

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan berkembangnya zaman yang semakin maju, sistem pendidikan di Indonesia telah mengalami banyak perubahan. Perubahan-perubahan itu terjadi karena telah dilakukan berbagai usaha pembaharuan dalam pendidikan. Akibat pengaruh itu pendidikan semakin mengalami kemajuan. Sejalan dengan kemajuan tersebut maka pendidikan disekolah-sekolah telah menunjukkan perkembangan yang sangat pesat.

Pendidikan adalah usaha yang sadar, teratur dan sistematis di dalam memberikan bimbingan atau bantuan kepada orang lain (anak) yang sedang berproses menuju kedewasaan.¹ Masalah-masalah ini harus di atasi dengan kualitas pendidikan yang baik. Pendidikan merupakan suatu sarana strategis untuk meningkatkan kualitas bangsa karenanya kemajuan suatu bangsa dan kemajuan pendidikan adalah suatu determinasi. Dalam undang-undang sistem pendidikan nasional tahun 2003 disebutkan bahwa:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara”.²

¹ Binti Maunah, *Ilmu Pendidikan*, (Yogyakarta: Teras, 2009), cet. I, hal. 7

²*Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas*, (Surabaya : wacana Intelektual, 2009), hal. 339

Pendidikan adalah proses/usaha bimbingan secara sadar dari pendidik kepada anak didik/peserta didik terhadap perkembangan kearah kedewasaan jasmani dan rohani sehingga terbentuk kepribadian yang sesuai dengan tujuan pendidikan.³

Inti dari proses pendidikan adalah pembelajaran yang merupakan suatu proses belajar-mengajar. Proses belajar mengajar merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan peserta didik atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan. Belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan, misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya⁴ Belajar dimulai dengan adanya dorongan, semangat dan upaya yang timbul dalam diri seseorang sehingga orang itu melakukan kegiatan belajar. Kegiatan belajar yang dilakukan menyesuaikan dengan tingkah laku dalam upaya meningkatkan kemampuan diri.⁵

Pada hakekatnya, kegiatan belajar mengajar adalah suatu proses interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan peserta didik dalam satuan pembelajaran. Guru sebagai salah satu komponen dalam proses belajar

³ Nursyamsiyah Yusuf, *Buku Ajar Ilmu Pendidikan*, (Pusat Penerbitan dan Publikasi Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Tulungagung, 2000), hal. 6-7

⁴Muhammad Fathurrohman dan Sulistyorini, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Teras, 2012) hal.118

⁵ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung: Rosda Karya, 2013), hal.33

mengajar memegang peranan yang sangat penting dalam keberhasilan proses pembelajaran.

Salah satu problematika yang dihadapi dunia pendidikan di Indonesia adalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, siswa kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berfikirnya. Proses pembelajaran dikelas kebanyakan diarahkan pada kemampuan siswa untuk menghafal informasi. Otak anak dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari.⁶ Sering terjadi, dalam suatu peristiwa belajar dan mengajar, antara guru dan siswa tidak berhubungan. Guru asik menjelaskan materi pelajaran didepan kelas.

Sementara itu di kelas siswa juga asik dengan kegiatannya sendiri, melamun, mengobrol bahkan mengantuk. Dalam peristiwa semacam ini tidak terjadi proses pembelajaran, karena dua komponen penting dalam sistem pembelajaran tidak saling bekerjasama. Dalam suatu peristiwa belajar dan mengajar dikatakan terjadi pembelajaran, manakala guru dan siswa secara sadar bersama-sama mengarah pada tujuan yang sama. Oleh karena itu, baik guru maupun siswa dalam suatu proses pembelajaran selamanya memanfaatkan segala potensi yang dimiliki untuk keberhasilan belajar.

Untuk mengatasi problematika tersebut, guru harus bisa melakukan inovasi agar kegiatan belajar-mengajar berjalan secara efektif, tidak membosankan dan menyenangkan serta mampu mencapai tujuan

⁶ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2010), hal. 1

pembelajaran secara optimal. Tujuan pembelajaran pada hakikatnya adalah perubahan perilaku siswa baik perubahan perilaku dalam bidang kognitif, afektif maupun psikomotorik.

Sedangkan pengembangan perilaku dalam bidang kognitif secara sederhana adalah pengembangan kemampuan intelektual siswa, misalnya kemampuan penambahan wawasan dan penambahan informasi agar pengetahuan siswa lebih baik, pengembangan perilaku dalam bidang afektif adalah pengembangan sikap siswa baik pengembangan sikap dalam arti sempit maupun dalam arti luas. Dalam arti sempit adalah sikap siswa terhadap bahan dan proses pembelajaran sedangkan dalam arti luas adalah pengembangan sikap sesuai dengan norma-norma masyarakat, dan pengembangan ketrampilan, adalah pengembangan kemampuan motorik, baik motorik kasar maupun motorik halus. Motorik kasar adalah ketrampilan menggunakan otot, misalnya ketrampilan menggunakan alat tertentu. Sedangkan motorik halus adalah ketrampilan menggunakan potensi otak, misalnya ketrampilan memecahkan suatu persoalan.⁷

Guru merupakan komponen yang menentukan keberhasilan sistem pembelajaran. Hal ini disebabkan, karena guru merupakan orang yang secara langsung berhadapan dengan siswa. Dalam melaksanakan perannya, guru bukan hanya berperan sebagai model atau teladan bagi siswa yang diajarnya, akan tetapi juga sebagai pengelola pembelajaran (*manager of learning*). Dengan demikian efektifitas proses pembelajaran terletak di pundak guru.

⁷Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2009), hal.28

Oleh karenanya, keberhasilan suatu proses pembelajaran sangat ditentukan oleh kualitas dan kemampuan guru. Sebagai perencana, guru dituntut untuk memahami secara benar kurikulum yang berlaku, karakteristik siswa, fasilitas dan sumber daya yang ada, sehingga semuanya dijadikan komponen-komponen dalam menyusun rencana pembelajaran. Dalam hal ini guru harus dapat menciptakan inovasi-inovasi pembelajaran agar kegiatan belajar mengajar membuat siswa merasa senang, tidak bosan dan aktif dalam mempelajari materi.

Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah diharapkan dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari dirinya sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Untuk itu pembelajaran Sains menekankan pada pemberian pengalaman secara langsung.

Dalam proses pembelajaran sebagian besar guru berperan aktif menyampaikan materi dan peserta didik dituntut mendengarkan dan mencatat penjelasan guru serta menyelesaikan latihan-latihan yang diberikan guru. Sebagai pengajar seorang guru harus dapat memotivasi belajar peserta didik dalam segala situasi. Seorang gurur harus mempunyai metode tersendiri untuk memberikan dorongan pada peserta didiknya agar mereka mau berubah dan mampu mencapai hasil yang memuaskan. Agar belajar menjadi menarik dan bermanfaat ialah dengan mengikutsertakan peserta didik dalam memilih, menyusun rencana, dan ikut terjun pada situasi belajar. Konsekuensinya

adalah peserta didik dapat merasakan suatu tingkat pencapaian belajar. Salah satunya dengan pelajaran Sains

Mata pelajaran Sains adalah pelajaran yang banyak membutuhkan hafalan serta pembuktian secara konkrit dalam kehidupan nyata. Jadi dalam mengajar pelajaran Sains guru dituntut untuk bias membantu siswa agar dapat memahami suatu materi pelajaran dengan cara memperlihatkan atau mempraktekkan secara langsung kejadian atau hal-hal yang terdapat dalam materi tersebut.

Keberhasilan proses belajar Sains tidak terlepas dari persiapan siswa dan persiapan tenaga pendidik kebidangnya dan bagi siswa sudah mempunyai minat untuk belajar Sains akan merasa senang dan dan penuh perhatian akan mengikuti pelajaran tersebut.

Metode mengajar yang berfariatif adalah suatu cara-cara yang dapat digunakan oleh seorang guru agar pembelajarannya menjadi bermakna.

Salah satu metode yang dapat diterapkan dalam melibatkan siswa secara aktif guna menunjang kelancaran proses belajar mengajar adalah dengan menggunakan pembelajaran kooperatif. Karena dengan pembelajaran kooperatif terjadi interaksi antar siswa yang satu dengan yang lain. Siswa lebih berani mengungkapkan pendapat atau bertanya dengan siswa lain sehingga dapat melatih mental siswa untuk belajar bersama dan berdampingan, menekan kepentingan individu dan mengutamakan kepentingan kelompok.

Adapun salah satu dari model pembelajaran kooperatif adalah tipe

Team Games Tournament (TGT) dimana model pembelajaran kooperatif ini yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur-unsur permainan dan reinforcement. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model Team Games Tournament (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.⁸

Namun pembelajaran Sains di MI Bendiljati Wetan ini masih terdapat beberapa hambatan dalam pembelajarannya, diantaranya adalah: 1) Adanya metode yang digunakan dalam proses pembelajaran Sains kurang bervariasi, misalnya ceramah, Tanya jawab, dan diskusi. Ada kalanya siswa akan merasa bosan dan kurang semangat dalam belajar, dan kalupun diadakan Tanya jawab siswa yang aktif akan mendominasi siswa yang kurang aktif atau bahkan tidak aktif serta tidak semua siswa juga berani menyatakan pendapatnya. 2) Perolehan hasil belajar Sains beberapa siswa kelas IV yang masih dibawah KKM sekolah yaitu 75. Hal ini juga disampaikan oleh guru mata pelajaran Sains yang bersangkutan bahwasanya hasil belajar siswa khususnya kelas IV pada mata pelajaran Sains masih rendah, hal ini ditunjukkan dengan nilai yang diperoleh siswa setiap diadakan ulangan harian yang masih dibawah KKM.⁹ Dan terlihat bahwa partisipasi beberapa

⁸ Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual*, (Bandung: PT. Rafika Aditama, 2011), hal 67

⁹ Hasil wawancara dengan Pak Roni Selaku Guru Mata Pelajaran Sains Kelas IV MI Bendiljati wetan Sumbergempol Tulungagung , Tanggal 11 Maret 2015

siswa rendah dalam kegiatan belajar Sains.¹⁰ Proses belajar mengajar selama ini hanya sebatas pada upaya menjadikan siswa mampu dan terampil mengerjakan soal - soal yang ada sehingga pembelajaran yang berlangsung kurang bermakna dan terasa membosankan bagi siswa. Hal ini apabila dibiarkan terus menerus akan mengakibatkan tidak tercapainya tujuan pembelajaran seperti yang telah diharapkan.

Berdasarkan uraian yang telah diungkapkan diatas, maka perlu satu tindakan guru untuk mengungkapkan apakah dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT tersebut dapat meningkatkan prestasi belajar Sains. Oleh karena itu, peneliti mencoba melakukan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sains Siswa Kelas IV MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung”.

B. Rumusan Masalah dan Pemecahannya

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka fokus penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Bagaimana peningkatan kerjasama siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran sains pokok bahasan energi dan penggunaannya siswa kelas IV MI Bendiljati Wetan?

¹⁰ Hasil Observasi di Kelas IV MI Bendiljati wetan Sumbergempol Tulungagung, Tanggal 11 Maret 2015

- 2) Apakah Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran sains pokok bahasan energi dan penggunaannya dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI Bendiljati Wetan?

C. Tujuan Penelitian

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

1. Mendeskripsikan peningkatan kerjasama dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran sains pokok bahasan energi dan penggunaannya siswa kelas IV MI Bendiljati Wetan.
2. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Sains pokok bahasan energi dan penggunaannya siswa kelas IV MI Bendiljati Wetan.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah :

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah dan mengembangkan ilmu pendidikan, menambah literatur khususnya tentang ilmu pendidikan dan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar Sains.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Kepala MI Bendiljati Wetan, 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 Bendiljati Wetan, Sumbergempol, Tulungagung.

Dengan dilaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini, guru dapat mengidentifikasi kembali pembelajaran yang telah dilakukan dan dapat memvariasi model pembelajaran yang lebih kreatif dalam membantu siswa meningkatkan hasil belajar khususnya dalam mata pelajaran Sains.

c. Bagi siswa MI Bendiljati Wetan, Sumbergempol, Tulungagung.

Dengan dilaksanakan penelitian ini, diharapkan dapat:

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

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.

E. Definisi Istilah

1. Model pembelajaran adalah seperangkat prosedur yang sistematis yang meliputi segala aspek sebelum, sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru dalam proses belajar mengajar.
2. Model pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang menekankan pada pemanfaatan kelompok-kelompok siswa. Dan siswa yang ada kelompok tersebut harus mempunyai tingkat kemampuan yang heterogen.
3. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan pembelajaran kooperatif yang melibatkan kelompok, di

dalamnya terdapat diskusi kelompok dan diakhiri sutau *game*/turnamen.

Dalam TGT siswa memainkan game akademik dengan anggota-anggota tim lain untuk menyumbangkan poin untuk skor timnya

4. Hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka setelah diberikan tes pada setiap akhir pembelajaran.

F. Sistematika Penulisan Skripsi

Susunan karya ilmiah akan teratur secara sistematis dan terurut serta alur penyajian laporan penelitian lebih terarah maka diperlukan sistematika pembahasan. Adapun sistematika pembahasan dalam skripsi yang akan disusun adalah sebagai berikut:

1. Bagian awal terdiri dari: halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, motto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, transliterasi dan abstrak.
2. Bagian teks atau isi, terdiri dari lima bab masing-masing bab berisi sub-sub bab antara lain :

BAB I PENDAHULUAN, terdiri dari: membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah, dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA, terdiri dari: (a) kajian teori meliputi konsep dasar belajar dan pembelajaran, pengertian pembelajaran, pengertian model pembelajaran, pengertian pembelajaran kooperatif, tinjauan Times Games Tournament, tinjauan hasil belajar, tinjauan tentang pembelajaran

sains, (b) penelitian terdahulu yang relevan, (c) hipotesis tindakan, (d) kerangka penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN: pada bab ini membahas tentang: (a) jenis dan desain penelitian, (b) lokasi dan waktu penelitian, (c) prosedur penelitian, (d) teknik pengumpulan data, (e) teknik analisis data, (f) indicator keberhasilan, (g) tahap-tahap penelitian.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN: Hasil Penelitian dan Pembahasan, meliputi: deskripsi hasil penelitian (paparan data dan temuan penelitian), temuan penelitian, serta pembahasan temuan penelitian.

BAB V PENUTUP: di bab ini terdiri dari kesimpulan dan saran.

Bagian akhir terdiri dari: daftar rujukan, lampiran-lampiran, surat pernyataan keaslian tulisan, dan daftar riwayat hidup.