

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pada saat ini, pendidikan karakter menjadi sasaran utama untuk mencegah degradasi moral generasi bangsa. Pendidikan karakter merupakan upaya sadar dan terencana dalam mengetahui kebenaran dan kebaikan, mencintainya dan melakukannya dalam kehidupan sehari-hari (Suyadi, 2015:6). Adanya keberadaan pendidikan karakter dapat menciptakan manusia atau generasi yang beradab dan berkarakter.

Karakter menjadi suatu keharusan dan tidak terlepas dari pendidikan. Karena pendidikan tidak hanya menciptakan peserta didik yang cerdas, tetapi juga mampu menciptakan peserta didik yang berkarakter. Sehingga ketika keberadaannya sebagai anggota masyarakat menjadi bermakna baik bagi dirinya maupun orang lain. Pembinaan karakter yang termudah dilakukan adalah ketika anak-anak masih duduk di bangku sekolah dasar. Itulah sebabnya pemerintah memprioritaskan pendidikan karakter di sekolah dasar.

Sekolah sebagai suatu institusi atau lembaga pendidikan idealnya harus mampu melakukan proses edukasi, sosialisasi dan transformasi. Dengan kata lain, sekolah yang bermutu adalah sekolah yang mampu berperan sebagai proses edukasi (proses pendidikan yang menekankan pada kegiatan mendidik dan mengajar), proses sosialisasi (proses bermasyarakat terutama bagi anak didik), dan wadah proses transformasi (proses perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik/lebih maju).

Dewasa ini telah dilakukan upaya perbaikan dan peningkatan mutu Pendidikan. Meningkatkan mutu pendidikan adalah menjadi tanggung jawab semua pihak yang terlibat dalam dunia pendidikan terutama bagi guru khususnya Sekolah Dasar (SD) yang merupakan ujung tombak keberhasilan program pendidikan. Peningkatan Profesionalisme guru dan mutu pembelajaran mutlak dilakukan. Hal ini dapat dimulai dari rancangan pembelajaran yang baik dengan memperhatikan tujuan, karakteristik siswa, materi yang diajarkan, dan sumber belajar yang tersedia serta penerapan metode dan model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Kenyataannya banyak ditemui proses pembelajaran yang kurang berkualitas, tidak efisien dan kurang mempunyai daya tarik, bahkan cenderung membosankan.

Kaitan dengan hal tersebut, pemerintah telah menerapkan kurikulum pada jenjang pendidikan, yaitu kurikulum 2013. Kurikulum 2013 adalah kurikulum yang sedang diterapkan dalam pendidikan di Indonesia sejak tahun 2013. Berdasarkan Permendikbud No.69 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah bahwa tujuan Kurikulum 2013 adalah 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. Penerapan kurikulum 2013 diupayakan untuk membentuk peserta didik yang memiliki kompetensi.

Kompetensi yang dikembangkan pada kurikulum 2013 terdiri dari aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik. Pengembangan pada aspek afektif menjadi sasaran utama dalam penerapan kurikulum 2013 terutama pada usia sekolah dasar,

untuk membentuk peserta didik yang berkarakter. Menurut Cahyaningrum, Sudaryanti, & Purwanto (2017:204) Masa-masa keemasan seorang anak, yaitu masa ketika anak mempunyai banyak potensi yang sangat baik untuk dikembangkan. Pada masa inilah, waktu yang sangat tepat untuk menanamkan nilai-nilai karakter kebaikan, yang nantinya diharapkan akan dapat membentuk kepribadiannya. Kepribadian yang berkarakter inilah yang akan membentuk interaksi belajar yang kondusif, baik antara guru dan peserta didik ataupun sesama peserta didik.

Peserta didik yang memiliki karakter bersahabat selalu menunjukkan keinginan untuk menyapa dengan bahasa yang santun. Hubungan yang baik selalu dibangun termasuk memberikan rasa simpatik dan empati kepada setiap orang yang mengenalnya. Menurut Hall dalam (Pranata & Barus, 2019:4) “Bersahabat atau komunikatif adalah tindakan atau perilaku yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain”. Peserta didik yang memiliki karakter bersahabat memiliki kemampuan untuk memahami pikiran, sikap dan perilaku orang lain. Peserta didik yang bersahabat dapat bekerja sama, berkomunikasi, dan berinteraksi/bergaul dengan baik terhadap teman sebayanya dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di kelas IV SD Negeri No.28/I Malapari yang berjumlah 25 peserta didik, peneliti melihat dalam proses pembelajaran terdapat beberapa masalah yang berkaitan dengan karakter bersahabat pada peserta didik. Permasalahan yang terjadi seperti peserta didik memilih-milih teman dalam pembentukan kelompok belajar, peserta didik tidak senang mendengarkan pendapat temannya di dalam kelompok serta peserta didik

masih malu untuk bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru dan peserta didik.

Pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa sebanyak 62,5% peserta didik tidak senang mendengarkan pendapat temannya di dalam kelompok, sebanyak 58,3% peserta didik tidak merasa senang dengan keberhasilan kelompok lain, sebanyak 66,7% peserta didik tidak berani bertanya dengan guru, dan 70% peserta didik tidak berani menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Sehingga dari hasil tersebut terlihat bahwa ada beberapa peserta didik yang masih malu untuk berkomunikasi dengan guru, kurangnya rasa menghargai ketika ada teman yang berbicara di depan kelas dan kurang menerima keberhasilan dari kelompok lain. Selain itu, guru kelas IV, yaitu Ibu Maitia, S.Pd yang mengajar juga menyatakan bahwa pada saat proses pembelajaran jarang menggunakan model pembelajaran tertentu.

Permasalahan yang terjadi di dalam kelas dapat diperbaiki dengan adanya peranan guru. Guru harus memiliki seribu satu cara untuk membuat suasana atau kondisi kelas menjadi kondusif dan bersahabat. Salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Menurut Mudrika, Wijaya, & Sugiarti (2018:77) Pembelajaran dengan model TGT ini akan menuntut peserta didik untuk saling berinteraksi satu sama lain, seperti antara guru dengan peserta didik maupun peserta didik dengan peserta didik dalam kelompoknya.

*Teams Games Tournament* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku, dan ras yang berbeda (Fathurrohman, 2015:55). Model pembelajaran ini melibatkan

peserta didik sebagai tutor sebaya tanpa memandang perbedaan, dan mengandung unsur permainan yang secara tidak langsung bisa menumbuhkan rasa bersahabat pada peserta didik.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) memiliki kelebihan yaitu peserta didik bebas untuk berinteraksi mengemukakan pendapatnya, meningkatkan kebaikan budi, kepekaan toleransi antara peserta didik dengan peserta didik lainnya dan peserta didik dengan guru. Selain itu, model TGT juga dapat membantu menumbuhkan rasa percaya diri dan motivasi belajar pada peserta didik, serta peserta didik lebih banyak berperan dalam proses pembelajaran.

Layyinatus Sifa (2015) dalam penelitian “Implementasi Karakter Bersahabat Dan Peduli Sosial Pada Siswa SMP (Studi Kasus Pada Kegiatan Ekstrakurikuler Tari di SMP Negeri 1 Kalinyamatan Kabupaten Jepara Tahun Pelajaran 2014/2015) menjelaskan bahwa karakter bersahabat dan peduli sosial selalu diimplementasikan oleh guru pada setiap yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler tari di SMP Negeri 1 Kalinyamatan Kabupaten Jepara. Cara mengimplementasikan sikap bersikap bersahabat dari masing-masing guru hampir sama yaitu apabila guru ingin peserta didik menghargai pendapat orang lain, memberikan dukungan kepada teman, berbagi, membiaskan bermusyawarah untuk memecahkan masalah, mengutamakan kepentingan bersama. Mengembangkan sikap demokrasi, menyukai bergotong royong, serta dapat bekerja sama dalam kelompok, guru juga harus mempunyai sikap tersebut sehingga dapat dicontoh oleh anak didiknya. Persamaan penelitian Layyinatus Sifa dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu sama menggunakan karakter

bersahabat sebagai objek penelitian. Perbedaan dari penelitian ini adalah pada penelitian Layyinatus Sifa menggunakan penelitian kualitatif dan peneliti menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Layyinatus Sifa meneliti siswa SMP sedangkan peneliti meneliti siswa SD.

Oleh karena itu, maka peneliti tertarik untuk melakukan tindakan kelas yaitu “Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) untuk meningkatkan karakter bersahabat pada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah Bagaimana menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dalam meningkatkan karakter bersahabat pada peserta didik kelas IV SD Negeri No. 28/I Malapari?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di uraikan di atas, adapun tujuan penelitian ini adalah untuk menerapkan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dalam meningkatkan karakter bersahabat pada peserta didik kelas IV SD Negeri No. 28/I Malapari.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

## 1. Manfaat Teoretis

- a. Dapat memberikan masukan dan saran dalam mengembangkan ilmu pengetahuan, khususnya dalam karakter bersahabat dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*).
- b. Penelitian ini di harapkan dapat dijadikan sebuah pedoman untuk guru dalam meningkatkan karakter peserta didik khususnya karakter bersahabat dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*).
- c. Dapat dijadikan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya, baik itu untuk peneliti sendiri maupun untuk peneliti-peneliti yang lainnya.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik
  - 1) Agar dapat meningkatkan pemahaman bagi peserta didik mengenai nilai-nilai yang terkandung dalam karakter bersahabat.
  - 2) Peserta didik mendapatkan suatu pengalaman yang baru dan berkesan dalam mempelajari karakter bersahabat dengan penggunaan model TGT (*Teams Games Tournament*).
- b. Bagi guru
  - 1) Penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan dan solusi bagi guru dalam menggunakan model pembelajaran yang tepat, khususnya dalam meningkatkan karakter peserta didik.
  - 2) Dapat menambah pengetahuan, wawasan dan keterampilan guru dalam kegiatan belajar mengajar.

3) Dapat memberikan dorongan untuk guru dalam menciptakan suasana belajar yang efektif dan menyenangkan sesuai dengan model yang telah digunakan.

c. Bagi sekolah

1) Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran untuk memaksimalkan belajar mengajar di SD dan dapat menggunakan model pembelajaran secara baik sehingga dapat membentuk karakter peserta didik sesuai dengan yang di harapkan.

### **1.5 Definisi Operasional**

1. Karakter bersahabat

Karakter bersahabat adalah tindakan memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain.

2. TGT (*Teams Games Tournament*)

*Teams Games Tournament* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan.