

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Pendidikan formal adalah salah satu usaha untuk membentuk kepribadian peserta didik. Peserta didik merupakan komponen dalam proses pendidikan, yang aktif serta kreatif dalam proses pembelajaran. Seperti yang tercantum didalam Undang-undang RI No. 20 tahun 2003 perihal Sistem Pendidikan Nasional, usaha sadar dan terjadwal untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi yang dia miliki untuk membangun kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan ketrampilan yang diharakan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara yang merupakan pengertian dari pendidikan.

Menurut Muslich (2011), Kurikulum yaitu seperangkat rencana dan pengaturan tentang isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan menjadi pedoman penyelenggaraan aktivitas belajar mengajar. Kurikulum 2013 adalah pengembangan dari kurikulum sebelumnya serta terdapat peningkatan serta keseimbangan *soft skills* dan *hard skills* yang mencakup aspek kompetensi sikap, pengetahuan dan ketrampilan. Mengembangkan potensi peserta didik supaya menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, aktif dan kreatif, mandiri, serta sebagai warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab merupakan tujuan dari kurikulum 2013.

Ilmu Pengetahuan Alam menjadi pengetahuan yang sistematis serta tersusun secara teratur, dengan berlaku umum beserta perpaduan data hasil observasi dan eksperimen. (Carin dan Sund dalam Wisudawati & Sulistyowati, 2014: 24). Terdapat empat unsur utama dari definisi tersebut: sikap, proses, produk serta aplikasi. Keempat unsur utama tersebut harus muncul dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik memperoleh pembelajaran secara utuh. Pembelajaran IPA pada tingkat SD merupakan langkah persiapan untuk menghadapi jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, pengajaran IPA di SD didasarkan dengan prinsip-prinsip yaitu berfokus pada kemampuan, kemajuan, keperluan dan kepentingan peserta didik dengan lingkungan, beragam dan terpadu, paham tentang kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi dan ketrampilan, relevan dengan kebutuhan kehidupan, menyeluruh dan berkeseluruhan, belajar sepanjang hayat, dan sebanding antara kepentingan nasional serta kepentingan wilayah (Muslich, 2011).

Seiring perkembangan zaman kualitas pendidikan di Indonesia dituntut untuk mengembangkan kualitas pendidikan yang baik. Salah satu yang mampu dalam mempengaruhi kualitas pendidikan di Indonesia yaitu penerapan model pembelajaran yang digunakan di sekolah. Dalam kegiatan pembelajaran pengajar beserta peserta didik dituntut untuk aktif agar tujuan pembelajaran dapat terwujud dengan baik.

Keberhasilan pembelajaran apabila tercapainya tujuan pembelajaran oleh peserta didik, salah satu faktor keberhasilan pembelajaran adalah kemampuan

pengajar dalam merancang dan menjalankan pembelajaran. Guru harus mewujudkan pembelajaran yang membolehkan peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan secara optimal sehingga pembelajaran efektif dapat tercipta. Guru sepatutnya memberikan waktu kepada peserta didik untuk memberikan komentar atau pendapatnya mengenai pelajaran yang telah disampaikan oleh guru sehingga mengembangkan kemampuan peserta didik. Perlu diadakanya evaluasi untuk mengukur tingkat keberhasilan peserta didik pada setiap pembelajaran yang telah dilakukan.

Pembelajaran kooperatif dengan tipe *Teams Games Tournament* melibatkan semua peserta didik tanpa membedakan status dalam bekerja kelompok serta terselip unsur permainan dan bekerja sama. Rusman, (2014: 224) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif dengan tipe TGT (*Teams Games Tournament*) ialah contoh tipe pembelajaran kooperatif yang mempersiapkan peserta didik pada grub-grub belajar yang berjumlah 5 sampai 6 orang peserta didik yang mempunyai kemampuan, jenis kelamin, suku atau ras yang tidak sama.

Berdasarkan hasil dari wawancara penulis dengan guru kelas yang dilakukan di UPT Sekolah Dasar Negeri 41 Gresik pada pembelajaran IPA, hasil belajar peserta didik masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)  $\leq 75$ . Guru sudah menggunakan model pembelajaran berkelompok, namun seluruh peserta didik dalam berkelompok belum sepenuhnya aktif. Peserta didik di kelas V cenderung mempunyai kelompok sendiri sehingga jika guru

membagi kelompok secara heterogen mereka cenderung merasa tidak nyaman, sehingga hasil yang diharapkan tidak dapat tercapai dengan baik.

Selain itu peneliti juga melakukan observasi di kelas V, Hasil belajar yang rendah dilihat dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 75 namun secara keseluruhan peserta didik banyak yang belum mencapai ketuntasan tersebut. dalam pembelajaran IPA hanya mencapai 38,46% dengan rincian 10 peserta didik yang tuntas belajarnya sedangkan 16 peserta yang lainnya belum memenuhi ketuntasan belajar. Pada pembelajaran IPA bahwa pembelajaran masih berpusat pada guru, guru hanya menyuruh peserta didik membuka buku siswa kelas V Sekolah Dasar, lalu guru menyampaikan materi kepada peserta didik, dan peserta didik hanya mendengarkan. Sehingga peserta didik kehilangan konsentrasi, merasa bosan dan suasana kelas menjadi gaduh, sehingga menyebabkan kurang maksimalnya hasil belajar. Pembelajaran yang terjadi di dalam kelas masih belum menerapkan model pembelajaran secara kreatif dan bervariasi, model yang digunakan juga terbatas dengan model pembelajaran konvensional serta belum menggunakan model yang mendukung proses belajar mengajar IPA. Penggunaan model pembelajaran yang konvensional akan membuat peserta didik merasa cepat bosan, sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan maksimal. Suatu model pembelajaran yang bisa digunakan dalam memaksimalkan hasil belajar peserta didik adalah model pembelajaran kooperatif dengan tipe *Teams Games Tournament*.

Menurut (Hamdani, 2011: 92) *Teams Games Tournament* adalah suatu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah dilaksanakan, menyertakan aktivitas semua peserta didik tanpa ada sedikitpun perbedaan status, melibatkan karakter peserta didik sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan serta *reinforcement*. Aktivitas belajar mengajar dengan model Tipe *Teams Games Tournament* memungkinkan peserta didik bisa belajar lebih rileks dengan menciptakan rasa tanggung jawab, kolaborasi, persaingan yang sehat, dan keterlibatan belajar. Dalam menggunakan model pembelajaran Tipe *Teams Games Tournament* dapat menarik perhatian peserta didik dan membuat peserta didik lebih aktif dalam proses kegiatan pembelajaran, sehingga bisa meningkatkan hasil belajar yang maksimal.

Berdasarkan uraian di atas, penulis melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Kooperatif dengan Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)” untuk meningkatkan hasil belajar IPA pada peserta didik di Kelas V UPT SD Negeri 41 Gresik.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang yang diuraikan di atas permasalahan yang dapat dikaji dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran IPA kelas V menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan tipe *Teams Games Tournament* ( TGT) ?

2. Bagaimana peningkatan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPA pada ekosistem dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas V UPT SD Negeri 41 Gresik?

### **C. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah yang ada, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendiskripsikan aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran IPA dikelas V UPT SD Negeri 41 Gresik menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan tipe *Teams Games Tournament* (TGT).
2. Mendiskripsikan peningkatan hasil belajar IPA pada peserta didik kelas V UPT SD Negeri 41 Gresik menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

### **D. Manfaat Penelitian**

Pada hasil penelitian kali ini penulis berharap bisa memberikan manfaat kepada banyak pihak antara lain peserta didik, guru dan sekolah :

#### **1. Peserta Didik**

Pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif dengan tipe *Teams Games Tournament* (TGT) akan menjadikan peserta didik aktif karena dalam setiap kegiatan mereka terlibat. Melatih para peserta didik untuk bekerjasama dan bertanggung jawab, serta melatih persaingan sehat yang ditunjukkan pada kegiatan TGT. Selain itu dapat meningkatkan

motivasi peserta didik dalam kegiatan belajar IPA karena pembelajaran model TGT merupakan pembelajaran yang menarik dan akan menggugah minat peserta didik sehingga berperan aktif untuk mengikuti proses kegiatan pembelajaran.

## **2. Guru**

Pelaksanaan pembelajaran kooperatif dengan tipe *Teams Games Tournament (TGT)* mampu menumbuhkan pengetahuan tentang pembelajaran inovatif. Memberikan wawasan tentang bagaimana mewujudkan kegiatan pembelajaran yang menyertakan aktivitas semua peserta didik dan guru sebagai fasilitator. Selain itu guru akan termotivasi untuk menggunakan model dan media pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan demi menggali pengetahuan peserta didik secara maksimal. Sehingga pembelajaran lebih bermakna dan tujuan pembelajaran bisa tercapai secara maksimal.

## **3. Sekolah**

Pelaksanaan pembelajaran kooperatif dengan tipe *Teams Games Tournament (TGT)*, mampu memberikan kontribusi bagi sekolah tersebut berupa kualitas pembelajaran yang lebih baik dan mampu menjadikan referensi bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPA.

## **E. Definisi Operasional**

Agar terhindar dari salah pengertian tentang makna istilah yang ada pada penelitian ini, maka berikut beberapa definisi operasional:

1. Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok yang bersifat heterogen dan beranggotakan empat sampai enam peserta didik. Dengan tujuan untuk melatih kemampuan akademik dan kerjasama dalam penguasaan materi.
2. *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan tipe model pembelajaran kooperatif yang memposisikan peserta didik ke dalam tim yang menggunakan turnamen akademik dalam bentuk kuis-kuis dengan jumlah anggota 5-6 peserta didik pada setiap kelompok.
3. Hasil belajar merupakan kemampuan atau pengetahuan (kognitif) yang diperoleh peserta didik sesudah menempuh kegiatan proses belajar mengajar.

## **F. Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah dalam peneliti ini sebagai berikut :

1. Penelitian ini ditunjukkan pada kegiatan pembelajaran IPA di kelas V-B pada semester ganjil di UPT Sekolah Dasar Negeri 41 Gresik.

Penelitian ini berfokus pada materi ekosistem pada semester ganjil dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan tipe *Teams Games*

*Tournament (TGT)*. **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

## G. Latar Belakang

Pendidikan formal adalah salah satu usaha untuk membentuk kepribadian peserta didik. Peserta didik merupakan komponen dalam proses pendidikan, yang aktif serta kreatif dalam proses pembelajaran. Seperti yang tercantum didalam Undang-undang RI No. 20 tahun 2003 perihal Sistem Pendidikan Nasional, usaha sadar dan terjadwal untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi yang dia miliki untuk membangun kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan ketrampilan yang diharakan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara yang merupakan pengertian dari pendidikan.

Menurut Muslich (2011), Kurikulum yaitu seperangkat rencana dan pengaturan tentang isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan menjadi pedoman penyelenggaraan aktivitas belajar mengajar. Kurikulum 2013 adalah pengembangan dari kurikulum sebelumnya serta terdapat peningkatan serta keseimbangan *soft skills* dan *hard skills* yang mencakup aspek kompetensi sikap, pengetahuan dan ketrampilan. Mengembangkan potensi peserta didik supaya menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, aktif dan kreatif, mandiri, serta sebagai warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab merupakan tujuan dari kurikulum 2013.

Ilmu Pengetahuan Alam menjadi pengetahuan yang sistematis serta tersusun secara teratur, dengan berlaku umum beserta perpaduan data hasil observasi dan eksperimen. (Carin dan Sund dalam Wisudawati & Sulistyowati, 2014: 24). Terdapat empat unsur utama dari definisi tersebut: sikap, proses, produk serta aplikasi. Keempat unsur utama tersebut harus muncul dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik memperoleh pembelajaran secara utuh. Pembelajaran IPA pada tingkat SD merupakan langkah persiapan untuk menghadapi jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, pengajaran IPA di SD didasarkan dengan prinsip-prinsip yaitu berfokus pada kemampuan, kemajuan, keperluan dan kepentingan peserta didik dengan lingkungan, beragam dan terpadu, paham tentang kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi dan ketrampilan, relevan dengan kebutuhan kehidupan, menyeluruh dan berkeseluruhan, belajar sepanjang hayat, dan sebanding antara kepentingan nasional serta kepentingan wilayah (Muslich, 2011).

Seiring perkembangan zaman kualitas pendidikan di Indonesia dituntut untuk mengembangkan kualitas pendidikan yang baik. Salah satu yang mampu dalam mempengaruhi kualitas pendidikan di Indonesia yaitu penerapan model pembelajaran yang digunakan di sekolah. Dalam kegiatan pembelajaran pengajar beserta peserta didik dituntut untuk aktif agar tujuan pembelajaran dapat terwujud dengan baik.

Keberhasilan pembelajaran apabila tercapainya tujuan pembelajaran oleh peserta didik, salah satu faktor keberhasilan pembelajaran adalah kemampuan

pengajar dalam merancang dan menjalankan pembelajaran. Guru harus mewujudkan pembelajaran yang membolehkan peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan secara optimal sehingga pembelajaran efektif dapat tercipta. Guru sepatutnya memberikan waktu kepada peserta didik untuk memberikan komentar atau pendapatnya mengenai pelajaran yang telah disampaikan oleh guru sehingga mengembangkan kemampuan peserta didik. Perlu diadakanya evaluasi untuk mengukur tingkat keberhasilan peserta didik pada setiap pembelajaran yang telah dilakukan.

Pembelajaran kooperatif dengan tipe *Teams Games Tournament* melibatkan semua peserta didik tanpa membedakan status dalam bekerja kelompok serta terselip unsur permainan dan bekerja sama. Rusman, (2014: 224) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif dengan tipe TGT (*Teams Games Tournament*) ialah contoh tipe pembelajaran kooperatif yang mempersiapkan peserta didik pada grub-grub belajar yang berjumlah 5 sampai 6 orang peserta didik yang mempunyai kemampuan, jenis kelamin, suku atau ras yang tidak sama.

Berdasarkan hasil dari wawancara penulis dengan guru kelas yang dilakukan di UPT Sekolah Dasar Negeri 41 Gresik pada pembelajaran IPA, hasil belajar peserta didik masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)  $\leq 75$ . Guru sudah menggunakan model pembelajaran berkelompok, namun seluruh peserta didik dalam berkelompok belum sepenuhnya aktif. Peserta didik di kelas V cenderung mempunyai kelompok sendiri sehingga jika guru

membagi kelompok secara heterogen mereka cenderung merasa tidak nyaman, sehingga hasil yang diharapkan tidak dapat tercapai dengan baik.

Selain itu peneliti juga melakukan observasi di kelas V, Hasil belajar yang rendah dilihat dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 75 namun secara keseluruhan peserta didik banyak yang belum mencapai ketuntasan tersebut. dalam pembelajaran IPA hanya mencapai 38,46% dengan rincian 10 peserta didik yang tuntas belajarnya sedangkan 16 peserta yang lainnya belum memenuhi ketuntasan belajar. Pada pembelajaran IPA bahwa pembelajaran masih berpusat pada guru, guru hanya menyuruh peserta didik membuka buku siswa kelas V Sekolah Dasar, lalu guru menyampaikan materi kepada peserta didik, dan peserta didik hanya mendengarkan. Sehingga peserta didik kehilangan konsentrasi, merasa bosan dan suasana kelas menjadi gaduh, sehingga menyebabkan kurang maksimalnya hasil belajar. Pembelajaran yang terjadi di dalam kelas masih belum menerapkan model pembelajaran secara kreatif dan bervariasi, model yang digunakan juga terbatas dengan model pembelajaran konvensional serta belum menggunakan model yang mendukung proses belajar mengajar IPA. Penggunaan model pembelajaran yang konvensional akan membuat peserta didik merasa cepat bosan, sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan maksimal. Suatu model pembelajaran yang bisa digunakan dalam memaksimalkan hasil belajar peserta didik adalah model pembelajaran kooperatif dengan tipe *Teams Games Tournament*.

Menurut (Hamdani, 2011: 92) *Teams Games Tournament* adalah suatu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah dilaksanakan, menyertakan aktivitas semua peserta didik tanpa ada sedikitpun perbedaan status, melibatkan karakter peserta didik sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan serta *reinforcement*. Aktivitas belajar mengajar dengan model Tipe *Teams Games Tournament* memungkinkan peserta didik bisa belajar lebih rileks dengan menciptakan rasa tanggung jawab, kolaborasi, persaingan yang sehat, dan keterlibatan belajar. Dalam menggunakan model pembelajaran Tipe *Teams Games Tournament* dapat menarik perhatian peserta didik dan membuat peserta didik lebih aktif dalam proses kegiatan pembelajaran, sehingga bisa meningkatkan hasil belajar yang maksimal.

Berdasarkan uraian di atas, penulis melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Kooperatif dengan Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)” untuk meningkatkan hasil belajar IPA pada peserta didik di Kelas V UPT SD Negeri 41 Gresik.

#### **H. Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang yang diuraikan di atas permasalahan yang dapat dikaji dalam penelitian ini adalah:

3. Bagaimana aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran IPA kelas V menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan tipe *Teams Games Tournament* ( TGT) ?

4. Bagaimana peningkatan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPA pada ekosistem dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan tipe *Teams Games Tournament* ( *TGT*) di kelas V UPT SD Negeri 41 Gresik?

### **I. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah yang ada, maka tujuan penelitian ini adalah:

3. Mendiskripsikan aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran IPA dikelas V UPT SD Negeri 41 Gresik menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan tipe *Teams Games Tournament* (TGT).
4. Mendiskripsikan peningkatan hasil belajar IPA pada peserta didik kelas V UPT SD Negeri 41 Gresik menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

### **J. Manfaat Penelitian**

Pada hasil penelitian kali ini penulis berharap bisa memberikan manfaat kepada banyak pihak antara lain peserta didik, guru dan sekolah :

#### **4. Peserta Didik**

Pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif dengan tipe *Teams Games Tournament* (TGT) akan menjadikan peserta didik aktif karena dalam setiap kegiatan mereka terlibat. Melatih para peserta didik untuk bekerjasama dan bertanggung jawab, serta melatih persaingan sehat yang ditunjukkan pada kegiatan TGT. Selain itu dapat meningkatkan

motivasi peserta didik dalam kegiatan belajar IPA karena pembelajaran model TGT merupakan pembelajaran yang menarik dan akan menggugah minat peserta didik sehingga berperan aktif untuk mengikuti proses kegiatan pembelajaran.

#### **5. Guru**

Pelaksanaan pembelajaran kooperatif dengan tipe *Teams Games Tournament (TGT)* mampu menumbuhkan pengetahuan tentang pembelajaran inovatif. Memberikan wawasan tentang bagaimana mewujudkan kegiatan pembelajaran yang menyertakan aktivitas semua peserta didik dan guru sebagai fasilitator. Selain itu guru akan termotivasi untuk menggunakan model dan media pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan demi menggali pengetahuan peserta didik secara maksimal. Sehingga pembelajaran lebih bermakna dan tujuan pembelajaran bisa tercapai secara maksimal.

#### **6. Sekolah**

Pelaksanaan pembelajaran kooperatif dengan tipe *Teams Games Tournament (TGT)*, mampu memberikan kontribusi bagi sekolah tersebut berupa kualitas pembelajaran yang lebih baik dan mampu menjadikan referensi bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPA.

### **K. Definisi Operasional**

Agar terhindar dari salah pengertian tentang makna istilah yang ada pada penelitian ini, maka berikut beberapa definisi operasional:

4. Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok yang bersifat heterogen dan beranggotakan empat sampai enam peserta didik. Dengan tujuan untuk melatih kemampuan akademik dan kerjasama dalam penguasaan materi.
5. *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan tipe model pembelajaran kooperatif yang memposisikan peserta didik ke dalam tim yang menggunakan turnamen akademik dalam bentuk kuis-kuis dengan jumlah anggota 5-6 peserta didik pada setiap kelompok.
6. Hasil belajar merupakan kemampuan atau pengetahuan (kognitif) yang diperoleh peserta didik sesudah menempuh kegiatan proses belajar mengajar.

#### **L. Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah dalam peneliti ini sebagai berikut :

2. Penelitian ini ditunjukkan pada kegiatan pembelajaran IPA di kelas V-B pada semester ganjil di UPT Sekolah Dasar Negeri 41 Gresik.

Penelitian ini berfokus pada materi ekosistem pada semester ganjil dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan tipe *Teams Games Tournament (TGT)*.