

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Pendidikan merupakan proses yang sangat menentukan perkembangan individu, dan perkembangan masyarakat. Kemajuan suatu masyarakat dapat dilihat dari perkembangan pendidikan. Sebagai upaya meningkatkan perkembangan pendidikan tersebut maka harus dilakukan pendidikan atau mendapatkan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam hal ini, pengembangan potensi yang dimiliki masing-masing individu, sebagai mana telah jelas dirumuskan pada Undang-Undang No 20 tahun 2003 tentang Tujuan Pendidikan Nasional yaitu:

Pendidikan berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat, dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap kreatif, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.¹

Berdasarkan Undang-Undang tersebut, maka pendidikan merupakan usaha untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dalam hal ini menjadikan warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab, dan setiap siswa adalah warga negara sehingga berhak untuk mendapatkan pendidikan atau pembelajaran agar dapat menjadi individu atau warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab, hal ini juga tertuang dalam Undang-Undang 1945 pasal 31 ayat (3) dimana tiap-tiap warga negara mendapatkan pelajaran. Agar pendidikan formal dapat mencapai tujuan yang diinginkan, peran guru sebagai tenaga pendidik merupakan kunci

¹Pemerintah RI, Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional, (UU RI No.20 Tahun 2003), (Jakarta: Sinar Grafika, 2013), h. 6.

utama. Oleh karena itu, guru dalam menyajikan pembelajaran harus mampu menggunakan pendekatan-pendekatan atau model pembelajaran yang cocok dengan materi dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Model pembelajaran yang sesuai dengan melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar memungkinkan siswa dapat memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

Metode pembelajaran aktif adalah suatu pendekatan dalam pembelajaran yang menitik beratkan pada keaktifan siswa yang merupakan inti dari kegiatan belajar, pada hakikatnya keaktifan belajar terjadi dan terdapat pada semua perbuatan belajar, tetapi keadaan yang berbeda tergantung pada jenis kegiatannya, materi yang dipelajari dan tujuan yang hendak dicapai.²

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, paradigma pembelajaran di sekolah banyak mengalami perubahan, terutama dalam pelaksanaan proses pembelajaran dari yang bersifat *behavioristik* menjadi *konstruktivistik*, perubahan pendekatan dan strategi pembelajaran dari berpusat pada guru (*teaching centered*) menuju berpusat pada siswa (*student centered*), dari pembelajaran *konvensional* menuju *Contextual Teaching and Learning (CTL)*.

Menurut sudjana, optimalisasi interaksi dalam proses pembelajaran menyangkut beberapa faktor kesiapan guru, antara lain:

- 1) Faktor minat dan perhatian
- 2) Faktor motivasi
- 3) Faktor latar atau konteks
- 4) Faktor perbedaan individu
- 5) Faktor sosial
- 6) Faktor belajar sambil bermain
- 7) Faktor belajar sambil bekerja
- 8) Faktor inkuiri
- 9) Faktor memecahkan masalah.³

Dari kesembilan faktor tersebut, peneliti mengambil metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) yang sangat tepat dengan faktor yang ke-enam untuk fokus penelitian, karena bermain merupakan keaktifan yang menimbulkan kegembiraan dan menyenangkan. Proses belajar mengajar yang dilakukan dalam

²Oemar Hamalik, *Kurikulum Dan Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara 1994), h. 137.

³Nana Sudjana, *Cara Belajar Siswa Aktif Dalam Proses Belajar Mengajar* (Bandung : Sinar Baru, 1999), h.17.

suasana bermain akan mendorong murid aktif belajar dan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan daya fantasi anak akan berkembang. Suasana senang gembira dalam proses belajar mengajar dapat diciptakan guru dengan tanpa mengesampingkan tujuan belajar.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti dikelas IV MIS Asy-Syafi'iyah kendari yang dilakukan pada bulan November 2017. Ada beberapa masalah yang di temukan oleh peneliti yaitu dari sisi guru di antaranya belum melaksanakan proses belajar mengajar secara maksimal dimana peneliti melihat secara langsung proses pembelajaran didalam ruangan pada saat proses pembelajaran berlangsung dimana guru masih menggunakan motode konvensional yang berlangsung satu arah yaitu guru menerangkan dan siswa mendengarkan kemudian mencatat begitupun pada pertemuan berikutnya pada saat proses pembelajaran IPA, guru masih menggunakan metode yang sama. Ditambah lagi pada saat proses pembelajaran IPA berlangsung ada sebagian siswa yang kurang memperhatikan gurunya pada saat proses pembelajaran dimulai, artinya ada beberapa siswa yang masih bermain, mengganggu temannya, bercerita dengan teman sebangkunya dan keluar masuk kelas pada saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil wawancara singkat dengan guru mata pelajaran IPA, peneliti memperoleh informasi bahwa “Penerapan model TGT (*Teams Games Tournament*) belum pernah dilakukan dikelas tersebut”.⁴ Oleh karena itu, penelitian yang akan dilakukan mendapatkan respon positif dari guru bidang studi untuk melakukan penelitian.

⁴Ibu Wahida, S.Pd.I Guru kelas MIS Asy-syafi'iyah Kendari, Wawancara Oleh Penulis Di Kelas IV MIS Asy-Syafi'iyah Kendari. Pada Tanggal 20 November 2017. (Catatan: Informasi Tentang Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Di Kelas IV MIS Asy-Syafi'iyah Kendari).

Fakta lain yang juga didapatkan oleh peneliti dilapangan, adalah rendahnya nilai hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPA, setelah melihat nilai hasil ulangan harian mata pelajaran IPA diantaranya dari 43 siswa, yang mencapai KKM 70 adalah sebanyak 20 siswa atau sekitar 46,51% dan yang tidak mencapai KKM sebanyak 23 siswa atau sekitar 53,48%.

Salah satu solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah yang dihadapi adalah dengan mengembangkan metode pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan membantu murid memahami materi pelajaran yang sulit, adalah model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*). Penerapan model pembelajaran ini dimulai dari tehnik yaitu siswa yang mempunyai kemampuan dan jenis kelamin berbeda dijadikan dalam sebuah tim yang terdiri 5 sampai 6 orang siswa. Setelah siswa mengerjakan lembar kerja kemudian saling mengajukan pertanyaan dan belajar bersama dalam diskusi untuk menghdapi instamen yang diselenggarakan.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Pada Siswa Kelas IV MIS Asy-Syafi'iyah Kendari.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran IPA Di MIS Asy-Syafi'iyah Kendari kelas IV masih menggunakan metode konvensional yaitu metode ceramah sehingga siswa pasif dalam proses pembelajaran.

2. Siswa bercerita bersama temannya dalam kelas
3. Siswa bermain bersama temannya dalam kelas
4. Siswa keluar masuk di kelas pada saat proses pembelajaran berlangsung.
5. Siswa dalam proses pembelajaran kurang aktif.
6. Rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA.

C. Rumusan Masalah

Apakah penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa IPA siswa kelas IV MIS Asy-Syafi'iyah Kendari?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas IV MIS Asy-Syafi'iyah Kendari melalui penerapan model Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*).

E. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat baik dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Praktis
 - a) Bagi guru : dengan adanya penelitian ini diharapkan guru menjadi kreatif karena selalu dituntut untuk melakukan upaya inovatif sebagai implementasi dan adaptasi sebagai teori dan teknik pembelajaran serta bahan ajar yang dipakainya.
 - b) Bagi siswa : dapat meningkatkan hasil belajar ilmu pengetahuan alam serta bermanfaat dalam menciptakan kebiasaan-kebiasaan positif seperti

kebiasaan bekerjasama dalam kelompok dan saling menghargai satu sama lain.

- c) Bagi sekolah : dapat menjadi salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan sekolah dalam rangka perbaikan dan peningkatan serta pengembangan pembelajaran.

2. Manfaat Teoritis

- a) Hasil penelitian ini secara teoritis diharapkan Dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan serta dapat meningkatkan hasil belajar.
- b) Hasil penelitian ini bisa dijadikan acuan bagi peneliti yang akan datang.

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya kekeliruan dan kesalahpahaman dari penafsiran judul tersebut, Penulis perlu mengemukakan beberapa kata kunci yang terdapat dalam judul penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) yaitu salah satu tipe yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang heterogen terdiri dari 5 sampai 6 orang siswa yang saling bekerja sama untuk memahami materi pelajaran dan menyelesaikan tugas-tugas belajar yang disajikan oleh guru, dan kelompok yang menyelesaikan tugas dengan nilai tertinggi diberi penghargaan.
2. Sedangkan hasil belajar yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah nilai hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang diperoleh siswa kelas IV MIS Asy-Syafi'iyah Kendari melalui tes (ulangan formatif) pada akhir

pembelajaran dilaksanakan oleh peneliti dengan penerapan model TGT (*Teams Games Tournament*).

G. Hipotesis Tindakan

Adapun hipotesis atau dugaan sementara dari penelitian ini adalah: Melalui penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*), maka hasil belajar IPA pada siswa kelas IV MIS Asy-Syafi'iyah Kendari dapat ditingkatkan.

