

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidik merupakan orang dewasa yang mempunyai tanggungjawab untuk memberikan bimbingan, arahan atau bantuan kepada peserta didik dalam perkembangan jasmani dan rohaninya agar mencapai kedewasaannya, mampu melaksanakan tugas tugasnya sebagai hamba Allah, khalifah di bumi dan tentunya sebagai makhluk sosial dan individu yang mandiri.¹ Guru mempunyai peran untuk membantu perkembangan peserta didik untuk menuju kedewasaan dan cita cita yang diimpikan sehingga kelak mereka berguna untuk semua orang yang berada di sekitar lingkungannya.

Pada lingkup pendidikan, guru lebih menjadi sorotan yang sering diperhatikan dan diamati oleh peserta didik dalam segala hal yang tentunya hal itu dapat ditiru dan diteladani oleh mereka.² Peran guru juga sangat penting dalam mengembangkan kemampuan yang dimiliki oleh siswa. Guru dituntut untuk menguasai kompetensi intelektual, pedagogik, sosial dan kepribadian. Kompetensi intelektual adalah kesiapan dan kematangan seorang guru dalam hal menguasai materi ajar yang berkaitan dengan tugas dan profesinya. Guru juga diwajibkan untuk memiliki kompetensi pedagogik yang merupakan kemampuan guru dalam hal penguasaan

¹ Hamdani Ihsan dan Fuad Ihsan, *Filsafat Pendidikan Islam* (Bandung: Pustaka Setia, 1998), 93.

² Suparlan, *Menjadi Guru Efektif* (Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2017), 28.

metode mengajar, mendidik dan memahami tingkah laku individu.³ Kemampuan guru memahami peserta didik dapat membantu siswa untuk menjadi pribadi yang baik. Kompetensi sosial berarti kemampuan yang dimiliki pendidik dalam hal berinteraksi secara sosial.⁴ Berinteraksi sosial disini diartikan mampu berkomunikasi, interaksi, serta partisipasi dengan siswa maupun masyarakat luas.

Seorang guru harus memiliki kompetensi sosial karena guru adalah sosok pembimbing proses melalui kemampuannya memahami kondisi kejiwaan siswa, serta perilaku guru yang peduli terhadap siswa maupun guru yang lain, dan masyarakat. Guru memiliki andil yang sangat besar untuk membentuk karakter anak, maka dari itu dalam penelitian ini hanya fokus pada kompetensi sosial. Kompetensi sosial ini dapat memberi pengaruh atau perubahan signifikan dalam pembentukan karakter anak, salah satunya karakter menghargai prestasi yang tentunya sangat penting diberikan oleh guru pada peserta didik.

Kurikulum merupakan komponen pokok dalam pendidikan. Kurikulum yang digunakan pada abad 21 adalah kurikulum yang berorientasi pada peningkatan dan keseimbangan kompetensi sikap (*attitude*), keterampilan (*skill*), dan pengetahuan (*knowledge*), inilah yang dinamakan kurikulum 2013. Sistem pembelajaran kurikulum 2013 buku yang digunakan sudah tidak lagi memakai buku permata pelajaran melainkan buku tema, dimana dalam satu tema memiliki sub tema dari

³ Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), 80.

⁴ Hamzah B. Uno, *Profesi Kependidikan: Problema, Solusi, dan Reformasi Pendidikan di Indonesia* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), 69.

beberapa mata pelajaran yang digabungkan menjadi sebuah tema, yang disebut sebagai pembelajaran berbasis tema atau tematik. Pembelajaran tematik sendiri adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik.⁵

Pembelajaran tematik terpadu pada kurikulum 2013 memberikan bekal yang sangat dibutuhkan oleh siswa yakni berupa pendidikan karakter yang dimuat dalam setiap pembelajaran yang dilaksanakan oleh siswa. Karakter dapat dianggap sebagai nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata krama, budaya, adat-istiadat, dan estetika. Karakter adalah perilaku yang tampak dalam kehidupan sehari-hari baik dalam bersikap maupun dalam bertindak.⁶

Karakter menghargai prestasi wajib ditanamkan dalam diri peserta didik, karena menghargai prestasi sendiri memiliki arti saling menghormati dan menghargai atas hasil dan upaya yang telah dilakukan orang lain. Tentunya karakter seperti ini adalah karakter yang sangat dibutuhkan siswa ketika mereka berhadapan dengan masyarakat luas, terutama lingkungan sekolah, agar tidak ada lagi yang namanya pengucilan, pembulian, mengingat hal ini adalah hal yang paling sering terjadi di zaman sekarang.

⁵ Martiyono, *Perencanaan Pembelajaran Suatu Pendekatan Praktis Berdasarkan KTSP Termasuk Model Pembelajaran* (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2012), 177.

⁶ Muchlas Samani dan Hariyanto, *Konsep dan Model Pendidikan Karakter* (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2011), 41.

Pembelajaran tematik, karakter menghargai prestasi dapat diterapkan melalui berbagai model pembelajaran yang ada. Model pembelajaran sangat erat kaitannya dengan gaya belajar siswa dan gaya mengajar guru. Penerapan model pembelajaran dapat membantu siswa untuk memperoleh informasi, keterampilan, kreatifitas berpikir dan mengaplikasikan idenya. Ada beberapa model pembelajaran, salah satunya model pembelajaran yang dapat membantu peserta didik untuk melatih sikap menghargai prestasi yaitu model pembelajaran *teams game tournaments*.

Model pembelajaran *teams game tournaments* terdiri dari serangkaian kegiatan meliputi presentasi dan pengajaran yang dilakukan oleh guru, belajar secara kelompok, perlombaan, dan penghargaan. Pembelajaran dilakukan setelah siswa belajar, kemudian diadakan turnamen akademik, siswa akan berkompetisi sebagai wakil dari kelompoknya masing masing. *Teams game tournaments* lebih ditekankan kepada *gaming* atau permainan yaitu kegiatan belajar yang membolehkan siswa berkomepetisi baik fisik maupun mental sesuai dengan aturan permainan yang telah ditetapkan.

Dalam model pembelajaran *teams game tournaments* harus ada yang menang dan yang kalah. Robert E Slavin mengungkapkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournaments* adalah salah satu model pembelajaran yang awalnya dikembangkan oleh David De Vries dan Keets Edwards. Model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran yang pertama yang ditemukan oleh John Hopkins. Model pembelajaran ini menggunakan pembelajaran yang dimana guru sebagai

pengarah, penyampai atau penyalur pesan dan materi dan siswa sebagai pelaku dalam pembelajaran yang dikemas dalam bentuk turnamen atau permainan.⁷ Melalui model ini diharapkan siswa mampu menanamkan dan menerapkan sikap menghargai prestasi terhadap sesama teman sebayanya.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk meneliti lebih dalam melihat betapa pentingnya peran kompetensi sosial guru terhadap pembentukan karakter siswa dengan menggunakan model pembelajaran Teams Game Tournaments pada pembelajaran tematik dengan judul “Kompetensi Sosial Guru Dalam Pembentukan Karakter Menghargai Prestasi Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Melalui Model Pembelajaran *Teams Game Tournaments* Siswa Kelas IV SDN Bogorejo Tahun Ajaran 2019/2020”

B. Batasan Masalah

Batasan masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan atau pelebaran masalah dalam pokok permasalahan yang telah ditetapkan oleh peneliti, bertujuan agar penelitian lebih terarah dan dapat memudahkan perumusan pembahasan sehingga tujuan penelitian akan lebih mudah tercapai. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Permasalahan kompetensi sosial guru dalam pembentukan karakter menghargai prestasi.
2. Upaya untuk mengembangkan karakter menghargai pada peserta didik.

⁷ Robert E Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktek* (Bandung: Nusa Media, 2010), 13.

3. Penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* di kelas guna mengembangkan karakter menghargai prestasi peserta didik pada pembelajaran tematik

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti merumuskan beberapa masalah yang akan dicari jawabannya dalam penelitian ini, rumusan tersebut, yaitu :

1. Bagaimana kompetensi sosial guru dalam pembentukan karakter menghargai prestasi?
2. Bagaimanakah perkembangan karakter menghargai prestasi peserta didik pada pembelajaran tematik melalui model pembelajaran *teams games tournament* dikelas IV SDN Bogorejo?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui peran kompetensi sosial guru dalam pembentukan karakter menghargai prestasi.
2. Mengetahui perkembangan karakter menghargai prestasi melalui model pembelajaran *teams games tournament*.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang ingin di capai, hasil penelitian ini dimaksudkan dapat memberikan manfaat kepada semua orang. Adapun manfaat yang diharapkan peneliti dalam penelitian ini adalah

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini mampu memberikan sumbangsih pemikiran dan memperkaya khazanah ilmu pengetahuan pendidikan. Khususnya tentang kompetensi sosial guru dalam pembentukan karakter menghargai prestasi peserta didik pada pembelajaran tematik dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* siswa kelas IV SDN Bogorejo tahun ajaran 2019/2020.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat baik secara langsung maupun tidak langsung untuk dunia pendidikan. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Bagi Orang Tua

Menyadarkan kepada semua anggota keluarga tentang pentingnya menanamkan karakter menghargai prestasi pada anak dan untuk meningkatkan sikap saling menghormati dan menerima dengan sepenuh hati pada warga bernegara.

b. Bagi Guru

Meningkatkan kepedulian seorang guru terhadap siswa, dan menyadarkan guru terhadap pentingnya pembentukan karakter menghargai prestasi pada siswa.

c. Bagi Siswa

Menanamkan nilai menghargai prestasi pada diri setiap peserta didik dan meningkatkan angka kesadaran peserta didik sebagai makhluk sosial khususnya pemahaman terhadap nilai menghargai prestasi.

d. Bagi Masyarakat

Meningkatkan kerukunan antar anggota masyarakat dan meningkatkan sikap saling menghormati antar anggota masyarakat.

F. Sistematika Pembahasan

Secara garis besar sistematika penulisan penelitian ini dibagi menjadi beberapa pokok bahasan. Adapun sistematika yang peneliti buat dalam penelitian ini sebagai berikut:

Bab I adalah Pendahuluan terdiri dari latar belakang masalah, batasan masalah atau fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

Bab II yaitu kajian teori membahas tentang kompetensi sosial, karakter menghargai prestasi, tematik, model pembelajaran *teams games tournaments* dan siswa kelas IV.

Bab III membahas metode penelitian terdiri dari jenis dan pendekatan, lokasi penelitian, subjek dan objek penelitian, teknik pengumpulan data, pengujian keabsahan data, teknik analisis data.

Bab IV membahas tentang hasil kompetensi sosial guru dalam pembentukan karakter menghargai prestasi dan perkembangan karakter menghargai prestasi melalui model pembelajaran *teams games tournament*.

Bab V yaitu penutup berisi kesimpulan yang mengemukakan uraian yang menggambarkan jawaban dari masalah yang diteliti. Kemudian saran-saran yang dapat diambil sebagai masukan guna untuk memperbaiki skripsi ini.

