

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu aspek terpenting dari suatu bangsa. Karena dengan pendidikan yang baik, akan menjadikan generasi penerus bangsa memperoleh pengetahuan, keahlian, dan ketrampilan yang dapat digunakan untuk mengembangkan potensi dan bakat yang dimilikinya. Pendidikan juga akan mempengaruhi sikap dan mental seorang peserta didik. Melihat begitu pentingnya pendidikan, sudah sepantasnya pemerintah secara berkala melakukan perbaikan dalam rangka memajukan kecerdasan bangsa. Pada prinsipnya mendidik adalah memberi tuntunan, bantuan dan pertolongan kepada peserta didik. Di dalam pengertian memberi tuntunan merupakan suatu dasar pengakuan bahwa anak memiliki daya potensi untuk berkembang.¹

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia melalui kegiatan pengajaran. Menurut Undang – Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003, menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi 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

¹ Fuad Ihsan, *Dasar – dasar Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta,2013), hal.11.

mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.²

Pendidikan saat ini sedang mengalami perubahan yang amat pesat. Berbagai cara atau metode baru yang telah diperkenalkan serta digunakan supaya pembelajaran menjadi lebih berkesan dan bermakna. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) mempunyai peranan yang sangat penting dalam berbagai disiplin ilmu untuk memajukan daya pikir manusia. Mata pelajaran IPA diberikan kepada siswa sejak dari Sekolah Dasar untuk membekali siswa kemampuan berfikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif serta kemampuan bekerjasama. Oleh karena itu, IPA sangat diperlukan untuk kehidupan sehari – hari maupun dalam menghadapi kemajuan IPTEK yang begitu pesat, kemajuan IPTEK sangat mempengaruhi perkembangan dalam dunia pendidikan, terutama pendidikan IPA yang ada di Indonesia. IPA telah berkembang di Negara – negara maju dan telah terbukti dengan adanya penemuan - penemuan baru yang terkait dengan teknologi.

Pendidikan IPA dikenal sebagai pendidikan yang diharapkan dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar. Proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam secara ilmiah.³ Melalui pembelajaran IPA, diharapkan siswa dapat membangun pengetahuannya melalui cara kerja ilmiah (menemukan masalah dan merumuskan masalah, mengumpulkan keterangan untuk memecahkan

² Undang – undang RI No 20/ 2003 Pasal 3.

³ Bahrul Hidayat, *Mutu Pendidikan* (PT Bumi Aksara, 2010), hal.315-320.

masalah, menguji dugaan dengan mengadakan percobaan atau eksperimen, menarik kesimpulan dan menguji kesimpulan dengan mengulang percobaan), bekerja sama dalam kelompok, serta belajar berinteraksi dan berkomunikasi. Pembelajaran IPA tidak hanya mementingkan penguasaan siswa terhadap fakta, konsep dan teori-teori IPA (sebagai produk), tetapi yang lebih penting adalah siswa mengerti terhadap proses bagaimana fakta, konsep dan teori-teori tersebut ditemukan. Dengan kata lain bahwa siswa harus mendapat pengalaman langsung dan menemukan sendiri proses tersebut melalui kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan siswa selama proses belajar mengajar berlangsung.

Hal yang perlu diperhatikan dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan adalah penyelenggaraan proses pembelajaran, dimana guru sebagai pelaksana pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam keberhasilan proses pembelajaran.⁴ Guru seharusnya menggunakan metode pembelajaran yang lebih menarik dalam mengajar IPA, agar siswa lebih tertarik dan mempunyai minat belajar yang tinggi dalam pelajaran IPA, misalnya dengan memberikan suatu penghargaan dalam setiap usaha yang dilakukan siswanya agar mereka lebih bersemangat untuk belajar IPA. Untuk itulah metode pembelajaran yang menarik sangat berpengaruh pada minat belajar siswa. Kurangnya minat siswa dalam belajar IPA, maka dari itu seorang guru dituntut untuk tidak hanya pintar dalam menyampaikan materi, tetapi guru juga harus bisa membuat siswa tertarik untuk mempelajari materi

⁴ Buchari, Alma, et. All. *Guru Profesional: Menguasai Metode dan Terampil Mengajar* (Bandung: Alfabeta, 2008), hal. 79.

tersebut. Guru harus bisa memberikan minat kepada siswanya agar siswa tersebut mempunyai minat untuk mempelajari materi yang disampaikan.

Fungsi minat dalam belajar lebih besar sebagai *motivating force* yaitu sebagai kekuatan yang mendorong siswa untuk belajar. Siswa yang minat pada pelajaran akan tampak terdorong untuk terus tekun belajar.⁵ Minat ini besar pengaruhnya terhadap belajar, karena minat siswa merupakan faktor utama yang menentukan derajat keaktifan siswa, bila bahan pelajaran yang dipelajari oleh siswa tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik – baiknya, sebab tidak ada daya tarik baginya.⁶ Oleh karena itu, kesuksesan siswa dalam mencapai hasil belajar yang memuaskan bukan hanya ditentukan oleh kreativitas guru, dan minat belajar saja, tetapi juga ditentukan oleh penggunaan model pembelajaran yang tepat oleh seorang guru.

Model pembelajaran merupakan salah satu cara untuk mempermudah mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Di sisi lain dalam proses pembelajaran tidak terlepas dari kemampuan guru dalam menerapkan model – model pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan intensitas keterlibatan siswa secara aktif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa untuk meraih hasil belajar yang optimal.⁷

Model pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa adalah model pembelajaran kooperatif. Karena model pembelajaran

⁵ Kompri, *Motivasi Pembelajaran*, (Bandung; Remaja Rosdakarya,2015), hal.269.

⁶ Muhammad Fathurrohman & Sulistyorini, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Teras, 2012), hal. 174.

⁷ Indah Komsiah, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta; Teras, 2012),hal 21.

kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan/ tim kecil, yaitu antara empat sampai lima siswa yang mempunyai latar belakang, kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, suku yang berbeda (heterogen). Selain itu dalam pembelajaran kooperatif ini sistem penilaian dilakukan terhadap kelompok dengan memberikan *reward* (penghargaan) diakhir pembelajaran, jika kelompok tersebut mampu menunjukkan prestasi yang di persyaratkan. Dengan demikian setiap anggota kelompok akan mempunyai ketergantungan positif. Ketergantungan semacam inilah yang selanjutnya akan memunculkan tanggungjawab individu terhadap kelompok dan keterampilan interpersonal dari setiap anggota kelompok. Setiap individu akan saling membantu, mereka akan termotivasi untuk keberhasilan kelompoknya. Sehingga setiap individu akan memiliki kesempatan yang sama untuk memberikan kontribusi demi keberhasilan kelompoknya.⁸

Model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan dalam melibatkan peserta didik secara aktif guna menunjang kelancaran proses belajar mengajar adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Teams Games Tournament adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan dan mengandung unsur games tournament (permainan) serta reinforcement (penguatan). Dalam tournament peserta didik memainkan game akademik

⁸ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media, 2006), hal. 240-241.

dengan anggota – anggota tim lain untuk menyumbangkan poin untuk skor timnya.

Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model Teams Games Tournament memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Ada lima komponen utama dalam model pembelajaran Teams Games Tournament yaitu penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan atau lomba, dan penghargaan kelompok.

Berdasarkan uraian yang telah diungkapkan diatas, maka perlu satu tindakan guru untuk mencari dan menerapkan suatu model pembelajaran yang sekiranya dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA. Peneliti mencoba mengembangkan model pembelajaran tipe Teams Games Tournament pada mata pelajaran IPA tujuannya untuk meningkatkan prestasi dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran dan menjadikan proses pembelajaran tidak membosankan, akan tetapi pembelajaran tersebut akan menjadi pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bagi siswa. Oleh karena itu, peneliti mencoba melakukan penelitian kuantitatif yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Kelas V MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Masih rendahnya minat belajar siswa terhadap pembelajaran IPA
2. Model pembelajaran yang dilakukan guru kurang memberikan minat belajar siswa
3. Sebagian siswa pasif saat pembelajaran berlangsung
4. Guru masih menggunakan metode konvensional dalam proses pembelajaran IPA yang menyebabkan rendahnya minat belajar dan hasil belajar siswa
5. Perlu adanya strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar siswa, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA
6. Kurangnya peran guru dalam membangkitkan minat belajar IPA
7. Terbatasnya metode pembelajaran IPA di kelas V MI Podorejo yang inovatif

C. Pembatasan Masalah

Guna menghilangkan kerancuan dan dapat tercapai sasaran yang ditinjau, adanya penelitian yang sesuai dengan tujuan penulis agar penelitian lebih terfokus dalam pembahasan, maka penelitian ini perlu adanya pembatasan masalah.

Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Model pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah model pembelajaran tipe Teams Games Tournament
2. Penelitian dilaksanakan pada proses pembelajaran IPA kelas V MI Podorejo
3. Subjek yang akan diteliti adalah guru dan siswa kelas V MI Podorejo
4. Minat dan hasil belajar yang diungkap melalui penelitian ini adalah minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah penelitian sebagai berikut :

1. Adakah pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament terhadap minat belajar siswa kelas V MI Podorejo Tulungagung?
2. Adakah pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament terhadap hasil belajar siswa kelas V MI Podorejo Tulungagung?
3. Adakah pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas V MI Podorejo Tulungagung?

E. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah sebagai berikut :

1. Menjelaskan pengaruh model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V di MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung
2. Menjelaskan pengaruh model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V di MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung
3. Menjelaskan pengaruh model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) terhadap minat dan hasil belajar IPA siswa kelas V di MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung

F. Kegunaan Penelitian

Manfaat dari penelitian tentang penerapan Model Pembelajaran tipe Teams Games Tournament

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah dan mengembangkan ilmu pendidikan, menambah literatur khususnya tentang ilmu pendidikan dan model pembelajaran tipe Teams Games Tournament dalam meningkatkan prestasi belajar IPA.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi Kepala MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan kebijakan dalam menyusun program pembelajaran yang lebih baik dan sebagai motivasi dalam proses pembelajaran.

- b. Bagi Guru MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung

Dengan dilaksanakan Penelitian Kuantitatif ini, guru dapat mengidentifikasi kembali pembelajaran yang telah dilakukan dan dapat memvariasi model pembelajaran yang lebih kreatif dalam membantu siswa meningkatkan minat belajar khususnya dalam mata pelajaran IPA.

c. Bagi siswa MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung

Dengan dilaksanakan penelitian ini, diharapkan dapat

- 1) Menumbuhkan motivasi belajar siswa untuk belajar lebih giat dalam mata pelajaran IPA.
- 2) Meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPA.
- 3) Meningkatkan pemahaman dan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPA.
- 4) Mengurangi kejenuhan siswa dalam belajar mata pelajaran IPA.

d. Bagi peneliti selanjutnya/pembaca

Hasil penelitian ini diharapkan dapat :

- 1) Menambah pengetahuan yang dimiliki peneliti selanjutnya / pembaca dalam bidang ilmu pendidikan, khususnya menyangkut penelitian ini.
- 2) Menyumbang pemikiran dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan.
- 3) Menambah wawasan dan sarana tentang berbagai model pembelajaran yang kreatif dan tepat untuk anak usia sekolah

dasar dalam meningkatkan kemampuan dan kualitas peserta didik.

e. Bagi Perpustakaan IAIN Tulungagung

Dengan diadakan penelitian ini, maka hasil yang diperoleh diharapkan dapat berguna untuk dijadikan bahan koleksi dan referensi juga menambah literatur dibidang pendidikan sehingga dapat digunakan sebagai sumber belajar atau bacaan bagi mahasiswa lainnya

G. Penegasan istilah

Agar tidak terjadi salah penafsiran dalam memahami istilah yang dipakai dalam penelitian ini, maka perlu adanya penegasan istilah sebagai berikut

1. Penegasan konseptual

- a. Model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas maupun tutorial. Menurut Arend, model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk dalam tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran dan pengelolaan kelas. Model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.⁹
- b. Model pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar, dimana semua siswa belajar dalam kelompok tertentu untuk

⁹ Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasinya*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), hal. 54-55.

mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan. Dalam pembelajaran kooperatif diterapkan dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda – beda.¹⁰

- c. Model pembelajaran Teams Games Tournament pada mulanya dikembangkan oleh David Devries dan Keith Edwards, metode pembelajaran ini merupakan metode pertama dari Johns Hopkins.¹¹ Dalam model pembelajaran Teams Games Tournament siswa dibentuk dalam kelompok – kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai lima siswa yang heterogen, baik dalam prestasi akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnis. Dalam Teams Games Tournament diadakan turnamen akademik, di mana siswa berkompetisi sebagai wakil dari timnya melawan anggota tim yang lain. Model pembelajara Teams Games Tournament di rancang dalam pembelajaran kooperatif memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.
- d. Syaiful Bahri Djamarah menyatakan minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas,tanpa ada yang menyuruh.¹²

¹⁰ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2013), hal.30.

¹¹ Robert E. Salvin, *Cooperative Learning Teori Riset dan Praktik*, (Bandung: Nusa Media 2008), hal. 13.

¹² Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta 2002), hal. 132.

- e. Hasil belajar merupakan pencapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar. Tujuan pendidikan bersifat ideal, sedang hasil belajar bersifat aktual. Hasil belajar adalah realisasi tercapainya tujuan pendidikan sehingga hasil belajar yang diukur sangat tergantung pada tujuan pendidikannya.¹³
 - f. Menurut Nash dalam Darmojo dalam buku “ The Nature of Sciences” yang dikutip oleh Samatowa menyatakan bahwa IPA/Sains adalah “ suatu cara untuk mengamati alam”. Nash juga menjelaskan bahwa cara IPA mengamati dunia yang bersifat analisis lengkap, cermat, serta menghubungkan antara satu fenomena dengan fenomena lain, sehingga keseluruhannya membentuk perspektif yang baru tentang objek yang diamati.¹⁴
2. Penegasan operasional

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap minat dan hasil belajar IPA siswa kelas V. Dari hasil belajar siswa tersebut akan dibandingkan antara hasil belajar siswa yang diberi perlakuan khusus dan yang tidak. Cara membandingkan hasil belajar tersebut adalah dengan menggunakan uji statistik yaitu uji – t.

¹³ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*,(Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2009) hlm. 46.

¹⁴ Usman Samatowa, *Modul Bagaimana Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Depdiknas, 2006), hal. 2.

H. Sistematika Pembahasan

Adapun sistematika yang dimaksud adalah keseluruhan isi dari pembahasan ini secara singkat, yang terdiri dari lima bab. Dari bab-bab tersebut terdapat sub-sub yang merupakan rangkaian dari urutan pembahasan dalam penulisan skripsi ini. Adapun sistematika pembahasan dalam kajian ini adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, bab ini merupakan langkah awal untuk mengetahui gambaran secara umum dari keseluruhan isi skripsi yang akan dibahas serta merupakan titik sentral untuk pembahasan pada bab-bab selanjutnya. Adapun isi dari bab ini meliputi: latar belakang masalah, identifikasi dan pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, hipotesis penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

Bab II Kajian Pustaka, terdiri dari: kajian teori (tinjauan tentang model pembelajaran, tinjauan tentang model pembelajaran kooperatif, tinjauan tentang model pembelajaran Teams Games Tournament, tinjauan tentang minat belajar siswa, tinjauan tentang pembelajaran IPA, penelitian terdahulu, dan kerangka konseptual/kerangka berpikir penelitian).

Bab III Metode Penelitian, meliputi: rancangan penelitian, variabel penelitian, populasi, sampel, sampling, kisi-kisi instrumen, instrumen penelitian sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, meliputi: deskripsi hasil penelitian (paparan data dan temuan penelitian) dan pengujian hipotesis.

Bab V Pembahasan, yang terdiri dari: pembahasan rumusan masalah 1, pembahasan rumusan masalah 2, pembahasan rumusan masalah 3 dan pembahasan rumusan masalah 4.

Bab VI Penutup, yang terdiri meliputi: kesimpulan, implikasi penelitian, dan saran.

Demikian sistematika penelitian dari skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournamet (TGT) Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Kelas V MI Podorejo Tulungagung Tahun Ajaran 2018/2019”.