

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu hal yang terpenting dalam kehidupan manusia, karena melalui pendidikan akan dapat menciptakan manusia yang berpotensi, kreatif dan memiliki ide cemerlang sebagai bekal untuk memperoleh masa depan yang lebih baik.

Pendidikan dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki secara optimal, yaitu pengembangan potensi individu yang setinggi-tingginya dalam aspek fisik, intelektual, emosional, sosial dan spiritual sesuai dengan tahap perkembangan serta karakteristik lingkungan fisik dan lingkungan sosial budaya dimana manusia hidup.

Tantangan pendidikan pada jenjang sekolah dasar di masa depan disadari akan semakin berat. Hal ini merupakan konsekuensi kemajuan dalam berbagai aspek kehidupan. Pertumbuhan penduduk dan peningkatan taraf hidup dengan sendirinya berdampak terhadap dunia pendidikan. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya aspirasi terhadap peningkatan pendidikan terutama tuntutan akan pendidikan yang bermutu.

Pendidikan merupakan kebutuhan pokok yang sangat diperlukan oleh seluruh lapisan masyarakat. Seiring dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi, bangsa Indonesia dituntut untuk mampu beradaptasi dengan meningkatkan kualitas dan sumber daya manusianya. Hal ini sangat penting untuk kemajuan bangsa dan negara Indonesia. Dalam menghadapi kemajuan ilmu

pengetahuan yang semakin pesat maka pemerintah memberikan perhatian terhadap pendidikan dengan berbagai perbaikan dibidang pendidikan. Namun, keberhasilan pendidikan belum mencapai hasil yang diinginkan.

Hamalik (2008:2) telah menyatakan bahwa suatu rumusan nasional tentang istilah “Pendidikan” sebagaimana dinyatakan dalam Undang-Undang Dasar Republik Indonesia No.2 Tahun 1989, Bab 1, Pasal I adalah sebagai berikut:

“Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan/atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang”.

Undang-Undang Dasar Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 ayat 1 yang dinyatakan:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa aktif serta mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritualnya, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Sangatlah penting dalam upaya mengembangkan potensi, minat, bakat dan potensi yang dimiliki manusia. Oleh sebab itu peran pendidikan sangat penting pada suatu bangsa, dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 Bab II Pasal 3 dinyatakan:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan Nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi 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.

Amanat pendidikan nasional tersebut menegaskan bahwa pembentukan watak menjadi target utama dalam dunia pendidikan. Watak atau karakter menjadi modal utama untuk menjadi bangsa yang bermartabat. Sebagaimana telah dipesankan oleh bapak pendidikan Ki Hajar Dewantara yang mengatakan bahwa pendidikan adalah daya upaya untuk memajukan bertumbuhnya budi pekerti (kekuatan batin, karakter) pikiran (*intellect*) dan tubuh anak.

Sejalan dengan arahan Undang-Undang tersebut telah pula diterapkan visi pendidikan yaitu menciptakan insan Indonesia yang cerdas dan komprehensif, yaitu cerdas spiritual dan cerdas sosial/emosional dalam ranah sikap, cerdas intelektual dalam ranah pengetahuan, serta cerdas kinestetis dalam ranah keterampilan. (Tim Depdiknas, 2006:23).

Undang-Undang tentang sistem pendidikan nasional telah mengalami beberapa kali perubahan. Pendidikan nasional, sebagai salah satu sektor pembangunan nasional dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa, mempunyai visi terwujudnya sistem pendidikan sebagai pranata sosial yang kuat dan berwibawa untuk memberdayakan semua warga negara Indonesia berkembang menjadi manusia yang berkualitas sehingga mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah.

Penyelenggaraan pendidikan sebagaimana yang dirumuskan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional diharapkan dapat mewujudkan proses berkembangnya kualitas pribadi peserta didik sebagai generasi penerus bangsa di masa depan, yang diyakini akan menjadi faktor determinan bagi tumbuh berkembangnya bangsa dan negara Indonesia sepanjang zaman.

Dalam proses pendidikan juga terdapat dua komponen yang tidak dapat terpisahkan, yaitu adanya pendidik dan peserta didik. Pendidik ialah seseorang yang menyampaikan informasi kepada peserta didik dengan tujuan dapat diterima dan memberi perubahan peserta didik dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak bisa menjadi bisa.

Dalam proses pembelajaran di sekolah, terutama sekolah dasar, guru merupakan sumber daya edukatif sekaligus aktor dalam proses pembelajaran yang utama. Karena itu, upaya pemberdayaan guru terlebih dahulu adalah berdasarkan hal-hal berikut: pertama, peran guru sebagai edukatif. Kedua, guru dituntut untuk memiliki kompetensi profesional, kompetensi kepribadian, kompetensi pedagogik dan kompetensi sosial. Ketiga, perubahan sosial diikuti dengan perubahan tuntutan masyarakat terhadap kompetensi lulusan pendidikan.

Sebagai guru, kita tidak bisa lepas dari tanggung jawab untuk membelajarkan para siswa. Guru berkewajiban menciptakan sistem pembelajaran yang dapat menambah rasa cinta mereka (siswa) terhadap pelajaran serta membuat mereka senang belajar.

Sebagai patokan guru dalam mengajar selain Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), kurikulum menjadi acuan dalam guru memberikan pelajaran di dalam kelas. Elemen penting yang perlu diketahui dan saling terkait satu sama lainnya di dalam pendidikan yaitu kurikulum. Kurikulum untuk sekarang ini masih memegang peran penting dalam suatu pendidikan sebab sebagai penentuan arah isi dan proses pendidikan yang menentukan kualitas lulusan kelak di Indonesia.

Kurikulum dalam kegiatan proses pembelajaran sangat dibutuhkan sebagai pedoman untuk menyusun target dalam proses belajar mengajar. Namun, dalam memahami hakikat kurikulum sering terjadi perbedaan persepsi dan pemahaman. Kurikulum dilukiskan sebagai bahan tertulis yang berisi uraian tentang program pendidikan untuk digunakan para guru dalam melaksanakan tugasnya sebagai pendidik.

Kurikulum menurut Undang-Undang No.20 Tahun 2003 adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Kurikulum adalah dasar tujuan pengajaran, pengalaman-pengalaman belajar, alat-alat pengajaran dan cara-cara penilaian yang direncanakan dan digunakan dalam pendidikan. Kurikulum dipandang sebagai program pendidikan yang direncanakan dan dilaksanakan untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan tertentu.

Di Indonesia sendiri, pengertian kurikulum terdapat dalam Pasal 1 butir 19 UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Kurikulum yang diajarkan dari setiap proses pembelajaran tidak terlepas dengan adanya peran guru dalam mengimplementasikan setiap pokok-pokok materi yang terdapat dalam kurikulum. Menurut Undang-Undang Guru dan Dosen No.14 Tahun 2005, guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta

didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar dan pendidikan menengah.

Usaha pendidikan tersebut dapat tercapai apabila lembaga pendidikan mampu mengembangkan kurikulum yang dapat membuat peserta didik beradaptasi dengan lingkungan masyarakat. Kurikulum pendidikan di Indonesia sekarang ini semakin berkembang. Hal ini ditandai dengan banyaknya pergantian kurikulum, termasuk di sekolah dasar (SD). Kurikulum yang diterapkan di SD terbaru ini yaitu kurikulum 2013. Kurikulum 2013 adalah kurikulum yang dicetuskan oleh Kementerian pendidikan dan kebudayaan RI untuk menggantikan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Kurikulum 2013 merupakan sebuah kurikulum yang mengutamakan pemahaman, *skill*, dan pendidikan berkarakter. Siswa dituntut untuk paham atas materi, aktif dalam berdiskusi dan presentasi, serta memiliki sopan santun disiplin yang tinggi.

Pembelajaran tematik sebagai pendekatan baru merupakan seperangkat wawasan dan aktifitas berpikir dalam merancang butir-butir pembelajaran yang ditujukan untuk menguntai tema, topik maupun pemahaman dan keterampilan yang diperoleh siswa sebagai pembelajaran secara utuh dan padu.

Pengembangan kurikulum 2013 merupakan langkah lanjutan pengembangan kurikulum berbasis kompetensi yang telah dirintis pada tahun 2004 dan KTSP 2006 yang mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu.

Titik tekan pengembangan kurikulum 2013 adalah penyempurnaan pola pikir, penguatan tata kelola kurikulum, pendalaman dan perluasan materi, penguatan proses pembelajaran, dan penyesuaian beban belajar agar dapat

menjamin kesesuaian antara apa yang diinginkan dengan apa yang dihasilkan. Pengembangan kurikulum menjadi amat penting sejalan dengan kontinuitas kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni budaya serta perubahan masyarakat pada tataran lokal, nasional, regional, dan global di masa depan.

Kurikulum 2013 dirancang agar dapat mendekatkan apa yang dipelajari di sekolah dengan apa yang terjadi di masyarakat, sehingga peserta didik menempatkan dirinya sebagai subjek yang peduli pada lingkungan sosial, alam dan lingkungan budaya dengan mengedepankan kemampuan intelektual dan berpikir rasional sehingga peserta didik menjadi manusia cerdas akademik, dan memiliki kepedulian sosial.

Adapun tujuan kurikulum 2013 yang diterapkan di tingkat SD yaitu untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara dan peradaban dunia.

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang memperhatikan karakteristik perkembangan peserta didik SD tersebut sebab kurikulum 2013 disiapkan untuk mencetak generasi muda dalam mengantisipasi perkembangan yang akan terjadi di masa depan.

Pendekatan yang digunakan dalam kurikulum 2013 adalah pendekatan saintifik, yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mencoba, menalar, mengasosiasi serta mengkomunikasikan. Melalui pendekatan ini diharapkan dapat membawa proses pembelajaran yang diterapkan di dalam kelas menjadi lebih baik dari pada hanya berpusat pada guru. Pada pendekatan ini,

peserta didik akan banyak melakukan dalam pembelajaran. Pendekatan saintifik pada hakikatnya merupakan sebuah pendekatan yang menggunakan proses keilmuan dalam pembelajaran yang dilakukan.

Implementasi kurikulum 2013 merupakan langkah strategis dalam menghadapi globalisasi dan tuntutan masyarakat Indonesia masa depan. Pada kenyataannya penerapan kurikulum 2013 tersebut pelaksanaan pembelajaran dilakukan secara tematik dengan menggabungkan beberapa mata pelajaran dalam satu tema dan subtema pokok. Model pembelajaran tematik merupakan pendekatan pembelajaran yang menunjukkan kaitan unsur-unsur konseptual baik di dalam maupun antar mata pelajaran, untuk memberikan peluang bagi terjadinya pembelajaran yang efektif dan untuk memberikan pengalaman yang bermakna bagi anak.

Pembelajaran tematik sebagai pendekatan baru merupakan seperangkat wawasan dan aktifitas berpikir dalam merancang butir-butir pembelajaran yang ditujukan untuk menguntai tema, topik maupun pemahaman dan keterampilan yang diperoleh siswa sebagai pembelajaran secara utuh dan padu.

Dalam proses pembelajaran sekarang saat ini guru dituntut untuk menentukan model pembelajaran yang aktif, efektif, kreatif dan menyenangkan, untuk itulah guru harus kreatif memilih pendekatan yang sesuai dengan tuntutan tersebut, salah satu alternatif model pembelajaran yang dipilih peneliti adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*. Dalam kegiatan seperti ini siswa memperoleh pembelajaran secara lebih bermakna dan siswa akan mudah memahami mengenai materi tersebut karena siswa yang berperan aktif dalam memahami suatu materi.

Model Pembelajaran *Team Games Tournament* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin (1995) untuk membantu siswa *review* dan menguasai materi pembelajaran Slavin menemukan bahwa TGT berhasil meningkatkan *skill-skill* dasar pencapaian, interaksi positif antar siswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda.

Belajar dengan model ini lebih banyak menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar dan membuat peserta didik menjadi aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan kerjasama kelompok. Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* akan terjadi pembelajaran yang bermakna. Peserta didik diajak belajar sambil bermain dengan adanya turnamen antar kelompok untuk membangkitkan rasa percaya diri, bertanggung jawab dan kerjasama.

Dengan menerapkan model pembelajaran ini, diyakini pula dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar secara kelompok, selain menumbuhkan atau meningkatkan sikap percaya diri siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Kondisi proses model pembelajaran *Team Games Tournament* yang belum disadari dan dipahami oleh para guru ini menjadi motivasi penulis untuk sedikit memberikan informasi bagaimana implementasi model, pembelajaran *Team Games Tournament* dalam sebuah sistem pembelajaran.

Guru merupakan faktor penting dalam lingkungan belajar dan kehidupan belajar serta kehidupan siswa, jadi peran guru lebih dari sekedar pemberi ilmu

pengetahuan, tetapi guru juga adalah rekan belajar, model, pembimbing, fasilitator, dan mengubah kesuksesan siswa mempercepat belajar.

Kondisi siswa di kelas V SDN Lengkong Besar 105-85 Kota Bandung, menunjukkan bahwa kegiatan proses pembelajaran tematik masih belum terlaksana dengan efektif, dikarenakan guru dalam melaksanakan proses pembelajarannya tidak menggunakan media dan model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa sehingga siswa kurang memahami materi yang disampaikan guru, karena guru hanya menggunakan metode ceramah saja serta tidak ada media yang mendukung terhadap materi yang disampaikan karena disebabkan keterbatasan.

Penyampaian subpokok dalam subtema lingkungan sehat masih kurang dipahami siswa bahkan masih banyak siswa yang belum mengerti sama sekali. Berdasarkan penelitian yang penulis laksanakan, efektivitas kinerja guru di dalam melaksanakan pembelajaran tematik di sekolah selama ini, baik dalam tahap perencanaan maupun pengembangan pembelajaran tematik belum optimal terutama dalam penggunaan media dan model pembelajaran.

Berdasarkan dari hasil observasi, peneliti menemukan beberapa masalah yang terdapat di kelas V SDN Lengkong Besar 105-85 Kota Bandung. Antara lain permasalahannya adalah sebagai berikut: (1) Kurangnya sikap percaya diri dan motivasi belajar dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. (2) Kejenuhan dengan model pembelajaran yang monoton yang dapat mempengaruhi keaktifan belajar siswa. (3) Pembelajaran kurang menyenangkan. (4) Tidak adanya media untuk meningkatkan minat belajar siswa. (5) Rendahnya hasil belajar siswa menyebabkan kurangnya hasil perolehan KKM yang diharapkan atau ditentukan.

Dengan kurangnya sikap percaya diri siswa dalam proses pembelajaran dan juga kurangnya pemahaman siswa maka mengakibatkan minimnya hasil pembelajaran siswa. Demikian halnya yang terjadi di SDN Lengkong Besar 105-85 Kota Bandung berdasarkan observasi yang telah dilakukan maka ditemukan hasil belajar tergolong rendah yaitu hanya 14 siswa dari 23 siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70. Maka dari itu hal yang seharusnya dilakukan oleh guru untuk meningkatkan sikap percaya diri siswa dan juga meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi yang disampaikan yaitu dengan penggunaan model serta media pembelajaran yang semenarik mungkin, guru harus selalu memantau kegiatan siswa pada saat pembelajaran, penggunaan model pembelajaran yang dapat membangkitkan semangat untuk mempelajari dan memahami materi.

Untuk itulah diperlukan inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mendorong tercapainya pembelajaran tematik pada subtema lingkungan sehat dengan menerapkan model pembelajaran *team games tournament* agar pembelajaran lebih berkualitas yang berangkat dari pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* merupakan salah satu model pembelajaran yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur-unsur permainan dan *reinforcement* di dalamnya, selain itu dapat membantu siswa untuk berpartisipasi aktif, berpikir kritis, bekerja sama, serta pembelajaran yang dilakukan akan bermakna bagi siswa tersebut karena guru melibatkan siswa dalam proses pembelajaran tersebut.

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, maka saya memilih model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* untuk diterapkan dalam penelitian tindakan kelas ini dengan judul “Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* untuk Meningkatkan Sikap Percaya Diri serta Hasil Belajar Siswa dalam Subtema Lingkungan Sehat pada Siswa Kelas V SD”.

B. Identifikasi Masalah

Adapun permasalahan yang terjadi di kelas V dalam pembelajaran tematik pada subtema lingkungan sehat dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kurangnya pemberian motivasi sehingga mengakibatkan kurangnya sikap percaya diri siswa pada saat melakukan suatu kegiatan dalam pembelajaran.
2. Siswa mengalami kejenuhan dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran di kelas.
3. Metode pembelajaran yang digunakan di dalam kelas masih menggunakan metode ceramah, sehingga proses pembelajaran terkesan monoton di dalam kelas.
4. Keaktifan belajar siswa semakin berkurang, serta suasana pembelajaran di kelas kurang menyenangkan.
5. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang menarik minat para siswa.
6. Hasil belajar siswa masih rendah yaitu dikarenakan belum memperoleh hasil perolehan nilai KKM yang ditentukan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah sebagaimana telah diutarakan di atas maka dapat penulis rumuskan masalah secara umum dan khusus sebagai berikut:

1. Secara Umum

Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dapat meningkatkan sikap percaya diri dan hasil belajar siswa kelas V SDN Lengkong Besar 105-85 Kota Bandung pada subtema lingkungan sehat?

2. Secara Khusus

Rumusan masalah secara khusus adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimanakah rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dalam subtema lingkungan sehat sehingga dapat meningkatkan sikap percaya diri serta hasil belajar pada siswa kelas V SDN Lengkong Besar 105-85 Kota Bandung?
- b. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dalam subtema lingkungan sehat sehingga dapat meningkatkan sikap percaya diri serta hasil belajar pada siswa kelas V SDN Lengkong Besar 105-85 Kota Bandung?
- c. Adakah peningkatan sikap percaya diri yang ditunjukkan oleh siswa setelah memiliki pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dalam subtema lingkungan sehat kelas V SDN Lengkong Besar 105-85 Kota Bandung?
- d. Adakah peningkatan hasil belajar yang ditunjukkan oleh siswa kelas V setelah memiliki pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dalam subtema lingkungan sehat kelas V SDN Lengkong Besar 105-85 Kota Bandung?

D. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, masalah yang muncul sangatlah kompleks sehingga perlu dibatasi. Pembatasan masalah ini bertujuan agar pembatasan masalah tidak terlalu luas, penulis membatasi permasalahan yang akan menjadi bahan penelitian sebagai berikut:

1. Kemampuan materi yang diterima siswa selama penelitian berlangsung adalah pembelajaran tematik pada tema sehat itu penting, subtema lingkungan sehat.
2. Fokus masalah dalam penelitian ini adalah kurangnya siswa dalam sikap percaya diri serta hasil belajar siswa pada subtema lingkungan sehat.
3. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* pada subtema lingkungan sehat.

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan penelitian yang dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Umum

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah agar dapat mengetahui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* untuk meningkatkan sikap percaya diri serta hasil belajar siswa kelas V SDN lengkong Besar 105-85 Kota Bandung pada subtema lingkungan sehat.

2. Secara Khusus

Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. untuk mengetahui bentuk rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* sehingga dapat meningkatkan sikap percaya diri serta hasil belajar siswa kelas V SDN Lengkong Besar 105-85 Kota Bandung;
- b. untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* sehingga dapat meningkatkan sikap percaya diri serta hasil belajar siswa kelas V SDN Lengkong Besar 105-85 Kota Bandung;
- c. untuk mengetahui bagaimana peningkatan sikap percaya diri yang ditunjukkan oleh siswa setelah memiliki pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dalam subtema lingkungan sehat kelas V SDN Lengkong Besar 105-85 Kota Bandung;
- d. untuk mengetahui bagaimana peningkatan hasil belajar yang ditunjukkan oleh siswa setelah memiliki pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dalam subtema lingkungan sehat kelas V SDN Lengkong Besar 105-85 Kota Bandung.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pandangan terhadap dunia pendidikan tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* yang mendukung proses pembelajaran dalam meningkatkan sikap

percaya diri serta hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan guru dan calon guru serta peneliti tentang implementasi model pembelajaran tersebut dalam pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dapat digunakan sebagai alternatif upaya untuk meningkatkan sikap percaya diri serta hasil belajar siswa dalam subtema lingkungan sehat agar siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran.
- 2) Meningkatkan proses dan hasil belajar siswa setelah melakukan proses pembelajaran.
- 3) Memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar secara PAIKEM GEMBOT (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan, Gembira dan Berbobot).
- 4) Meningkatkan kemampuan berfikir siswa.
- 5) Pembelajaran yang dilakukan siswa akan lebih bermakna.
- 6) Siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran karena siswa sendiri yang harus memecahkan permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran.

b. Bagi Guru

- 1) Dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan pembelajaran di kelas.
- 2) Memberikan informasi serta gambaran tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dalam proses pembelajaran.

- 3) Memotivasi guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam melaksanakan pembelajaran di SD kelas V dalam subtema lingkungan sehat.
- 4) Dapat dijadikan salah satu alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan kinerja dalam proses pembelajaran.
- 5) Dapat meningkatkan mutu pendidikan dikelas sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.
- 6) Dapat meningkatkan sikap profesional pada guru dalam mengajar di kelas.

c. Bagi Sekolah

- 1) Membantu meningkatkan mutu pendidikan dan reputasi sekolah.
- 2) Menjadi bahan pertimbangan bagi praktisi pendidikan lainnya dalam memuat kebijakan pendidikan.
- 3) Sebagai referensi di SDN Lengkong Besar 105-85 Kota Bandung serta dapat diterapkan pada pembelajaran di sekolah dengan tujuan untuk meningkatkan mutu pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

- 1) Sebagai bahan acuan bagaimana untuk menjadi guru yang profesional dalam segala situasi dan kondisi di lapangan.
- 2) Dapat mengetahui kekurangan-kekurangan yang ada pada saat pembelajaran baik kekurangan yang berasal dari guru maupun dari siswa.
- 3) Mendapatkan pengalaman dalam merencanakan, melaksanakan kegiatan pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan.

- 4) Mendapatkan pengalaman dan menambah wawasan dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas.

G. Definisi Operasional

Untuk mengarahkan peneliti dalam pengambilan data maka perlu adanya batasan operasional dalam penelitian, yakni:

1. *Team Games Tournament* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai dengan 6 orang, dalam melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status serta peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.
2. Sikap percaya diri adalah suatu keyakinan dalam diri sendiri atas kemampuannya dalam menghadapi atau beradaptasi dengan lingkungan, serta bertindak dalam mengerjakan atau melakukan sesuatu terhadap rasa keyakinan dalam diri individu tersebut.
3. Hasil belajar merupakan proses pembelajaran yang berlangsung dalam memperoleh pengalaman siswa dari yang tidak tahu menjadi tahu melalui perubahan tingkah laku siswa.
4. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang dirancang dengan mengaitkan beberapa mata pelajaran dalam satu tema sehingga memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa.

Simpulan dari definisi operasional tersebut adalah model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai dengan 6 orang,

dalam melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status serta peran siswa sebagai tutor sebaya, di mana di dalam model pembelajaran itu mengandung unsur permainan dan *reinforcement* untuk meningkatkan sikap percaya diri siswa dalam beradaptasi dengan lingkungan dengan memperoleh hasil belajar siswa yang berlangsung melalui pengalaman yang tidak tahu menjadi tahu melalui perubahan tingkah laku siswa pada pembelajaran tematik yang dirancang dengan mengaitkan beberapa mata pelajaran dalam satu tema.

H. Struktur Organisasi Skripsi

Dalam sistematika penulisan struktur organisasi skripsi ini menjelaskan mengenai keseluruhan isi skripsi dan pembahasannya, dari setiap bab yang dapat penulis jelaskan secara rinci sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah penelitian, identifikasi masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, batasan masalah penelitian, manfaat penelitian, tujuan penelitian, definisi operasional dan struktur organisasi skripsi.

Bab II Kajian Teoretis dan Kerangka Pemikiran

Bab ini menjelaskan kajian teoretis dan kerangka pemikiran yang berisi tentang kajian teori, penelitian terdahulu yang relevan, kerangka pemikiran, asumsi dan hipotesis penelitian.

Bab III Metode Penelitian

Bab ini menjelaskan metode penelitian yang berisi mengenai metode penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, operasionalisasi

variabel, rancangan pengumpulan data dan instrumen penelitian, serta rancangan analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini berisi tentang profil dan objek penelitian, hasil penelitian serta pembahasan.

Bab V Kesimpulan dan Saran

Bab ini merupakan penutup yang berisi tentang kesimpulan dan saran yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian.

Struktur organisasi skripsi merupakan unsur-unsur yang sangat penting dalam menyusun sebuah karya ilmiah untuk mahasiswa sebagai tugas akhir untuk melatih mahasiswa dalam merancang, melakukan proses, dan mengkomunikasikan hasil penelitiannya secara sistematis. Dimana dalam struktur organisasi skripsi tersebut akan menjelaskan bagaimana semua isi dari setiap bab yang ada di dalamnya. Dalam penyusunan skripsi tersebut, pada bab I menjelaskan tentang pendahuluan, pada bab II menjelaskan tentang kajian teoretis dan kerangka pemikian, pada bab III menjelaskan tentang metode penelitian, bab IV memaparkan tentang hasil penelitian dan pembahasannya, dan bab V menjelaskan tentang kesimpulan dan saran.