamatan Buleleng. Guru mengatakan bahwa pada setiap proses pembelajaran beliau selalu memantau sikap siswa termasuk sikap sosialnya. Antara lain dari aspek disiplin, toleransi, tanggung jawab, dan rasa percaya diri. Guru menyampaikan bahwa masih ada siswa yang terlambat datang ke sekolah, rasa percaya diri siswa yang masih kurang dalam mengikuti pembelajaran, masih adanya siswa yang acuh tak acuh terhadap keadaan sekitar, masih adanya siswa yang kerap mencemooh siswa lain ketika salah menjawab pertanyaan, serta kurangnya rasa tanggung jawab dari beberapa siswa karena tidak mengerjakan tugas sesuai waktu yang sudah ditentukan.

Berpijak dari permasalahan tersebut sangat perlu diadakan perbaikan untuk meningkatkan sikap sosial siswa yaitu dengan memilih model-model pembelajaran yang inovatif. Salah satu bentuk model pembelajaran inovatif adalah model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran ini sangat mengutamakan diskusi antar anggota kelompok. Menurut Sudhimahayasa (2015: 47) bahwa, "pembelajaran dengan menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*". Sejalan dengan hal tersebut Nurdyansyah dan Fariyarul (2016: 78) menyatakan bahwa, "*Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang heterogen beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang

memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda". Dari beberapa pendapat tersebut, dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang menjadikan siswa membentuk beberapa kelompok belajar yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan ras yang heterogen. Dalam *Team Games Tournament* (TGT) siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Menurut Slavin (dalam Damayanti dan Apriyanto, 2017: 242) mengatakan bahwa

> Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) memiliki kelebihan, diantaranya: a) penggunaan model *Team Games Tournament* (TGT) membuat siswa mendapatkan teman yang lebih banyak daripada siswa yang ada dalam kelas dengan menggunakan model konvensional, b) merubah persepsi atau perasaan siswa bahwa hasil yang diperoleh dilihat bukan pada keberuntungannya melainkan dari kinerjanya, c) dengan menggunakan model Team Games Tournament (TGT) siswa akan menjadi lebih memahami bahwa pentingnya intraksi sosial dalam proses pembelajaran, d) pembelajaran dengan menggunakan model Team Games Tournament (TGT) menjadi siswa lebih kooperatif dalam belajar kelompok dilihat dari cara kerjasama verbal ataupun nonverbal yang menjadikan pembelajaran menjadi lebih aktif, e) siswa terlibat lebih banyak dalam belajar kelompok, dengan menggunakan menggunakan waktu yang lebih banyak, f) kehadiran siswa akan meningkat di sekolah pada siswa yang memiliki gangguan emosional dan siswa yang lebih sedikit mendapatkan perlakuan lain.

Dalam penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), agar berjalan dengan maksimal maka dapat dipadukan dengan salah satu kearifan lokal yang ada di Bali yaitu Tri Hita Karana. Konsep Tri Hita Karana merupakan konsep nilai kultur lokal yang telah tumbuh, berkembang dalam tradisi masyarakat Bali, dan bahkan sudah menjadi landasan falsafah pada bidang pendidikan.

Santyasa (2015: 86) menyatakan,

> Tri Hita Karana merupakan suatu ajaran Agama Hindu yang berasal dari tiga kata yakni *Tri* yang bearti tiga, *Hita* yang berarti kesejahteraan atau kebahagiaaan, dan *Karana* yang bearti penyebab. Bagian-bagian Tri Hita Karana adalah (1) Parahyangan, (2) Palemahan, dan (3) Pawongan.

Dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbasis Tri Hita Karana akan mendorong siswa untuk belajar lebih bermakna dengan menjadikan siswa lebih mudah untuk menanamkan nilai-nilai rohani dan sikap peduli sosial saat melaksanakan pembelajaran, sehingga berdampak pada pola perilaku siswa dalam kehidupan sehari-hari. Kaitan model *Team Games Tournament* (TGT) yang berbasis pada Tri Hita Karana dalam membentuk sikap sosial siswa dapat terlihat dari (1) siswa akan menjadi terbiasa untuk berdoa sebelum dan sesudah mengerjakan tugas dalam kelompok, (2) siswa akan terbiasa untuk membantu teman kelompok yang sedang mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas kelompok, sehingga terbiasa untuk saling menghargai pendapat dan perbedaan dengan temannya, (3) siswa akan terbiasa untuk mencintai lingkungan dengan selalu melakukan pembersihan sebelum dan sesudah pembelajaran berlangsung. Dengan menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) berbasis Tri Hita Karana, siswa akan belajar dengan aktif dan akan mengarahkannya untuk membentuk sikap sosial yang lebih baik melalui ajaran Tri Hita Karana yang diterapkan saat pelaksanaan pembelajaran.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas. Maka dalam penelitian ini penulis mengambil judul "Kontribusi Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Berbasis Tri Hita Karana pada Tema 7 terhadap Sikap Sosial Siswa Kelas V di Gugus I Kecamatan Buleleng Tahun Pelajaran 2019/2020".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan di atas, dapat diidentifikasikan beberapa permasalahan sebagai berikut.

1. Pembelajaran dengan menggunakan sistem tematik terpadu, guru belum berinovasi pada model pembelajaran yang inovatif.
2. Sikap siswa kurang baik di dalam kelas seperti berbicara kasar, acuh tak acuh terhadap keadaan sekitar, dan siswa yang kerap mencemooh siswa lain.
3. Siswa memiliki rasa percaya diri dan tanggung jawab yang masih kurang dalam mengikuti pembelajaran.
4. Penyampaian pesan dan nasihat yang dilakukan oleh guru belum dapat memberikan hasil yang optimal dalam pembentukan sikap siswa.
5. Sikap sosial siswa kurang tampak dalam pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, sesungguhnya banyak faktor yang dapat mempengaruhi kualitas dari proses pembelajaran. Ruang lingkup penelitian ini dibatasi pada masalah kurangnya pemanfaatan model pembelajaran yang inovatif.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Apakah model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbasis Tri Hita Karana pada Tema 7 berkontribusi terhadap peningkatan sikap sosial siswa kelas V di Gugus I Kecamatan Buleleng Tahun Pelajaran 2019/2020?

1.5 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas, adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui kontribusi model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbasis Tri Hita Karana pada Tema 7 terhadap sikap sosial siswa kelas V di Gugus I Kecamatan Buleleng Tahun Pelajaran 2019/2020.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Secara umum terdapat dua manfaat yang diperoleh dari penelitian ini, yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat praktis. Berikut ini disampaikan manfaat penelitian.

1.6.1 Manfaat Toeretis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai saran dan memberikan pengaruh positif terhadap pengembangan sikap dan karakter peserta didik kedepannya, khusus pada penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbasis Tri Hita Karana di sekolah dasar.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai penambah wawasan guru mengenai model pembelajaran yang kreatif dan inovatif, sehingga dapat dijadikan alternatif dalam melaksanakan pembelajaran.
2. Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan oleh sekolah untuk menentukan kebijakan tentang cara pengelolaan pembelajaran dan peningkatan kinerja guru di sekolah dasar.

3. Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh siswa sebagai upaya meningkatkan peran aktif dalam pembelajaran dan siswa dapat menerapkan nilai-nilai yang ada pada dirinya untuk membentuk karakter dan sikap sosial.

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA