

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan adalah proses pribadi manusia dalam menempuh pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan seseorang supaya mendapatkan pengetahuan, keterampilan serta untuk mengubah sikap dan perilaku yang didapatkan melalui pengajaran ataupun pelatihan. Menurut Anderson (Sadulloh, 2021, h. 5) pendidikan adalah proses belajar mengajar, serta interaksi individu dengan lingkungan fisik dan sosial yang dimulai sejak dini dan berlangsung sepanjang hidup.

Di dalam UU RI No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha terencana dan sadar untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang didalamnya peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kebijaksanaan, budi pekerti, dan keterampilan yang diperlakukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pembelajaran merupakan proses interaktif yang terjadi antara siswa, guru, dan sumber atau media pembelajaran, melalui kegiatan belajar secara langsung maupun tidak langsung agar siswa memperoleh keterampilan tertentu (Wahyungsih, 2020, h. 1).

Didalam proses belajar mengajar guru memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan kualitas dan kuantitas. Dengan demikian seorang guru harus memikirkan bagaimana strategi yang harus digunakan dalam pembelajaran tersebut

dalam memperbaiki kualitas pengajarnya. Dalam meningkatkan mutu seorang guru harus memiliki multi peran sehingga mampu menciptakan kondisi yang efektif.

Pendidikan jenjang Sekolah Dasar merupakan pendidikan awal bagi siswa sebagai potensi untuk kejenjang berikutnya, yaitu pendidikan yang dijalani oleh peserta didik selama 6 tahun. Siswa sekolah dasar pada umumnya berusia antara 6 sampai 12 tahun. Pendidikan akan berjalan dengan baik apabila dalam proses pembelajaran guru dapat membuat para siswa aktif saat mengikuti pelajaran. Pendidikan sekolah dasar membuat berbagai mata pelajaran, antara lain Agama, Pkn, matematika, Bahasa Indonesia, SBDP, pendidikan jasmani dan IPA. Salah satu mata pelajaran tersebut adalah mata pelajaran IPA. IPA adalah susunan hasil temuan para ilmuwan yang menjelaskan tentang konsep, fakta, prinsip, hukum, teori serta pengetahuan yang sesuai dengan bidang kajiannya, seperti fisika, kimia, biologi, dan lainnya (Wedyawati & Lisa, 2019, h. 2).

Pembelajaran IPA seharusnya dapat memberi kesempatan siswa untuk meningkat rasa ingin tahu, mengembangkan kemampuan bertanya siswa dan mencari jawaban atas fenomena alam berdasarkan bukti, serta mengembangkan cara berpikir ilmiah (Wedyawati & Lisa, 2019, h. 30). Pembelajaran IPA di sekolah dasar masih difokuskan pada penguasaan konsep dasar. Hal ini menyebabkan siswa menjadi kurang dapat mengembangkan keterampilan proses dalam memperoleh produk IPA. Pembelajaran IPA di SD kelas tinggi yang dipelajari oleh siswa kelas V seperti salah satu materi Siklus Air, seharusnya guru mampu memberikan pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar yang baik maka keberhasilan belajar IPA dapat dicapai dengan baik.

*Survei Thands in Student Achlevement in Mathematies and selence (TIMSS)* pada tahun 2015 menunjukkan pada bidang IPA, Indonesia memperoleh nilai skor sebesar 397 dan berada pada peringkat 45 dari 48 negara (Wicaksono, jumanto, & Irmade, 2020, h. 216). Hasil survei tersebut menunjukkan rendahnya hasil belajar IPA siswa yang ada di Indonesia dibandingkan dengan tahun sebelumnya. Oleh karena itu perlu upaya untuk memperbaiki kualitas pembelajaran IPA.

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa dari segi pengetahuan, aktivitas fisik, dan watak peserta didik menurut Susanto (Alfira & Syofyan, 2022, h. 178) . Hasil belajar menjadi alat ukur yang digunakan oleh guru dalam menilai kemahiran dan pengetahuan siswa mengenai pelajaran yang telah dijelaskan oleh gurunya. Selain itu, hasil belajar menjadi harapan, kecakapan, atau nilai nilai peserta didik yang diperoleh dari kegiatan belajar di kelas , kemudian hasil belajar tersebut dijadikan sebagai acuan dalam mencapai tujuan pembelajaran di sekolah menurut Putri et al. (Alfira & Syofyan, 2022, h. 178).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh penulis pada 26 januari 2024 di SD Negeri 1 Sunggutan, ditemukan bahwa hasil belajar IPA peserta didik tergolong belum mencapai nilai KKM. Hal ini dibuktikan pada kelas V SD Negeri 1 Sunggutan hasil belajar IPA masih belum mencapai KKM yaitu 70 dilihat dari nilai rapot siswa. Hal ini dikarenakan kurang menarik dan kurang tepatnya model pembelajaran yang digunakan mengakibatkan siswa cepat merasa bosan saat proses belajar terutama pada mata pelajaran IPA menyebabkan siswa tidak menerima dengan baik tentang materi yang disampaikan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut demi tercapainya tujuan pembelajaran diperlukan keterampilan dalam mengajar. Keterampilan yang diperlukan tersebut diantaranya keterampilan membuka dan menutup pelajaran, keterampilan menjelaskan pelajaran, keterampilan bertanya, keterampilan mengelola kelas, keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil dan keterampilan mengajar kelompok kecil dan perpasangan (Rhamayanti, 2018, h. 69).

Menurut Alfira & Syofyan (2022, h. 178) Model pembelajaran kooperatif TGT merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam pembelajaran tanpa memandang statusnya, mengajak siswa sebagai tutor sebaya, dan melakukan permainan. Model pembelajaran TGT membantu membangun kepercayaan, kolaborasi, dan persaingan di antara anggota kelompok lainnya. Tahap pelaksanaan model pembelajaran TGT terdiri dari (1) pemberian materi edukasi, (2) pembagian tim, (3) permainan, (4) kompetisi antar kelompok, dan (5) penghargaan. Model di dalam kelas meningkatkan motivasi belajar siswa dan menjamin hasil belajar siswa yang optimal.

Keunggulan model TGT membuat peserta didik tidak bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran karena model pembelajaran TGT memiliki konsep permainan dalam proses pembelajaran, melatih peserta didik dalam memecahkan suatu permasalahan yang disajikan guru, melatih kemampuan berfikir tingkat tinggi yang dimiliki peserta didik, meningkatkan semangat peserta didik dalam mengikuti proses karena model TGT memiliki konsep permainan dalam proses pembelajaran (Zahara, Roshayanti, & Priyanto, 2019)

Adapun penelitian relevan yang mendukung permasalahan diatas adalah penelitian yang dilakukan oleh Anggraini (2019) dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (tgt) pada siswa kelas V SDN 101887 Bangun Sari Tanjung Morawa mengalami peningkatan. Berikutnya penelitian dilakukan oleh Jubaedah (2020) dengan penerapan model *cooperative learning* tipe *team games tournament* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dikelas IV Sekolah dasar hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II. Berikutnya penelitian dilakukan oleh Putu Hermayanti (2018) dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* berbantuan peta konsep terhadap hasil belajar IPA hasil penelitian ini berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPA. Berikutnya penelitian dilakukan oleh Azira (2018) dengan menggunakan model pembelajaran *team games tournament* (tgt) bermediakan *questions box* terhadap hasil belajar IPA, hasil penelitian ini berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Berikutnya penelitian dilakukan oleh Ni Kadek Surasmini Adi Candra Dewi (2020) dengan menggunakan model *team games tournament* berbantuan media lingkungan terhadap kompetensi pengetahuan IPA hasil penelitian ini perbedaan signifikan kompetensi pengetahuan IPA. Berikutnya penelitian dilakukan oleh Dede Kurnia Adiputra (2021) dengan model pembelajaran kooperatif tipe tgt (*team games tournament*) pada mata pelajaran IPA disekolah dasar, hasil penelitian mengalami peningkatan hasil belajar siswa.

Dari permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh model pembelajaran Kooperatif tipe

Team Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V di SD Negeri 1 Sunggutan”

## **1.2 Masalah penelitian**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah ditemukan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang ada, antaranya :

1. Penggunaan model pembelajaran kurang tepat dalam proses belajar.
2. Peserta didik kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran IPA dikarenakan mudah merasa bosan, tidak fokus pada proses pembelajaran dan sulit memahami pembelajaran.
3. Kurang tercapainya nilai KKM pada pelajaran IPA.

### **1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka ruang lingkup permasalahannya dibatasi sebagai berikut :

1. Model pembelajaran yang digunakan adalah model kooperatif tipe *team games tournament* (tgt).
2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA tentang kognitif atau pengetahuan, kemampuan mengetahui, memahami, dan menerapkan.
3. Subjek yang diteliti adalah siswa kelas V di SD Negeri 1 Sunggutan.

### **1.2.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “apakah ada pengaruh model pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V di SD Negeri 1 Sunggutan yang signifikan?”.

### **1.3 Tujuan penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini dilakukan dengan tujuan yaitu untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V di SD Negeri 1 Sunggutan.

### **1.4 Manfaat penelitian**

#### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Diharapkan hasil dari penelitian ini bermanfaat bagi perkembangan dunia pendidikan siswa sekolah dasar khususnya dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPA.

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi :

##### **1. Bagi siswa**

Hasil penelitian ini dimaksud agar dapat digunakan untuk menambah pengetahuan tentang penerapan model pembelajaran *kooperatif tipe team games tournament* (tgt) terhadap hasil belajar siswa pelajaran IPA. Agar pihak sekolah dapat melengkapi fasilitas sekolah yang mendukung pembelajaran.

2. Bagi guru

Diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan guru sebagai acuan ketika menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (tgt) saat pelajaran IPA supaya pelajaran lebih menarik, menyenangkan dan meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Bagi sekolah

Mengetahui bagaimana menggunakan model pembelajaran yang dapat mendorong kelancaran kegiatan belajar mengajar.

4. Bagi penelitian selanjutnya

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi serta memperluas wawasan penelitian penelitian selanjutnya mengenai penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (tgt) terhadap hasil belajar IPA.