BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seperti yang kita ketahui bahwa dunia pendidikan secara terus menerus mengalami proses perubahan dan perkembangan. Perubahan ini baik secara langsung maupun tidak langsung menyebabkan terjadinya paradigma dalam kehidupan masyarakat. Menurut Trianto, perubahan paradigma dalam pembelajaran menuntut guru untuk bisa menyesuaikan dengan dinamika yang ada. Perubahan-perubahan tersebut harus pula di ikuti oleh guru yang bertanggung jawab atas penyelenggaraan pembelajaran di sekolah.[1]

Guru bertanggung jawab atas segala hal untuk menciptakan situasi dan kondisi kelas yang kondusif agar proses belajar mengajar dapat berjalan sesuai dengan tujuan yang diharapkan." Untuk itu dalam proses pembelajaran , metode, strategi atau kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru sepatutnya adalah sesuatu yang benar-benar tepat dan bermakna, untuk memperoleh hasil yang maksimal sesuai dengan tahap perkembangan anak, maka strategi yang di gunakan guru untuk menyampaikan sesuatu, baik yang berupa penanaman sikap, mental, perilaku, kepribadian maupun kecerdasan harus tepat sasaran.[2]

---

[1] Trianto, *model pembelajaran innovatif berorientasi kontruktivisme*(Jakarta :prestasi pustaka 2007)hal:2

[2] Ibid 2

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sesuai dengan UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pendidikan Nasional bertujuan untuk berkembangnya potendi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.[3]

Tujuan utama mengajar adalah membentuk pola pikir peserta didik hingga sejauh mana mereka bisa menyerap materi yang diharapkan mampu untuk membentuk pola perilaku peserta didik itu sendiri. Mengajar adalah suatu aktifitas yang mampu mendorong peserta didik untuk belajar.

Pembelajaran itu sendiri adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar, berisikan serangkaian peristiwa yang dirancang dan disusun sedemikian rupa agar mendukung proses belajar peserta didik baik bersifat internal maupun eksternal. Proses belajar mengajar ini terjadi karena adanya interaksi antara pendidik dan peserta didik, atau peserta didik dengan sesama peserta didik, yang terbentuk dalam suatu ikatan kerjasama demi tercapainya tujuan pembelajaran.

Sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu terjadinya perubahan sikap dan tingkah laku, yang didukung dengan pengetahuan dan ketrampilan,

[3] Hendrat Sutopo,Wasti Sumanto*, pembinaan dan perkembangan kurikulum*(Jakarta:Bumi aksara1993)hal :2

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

maka kurikulum 2013 adalah kurikulum berbasis kompetensi dimana didalamnya merumuskan secara terpadu kompetensi sikap, pengetahuan, dan ketrampilan yang harus dikuasai oleh peserta didik.

Melalui kurikulum 2013 ini diharapkan peserta didik lebih mudah memahami pengetahuan faktual, melalui tema-tema mengikuti proses pembelajaran trandisipliner menempatkan potensi yang dibelajarkan dikaitkan dengan konteks peserta didik dan lingkungan. Materi pembelajaran juga tidak tumpangtindih sehingga materipun dapat diterima peserta didik dengan lebih efektif dan efisien. Pembelajaran ini berbasis aktiviras atau kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik. Dengan demikian akan mengarah kepada hal-hal yang dilakukan secara bersama-sama antara guru dan peserta didik dan juga dengan teman sekelasnya untuk mencapai kompetensi tertentu. Guru dan peserta didik mempraktikkan materi pembelajaran secara mandiri atau kelompok. Disinilah peran guru dibutuhkan untuk meningkatkan dan menyesuaikan daya serap peserta didik dengan menggunakan strategi pembelajaran yang dianggap bisa menjembatani proses tranfer ilmu dalam pembalajaran terkait.

Berdasarkan hasil pengamatan di kelas 1 MI Darul Ulum Mojosarirejo Driyorejo Gresik serta informasi dari mitra guru mengajar bahwa kelas tersebut memiliki karakter yang berbeda dengan kelas lainnya. Absensi peserta didik berkisar antara 60-70 persen dalam kesehariannya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Seringnya absen juga bisa berakibat ketinggalan materi atau minimnya penyerapan materi pelajaran oleh peserta didik.[4]

Dari analisis tersebut dapat dinyatakan bahwa siswa kelas 1 MI Darul Ulum masih belum maksimal dalam penguasaan materi. Metode ceramah yang digunakan guru secara terus menerus juga membuat mereka jenuh dan tidak ada jalan untuk mengungkapkan potensi terpendam. Proses belajar mengajar seperti ini jelas kurang optimal. Kriteria Ketuntasan Minimum juga sulit dicapai peserta didik, tujuan pembelajaranpun tidak bisa tercapai sesuai rencana yang telah di tetapkan. Oleh karena itu disini, pendidik penting untuk menerapkan Strategi *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournaments* dalam rangka mengatasi problem pembelajaran di atas.

Dari hasil pengamatan yang di lakukan kurang lebih selama 2 bulan di sekolah, baik pada saat proses pembelajaran di dalam kelas maupun di luar jam pelajaran, maka dapat diinternalisasikan permasalahan yang muncul di kelas tersebut adalah sebagai berikut*:* Pertama, dalam proses belajar mengajar di kelas siswa cenderung hanya menerima apa yang diberikan oleh pendidik dan jarang berusaha sendiri untuk memperoleh ilmu pengetahuan sehingga terkesan bahwa guru mendominasi dalam proses pembelajaran dan keterlibatan siswa masih sangat minim (metode

[4] Sri rahayu,guru kelas 1.a MI Darul Ulum,wawancara pribadi di Driyorejo Gresik,Desember 2014.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ceramah*)*. Kedua, secara umum sttrategi yang digunakan guru terkesan monotan dan membosankan bagi peserta didik, guru masih kurang innovatif dalam hal strategi pembelajaran. Ketiga, peserta didik kurang aktif saat mengikuti proses pembelajaran, sehingga yang terserap sangat minim dan mengakibatkan hasil belajar kurang memuaskan.

B. **Rumusan Masalah**

Dari latar belakang yang sudah dijabarkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah;

1. Untuk apakah implementasi strategi *cooperative learning* tipe *teams games tournaments* dalam pembelajaran tema 5 pengalamanku kelas 1 di MI Darul Ulum Mojosarirejo Driyorejo Gresik?
2. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar dengan implementasi *strategi cooperative learning* tipe *teams games tournaments* pada siswa dalam pembelajaran tema 5 pengalamnku kelas 1 di MI Darul Ulum Mojosarirejo Driyorejo Gresik?

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui bagaimanakah implementasi strategi *cooperative learning* tipe *teams games tournaments* dalam pembelajaran tema 5 pengalamanku kelas 1 di MI Darul Ulum Mojosarirejo Driyorejo Gresik.
2. Mengetahui apakah implementasi *strategi cooperative learning* tipe *teams games tournaments* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tema 5 pengalamnku kelas 1 di MI Darul Ulum Mojosarirejo Driyorejo Gresik?

C. Manfaat Penelitian

Penelitian ini di harapkan dapat bermanfaat, antara lain:

1. Bagi guru:
   a) Guru tidak hanya mengajar dengan menggunakan metode ceramah, tanya jawab saja.
   b) Guru lebih bervariatif dan innovatif dalam menjalankan tugasnya untuk mengajar.
   c) Guru lebih berwawasan luas dan dapat mencari solusi pemecahan masalah terkait dengan rendahnya hasil belajar siswa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d) Guru lebih bisa mengendalikan kelas dengan memberikan motivasi belajar melalui *strategi cooperative learning tipe teams games tournaments*

2. Bagi peserta didik:

a) Peserta didik tidak lagi merasa bosan dan jenuh saat berinteraksi dalam pembelajaran

b) Peserta didik lebih termotifasi saat mengikuti pelajaran

c) Peserta didik lebih termotivasi untuk aktif dalam proses pembelajaran.

d) Peserta didik lebih termotifasi untuk masuk bersekolah.

e) Guru dan siswa sama-sama mendapatkan pengalaman baru saat berinteraksi dalam proses pembelajaran di dalam maupun di luar kelas terkait dengan implementasi *Strategi Cooperative Learnng tipe Teams Games Tournaments.*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id