

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang selalu berubah sesuai dengan perkembangan zaman, teknologi dan budaya masyarakat. Pendidikan dari tahun ke tahun mengalami kemajuan yang sangat pesat, demikian pula piranti pendidikan yang sangat canggih. Oleh karena itu, perubahan pendidikan yang terjadi di tengah masyarakat adalah akibat majunya dunia pendidikan, pendidikan tidak hanya dunia nyata namun juga ke dunia maya, yang menurut pemikiran lama masih berbentuk khayalan dan angan-angan, sekarang sudah dalam bentuk kenyataan.

Pendidikan sebagai suatu bentuk kegiatan manusia dalam kehidupannya juga menempatkan tujuan sebagai sesuatu yang hendak dicapai, baik tujuan yang dirumuskan itu bersifat abstrak sampai pada rumusan-rumusan yang dibentuk secara khusus untuk memudahkan pencapaian tujuan yang lebih tinggi. Begitu juga dikarenakan pendidikan merupakan bimbingan terhadap perkembangan manusia menuju ke arah cita-cita tertentu, maka yang merupakan masalah pokok bagi pendidik ialah memilih arah atau tujuan yang ingin di capai (Fitri, 2019).

Ilmu pengetahuan Alam (IPA) merupakan cabang ilmu yang mempelajari tentang semua peristiwa dan gejala yang terjadi di alam. Ilmu pengetahuan Alam (IPA) diperoleh dan dikembangkan berdasarkan pada

serangkaian penelitian yang dilakukan oleh ilmuan dan mencari jawaban pertanyaan apa, mengapa, bagaimana dari gejala- gejala alam serta penerapannya dalam teknologi dan kehidupannya sehari-hari. Pembelajaran dalam ilmu pengetahuan alam menekankan pada proses dimana siswa diberi pengalaman langsung untuk mengembangkan potensi yang ada dalam konsep memahami dan menjelajahi ilmu pengetahuan alam (Rusdiana, 2018)

Berdasarkan hasil penelitian pelaksanaan proses pembelajaran IPA menunjukkan bahwa sebagian besar siswa rendah dalam hasil belajarnya. Hal ini disebabkan kurangnya motivasi pada siswa, kurang antusias, kurang bergairah dan cenderung tidak aktif. Rendahnya respon umpan balik dari siswa terhadap pertanyaan dan penjelasan guru serta pemusatan pemikiran yang kurang. Masalah ini harus diatasi karena pembelajaran IPA yang baik akan mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif serta kemampuan bekerja sama. Kemampuan yang diperoleh dari pembelajaran IPA diharapkan mampu membantu menghadapi kemajuan teknologi, informasi dan komunikasi pada era globalisasi saat ini (Rusdiana, 2018)

Team Games Tournament secara umum sama saja dengan STAD, kecuali satu hal, yaitu *Team Games Turnament* menggunakan tournament akademik dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu dimana para peserta didik berlomba sebagai wakil tim dengan tim lain yang kinerja akademik setara. *Team Geams Turnament* sangat sering digunakan dengan dikombinasikan dengan STAD dengan menambahkan tuornament

tertentu pada struktur STAD yang biasanya (Wisudawati, 2014)

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang meliputi kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik (Nurrita, 2018). Hasil belajar merupakan proses menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan-kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran (Dimiyati & Mudjiono, 2015).

Dari beberapa pendapat di atas dapat dipahami bahwa hasil belajar merupakan perubahan seseorang yang telah mengikuti kegiatan belajar serta merupakan penentuan nilai keberhasilan siswa dalam pembelajaran. Jika proses belajar dalam pembelajaran baik, maka hasil belajar yang dicapai baik. Untuk melihat hasil belajar siswa peneliti melakukan observasi dan wawancara guru kelas di SD Negeri 4 Toboali. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada tanggal 7 April 2022 di SD Negeri 4 Toboali diketahui dari hasil ulangan harian siswa yang sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70 pada materi panas dan perpindahannya hanya 12 siswa di kelas V A dari total 25 siswa dan 12 siswa di kelas V B dari total 26 siswa. Data ulangan harian siswa lebih rinci dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. 1 Hasil Ulangan Harian Siswa Pada Materi Panas dan Perpindahannya

KKM	Kelas	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa		Tuntas (%)	Belum Tuntas (%)
			Tuntas	Belum Tuntas		
70	V A	25	12	13	46%	54%

V B	26	12	14	48%	52%
-----	----	----	----	-----	-----

Berdasarkan Tabel 1.1, dapat dilihat bahwa presentase hasil belajar siswa yang belum tuntas atau belum mencapai KKM masih cukup tinggi. Hal ini sejalan dengan penelitian Danis & Lestari (2022) yang menyatakan hasil belajar siswa pada pelajar IPA masih rendah dengan tingkat ketuntasan 48%. Hal tersebut disampaikan oleh salah satu siswa di kelas V yang hasil belajarnya berada dibawah KKM dalam wawancara ia menyatakan bahwa sangat sulit mempelajari IPA termasuk materi panas dan perpindahannya.

Saat guru menyampaikan materi ada beberapa siswa tidak menaruh perhatiannya secara penuh dalam mengikuti proses pembelajaran, ada siswa yang mengobrol, bermain dan tidak fokus terhadap penjelasan guru. Tidak jarang ketika guru memberikan soal latihan terdapat beberapa siswa yang mengeluh dan tidak mau mengerjakan. Berbagai upaya telah dilakukan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa melihat masih banyak siswa yang belum memenuhi KKM yaitu dengan menggunakan beberapa metode pembelajaran seperti metode ceramah dan diskusi, guru juga memberikan bimbingan khusus terhadap siswa yang hasil belajarnya rendah. Namun upaya tersebut masih belum bisa meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPA.

Melihat permasalahan di atas, didapatkan hasil bahwa masih banyak siswa yang kurang mampu memanfaatkan waktu sebaik-baiknya, pelajaran yang dipelajari hari itu juga kurang diperhatikan. Hal ini menyebabkan banyak diantara mereka terlalu bersikap santai dalam menghadapi segala hal,

salah satunya dalam menghadapi pembelajaran. Keadaan ini lebih membuat siswa kurang berminat dalam pelajaran karena kondisi siswa yang asyik dengan dunianya sendiri ditambah penyampaian materi kurang menarik bagi siswa. Pembelajaran secara konvensional yang mana hanya dipergunakan metode ceramah dan guru sebagai satu-satunya sumber belajar, kurang maksimalnya penggunaan media pembelajaran sehingga pembelajaran sangat monoton mungkin akan lebih efektif lagi dan pembelajaran yang menyenangkan guru dapat mengkolaborasi metode ceramah dengan model pembelajaran yang lain yang dianggap murid menyenangkan.

Faktor utama penyebab kurangnya hasil belajar siswa dalam belajar IPA maka perlu usaha meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan variasi model pembelajaran. Salah satunya menggunakan model *Team Games Tournament* merupakan pembelajaran yang melibatkan siswa merupakan point penting dalam keberhasilan proses belajar mengajar .

Konsep menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan bagi siswa ialah dengan cara belajar sambil bermain. Karena dunia bermain adalah dunia yang disenangi oleh anak-anak. Pendidik hendaklah mampu mengkolaborasikan model ataupun metode pembelajaran yang sesuai, yang dapat membuat anak senang dalam belajar. Pengkolaborasi model maupun metode ini penting dilakukan agar kualitas pembelajaran pada mata pelajaran apapun menjadi optimal. Salah satu mata pelajaran yang perlu mendapat perhatian lebih adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Memperhatikan pentingnya pembelajaran IPA sebagai mata pelajaran yang

diujikan dalam ujian nasional, maka perlu adanya Penelitian Tindakan Kelas guna meningkatkan hasil belajar, membangkitkan kreatifitas dan ide-ide siswa, menyenangkan bagi siswa, melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*, tim siswa kelompok.

Pembelajaran *Team Games Tournament* selain untuk membangun tanggung jawab pribadi dan tanggung jawab kelompok juga untuk merubah pembelajaran yang selama ini banyak yang dilaksanakan oleh guru, dimana guru tidak merupakan satu- satunya sumber belajar bagi siswa, sebab rekan sebaya juga sebagai sumber pengetahuan bagi dirinya. Teknik ini memberi siswa kesempatan untuk bekerja sendiri serta bekerja sama dengan orang lain. Hal ini sesuai dengan penelitian Suardin & Andriani (2021) yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Alasan peneliti menggunakan TGT yang akan dilakukan adalah untuk membuat siswa lebih aktif, kreatif dan inovatif dalam belajar, serta siswa lebih senang dalam proses belajar karena pembelajarannya dengan permainan dan tournamen yang membuat siswa semangat untuk memperoleh nilai baik dibandingkan dengan kelompok yang lain.

Model TGT merupakan model belajar berkelompok dengan tournament untuk memperoleh nilai yang lebih tinggi. Peneliti melihat dari hari dari situlah bersemangat untuk menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Dilihat dari kelebihan TGT adalah proses belajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa. Berdasarkan uraian diatas peneliti

mengadakan penelitian dengan judul **Pengaruh Metode *Team Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 4 Toboali.**

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas bahwa hasil belajar merupakan aspek penting dalam proses pembelajaran maka dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- a. Kurangnya variasi dalam menggunakan model pembelajaran dari pendidik.
- b. Peserta didik kurang termotivasi dalam kegiatan pembelajaran.
- c. Pembelajaran yang monoton.
- d. Siswa kurang aktif dan kurang minat pada saat pembelajaran.
- e. Hasil belajar IPA peserta didik masih rendah.

1.2.2 Pembatas Lingkup Masalah

Dari penjabaran yang tertera dalam identifikasi masalah masih terlalu luas, sehingga disini peneliti membatasi masalah yang akan diteliti sebagai berikut:

- a. Materi yang diteliti yaitu materi IPA kelas V Sekolah Dasar khususnya padamateri panas dan perpindahannya.
- b. Subjek yang diteliti yaitu siswa kelas V SD Negeri 4 Toboali.
- c. Media pembelajaran yang digunakan yaitu metode *Team Games Tournament* (TGT)

1.2.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas rumusan masalahnya adalah "Apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPA yang menggunakan model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) dengan peserta didik yang tidak menggunakan model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*)?".

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) dan peserta didik yang tidak menggunakan model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) SDN 4 Toboali.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini terbagi menjadi 2, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis, yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, diharapkan penelitian ini bermanfaat dan berkontribusi dalam memberikan wawasan dan pengetahuan tentang pembelajaran IPA dengan menggunakan metode pembelajaran Team Games Tournament (TGT)

1.4.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain :

- a. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat memberikan pengetahuan tentang model pembelajaran TGT.
- b. Bagi siswa, hasil penelitian ini dapat meningkatkan siswa untuk aktif mengkontruksikan ide-ide dalam pikirannya, berani dalam mengemukakan pendapat, belajar memecahkan masalah, siswa tidak akan bosan dalam belajar, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- c. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar IPA kelas V dalam rangka perbaikan proses pembelajaran khususnya materi panas dan perpindahannya.
- d. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat menambah pengalaman dan pengetahuan tentang pembelajaran menggunakan metode TGT (*Team Game Tournament*).

