

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menjadi bangsa yang maju tentu merupakan cita-cita yang ingin dicapai oleh setiap negara di dunia ini. Terlebih dalam era industrialisasi sekarang ini. Tak terkecuali bangsa Indonesia pun juga ikut membulatkan tekadnya untuk mengembangkan budaya belajar yang menjadi prasyarat berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek). Adapun salah satu faktor yang mendukung perkembangan tersebut adalah pendidikan.

Pendidikan senantiasa akan berkembang dari waktu ke waktu sesuai dengan perkembangan zaman. Salah satu ciri dari perkembangan pendidikan adalah adanya perubahan-perubahan dalam berbagai komponen sistem pendidikan, metode belajar mengajar, alat bantu mengajar atau media pembelajaran, sumber-sumber belajar dan lain sebagainya.

Pendidikan pada dasarnya merupakan proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan dirinya, sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi. 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, kecenderungan, kecerdasan,

akhlak mulia serta ketrampilan yang diperuntukkan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.¹

Begitu pentingnya pendidikan, sehingga suatu bangsa dapat diukur apakah bangsa itu maju atau mundur. Sebab pendidikan merupakan proses mencetak generasi penerus bangsa. Apabila output dari proses pendidikan ini gagal maka sulit dibayangkan bagaimana dapat mencapai kemajuan. Oleh karena itu, sudah seharusnya seorang pendidik (guru) mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif serta mampu memahami karakteristik setiap anak didik yang berbeda satu dengan yang lain. Selain itu pendidik (guru) juga harus bertanggung jawab atas segala sikap dan tingkah laku dan perbuatannya dalam rangka membina jiwa dan watak anak didik. Dengan demikian, tanggung jawab pendidik (guru) adalah untuk membentuk anak didik agar menjadi orang yang bersusila yang cukup. Berguna bagi agama, nusa, dan bangsa di masa yang akan datang.²

Inti dari proses pendidikan adalah pembelajaran yang merupakan suatu proses belajar-mengajar. Belajar dan mengajar adalah dua kegiatan yang berbeda, namun antara keduanya mempunyai hubungan yang sangat erat dan saling mempengaruhi. Belajar mengajar merupakan suatu interaksi antara peserta didik dan guru dalam rangka mencapai tujuan. Mengajar pada umumnya adalah usaha guru untuk menciptakan kondisi-kondisi atau mengatur lingkungan sedemikian rupa, sehingga terjadi interaksi antara murid dengan lingkungan, termasuk guru, alat pelajaran, dan sebagainya yang

¹UU.SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, (Jakarta: Sinar Grafika, 2009), hal. 3.

² Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2000), hal.36

disebut proses belajar, sehingga tercapai tujuan pelajaran yang telah ditentukan.³

Harapan yang paling utama dalam proses belajar mengajar di sekolah adalah peserta didik dapat mencapai hasil yang memuaskan atau hasil yang baik untuk mencapai kesuksesan. Hasil belajar yaitu terjadinya perubahan dari hasil masukan pribadi berupa motivasi dan harapan untuk berhasil dan masukan dari lingkungan berupa rancangan dan pengelolaan motivasional tidak berpengaruh langsung terhadap besarnya usaha yang dicurahkan oleh peserta didik untuk mencapai tujuan belajar.⁴ Namun dalam mencapai tujuan belajar masih sering kita jumpai peserta didik yang mengalami kesulitan ataupun mempunyai hambatan dalam proses belajarnya.

Pada umumnya kesulitan belajar merupakan suatu kondisi yang ditandai adanya hambatan-hambatan dalam mencapai tujuan yang diinginkan. Untuk mencegah timbulnya kesulitan atau hambatan dalam belajar tersebut peserta didik serta orang-orang yang bertanggung jawab dalam pendidikan diharapkan dapat mengurangi timbulnya kesulitan tersebut.

Kesulitan-kesulitan yang dihadapi didunia pendidikan di negara kita adalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, peserta didik kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berfikirnya. Proses pembelajaran di kelas kebanyakan di arahkan pada kemampuan peserta didik untuk menghafal informasi, otak anak dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk menghubungkannya

³ S. Nasution, *Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1994), hal. 43

⁴ Nashar, *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran*, (Jakarta: Delia Press, 2004), hal. 77

dengan kehidupan sehari-hari.⁵ Proses pembelajaran yang seperti itu akan membuat peserta didik cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Mereka sering tidak memperhatikan pelajaran bahkan mereka terkadang malah bermain atau berbicara dengan teman ketika proses pembelajaran sedang berlangsung sehingga kelas menjadi gaduh dan pelajaran yang disampaikan oleh guru menjadi tidak efektif.

Usaha untuk mewujudkan keberhasilan indikator bagi keberhasilan belajar adalah adanya situasi yang menggairahkan dan menyenangkan. Dengan adanya situasi semacam ini peserta didik tidak hanya menunggu apa yang disampaikan oleh guru tetapi mereka akan cenderung berpartisipasi secara aktif.⁶ Guru harus bisa menunjukkan keseriusan saat mengajar sehingga dapat membangkitkan minat serta motivasi peserta didik untuk belajar. Makin banyak peserta didik yang terlibat aktif dalam belajar, makin tinggi kemungkinan prestasi belajar yang dicapainya. Sedangkan dalam meningkatkan kualitas dalam mengajar hendaknya guru mampu merencanakan program pengajaran dan sekaligus mampu pula melakukan dalam bentuk interaksi belajar mengajar.

Dalam membuat persiapan atau program pengajaran. Guru harus memahami tentang tujuan pengajaran, cara merumuskan tujuan mengajar, secara khusus memilih dan menentukan metode mengajar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Dalam hal ini guru harus mampu menciptakan pengajaran yang menarik agar peserta didik tidak cepat bosan terhadap suatu

⁵ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2010), hal. 1

⁶ Abu Ahmadi, *Psikologi Sosial*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002), hal. 46

pelajaran dan mampu menumbuhkan motivasi belajar dan meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik. Oleh karena itu, guru dituntut untuk selalu dapat menemukan inovasi-inovasi pembelajaran agar pembelajaran dapat berlangsung dengan baik sesuai dengan yang diharapkan.

Untuk merealisasikan hal tersebut, guru dituntut harus mampu mengelola, mendesain ataupun menguasai kelas dengan baik termasuk di dalamnya harus memiliki strategi pembelajaran yang sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran.

Upaya yang seharusnya dilakukan agar pembelajaran suatu mata pelajaran dapat bermakna bagi peserta didik, guru harus mengetahui tentang objek yang akan diajarnya sehingga dapat mengajarkan materi tersebut dengan penuh dinamika dan inovasi. Demikian halnya dengan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Madrasah Ibtidaiyah. Guru SD/MI perlu memahami hakekat pembelajaran IPA.

Mata pelajaran IPA adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar. Mata pelajaran ini merupakan sebuah pelajaran yang membutuhkan hafalan serta pembuktian secara kongkrit dalam kehidupan nyata, jadi dalam mengajarkan pelajaran IPA guru dituntut untuk bisa membantu para peserta didik agar bisa mempelajari dan memahami suatu materi pelajaran dengan memperlihatkan secara langsung hal-hal dalam materi tersebut. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran guru dituntut berfikir secara keras bagaimana memberikan pemahaman kepada peserta

didik agar peserta didik memahami terhadap suatu materi yang disampaikan oleh guru.

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam melibatkan peserta didik secara aktif guna menunjang kelancaran proses belajar mengajar adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif. Karena dengan pembelajaran kooperatif terjadi interaksi antara peserta didik yang satu dengan yang lain. Peserta didik lebih berani mengungkapkan pendapat atau bertanya dengan peserta didik lain sehingga dapat melatih mental peserta didik untuk belajar bersama dan berdampingan, menekan kepentingan individu dan mengutamakan kepentingan kelompok. Dalam pembelajaran kooperatif, belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran. Selain itu Pelaksanaan prinsip dasar pokok sistem pembelajaran kooperatif dengan benar akan memungkinkan guru mengelola kelas dengan efektif.⁷

Adapun salah satu dari beberapa model pembelajaran kooperatif adalah tipe *Teams Games Tournament* (TGT). TGT pada mulanya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards. TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan (*Games Tournament*) serta *reinforcement* (penguatan).⁸ Dalam *tournament* peserta didik memainkan game akademik dengan anggota-

⁷ Rusman. *Model-Model Pembelajaran*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2011), hal. 206

⁸ Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual*, (Bandung: Refika Aditama, 2009), hal.

anggota tim lain untuk menyumbangkan poin untuk skor timnya (penguatan).⁹

Berdasarkan pengamatan terhadap peserta didik dan wawancara dengan guru mata pelajaran IPA di SDI Miftahul Huda Plosokandang, terdapat beberapa kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran IPA. Salah satu kendala tersebut adalah kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi-materi yang diajarkan oleh guru. Kondisi tersebut disebabkan oleh berbagai hal, diantaranya yaitu: 1) Peserta didik kurang memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru karena merasa bosan atau kurang tertarik dengan model pembelajaran yang monoton sehingga peserta didik menjadi kurang aktif. 2) Dalam proses belajar mengajar selama ini hanya sebatas pada upaya menjadikan peserta didik mampu dan terampil mengerjakan soal-soal yang ada sehingga pembelajaran yang berlangsung kurang bermakna dan terasa membosankan bagi peserta didik. Hal ini apabila dibiarkan terus berkelanjutan maka dapat mengakibatkan tidak tercapainya tujuan pembelajaran seperti yang diharapkan.

Berdasarkan uraian yang telah diungkapkan di atas, maka perlu satu tindakan guru untuk mencari dan menerapkan suatu model pembelajaran yang sekiranya dapat meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik. Oleh karena itu, peneliti mencoba melakukan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi

⁹ Robert E. Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*, (Bandung: Nusa Media, 2008), hal. 13

Daur Air dan Peristiwa Alam Peserta Didik Kelas V SDI Miftahul Huda Plosokandang Kedungwaru Tulungagung Tahun Ajaran 2015/2016.“ Untuk membuktikan bahwa dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan juga tercapainya tujuan instruksional pembelajaran.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran IPA materi daur air dan peristiwa alam bagi peserta didik kelas V SDI Miftahul Huda Kedungwaru Tulungagung tahun ajaran 2015/2016?
2. Bagaimana peningkatan Hasil belajar melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran IPA materi daur air dan peristiwa alam peserta didik kelas V SDI Miftahul Huda Kedungwaru Tulungagung tahun ajaran 2015/2016?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran IPA materi daur air dan peristiwa alam bagi peserta didik kelas V SDI Miftahul Huda Plosokandang Kedungwaru Tulungagung tahun ajaran 2015/2016.

2. Untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran IPA materi daur air dan peristiwa alam peserta didik kelas V SDI Miftahul Huda Plosokandang Kedungwaru Tulungagung tahun ajaran 2015/2016.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berfungsi sebagai kontribusi dan sumbangan ilmiah untuk memperkaya khazanah keilmuan, khususnya tentang penerapan Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yang berkaitan dengan peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Kepala SDI Miftahul Huda

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan membuat kebijakan sekolah dalam rangka meningkatkan kualitas sekolah dan menyusun program pembelajaran yang baik. Dan juga hasil penelitian ini dapat membantu kepala sekolah dalam mengembangkan dan menciptakan lembaga pendidikan yang berkualitas yang akan menjadi percontohan atau metode bagi sekolah-sekolah lain, disamping akan terlahir guru-guru yang profesional, serta motivasi untuk menyediakan sarana dan prasarana sekolah untuk mengoptimalkan kegiatan pembelajaran.

b. Bagi Guru SDI Miftahul Huda

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dan menciptakan mutu pendidikan yang lebih baik. Selain itu guru juga dapat mengembangkan pengetahuan, ketrampilan dan meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas, terutama dalam model pembelajaran.

c. Bagi Peserta Didik SDI Miftahul Huda

Dapat meningkatkan hasil belajar dan menarik perhatian dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga dapat mencapai hasil belajar yang maksimal dan juga untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.

d. Bagi perpustakaan IAIN Tulungagung

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai bahan koleksi dan referensi serta menambah literatur dibidang pendidikan sehingga dapat digunakan sebagai sumber belajar dan bacaan untuk mahasiswa lainnya.

e. Bagi peneliti lain

Bagi peneliti lain yang mengadakan penelitian sejenis, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai wawasan tentang meningkatkan mutu pendidikan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT di sekolah.

E. Definisi Istilah

Untuk menghindari salah penafsiran dalam memahami judul penelitian tersebut, perlu kiranya untuk diberikan definisi istilah sebagai berikut:

1. Definisi Konseptual

a. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas.¹⁰

b. Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana sistem belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang peserta didik lebih bergairah dalam belajar.¹¹

c. *Teams Games Tournament* (TGT)

Model *Teams Games Tournament* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta *reinforcement* (penguatan).¹²

¹⁰ Trianto. *Panduan lengkap Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Praktek*, (Surabaya: Prestasi Pustaka, 2010), hal. 51

¹¹ Isjoni, *Cooperative Learning (Mengembangkan Kemampuan Belajar Kelompok)*, (Bandung: Alfabeta, 2012), hal. 15

¹² Rusman, *Model-model Pembelajaran...*, hal. 24

d. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan pencapaian tujuan pendidikan pada peserta didik selama mengikuti proses belajar mengajar.¹³

e. Ilmu Pengetahuan Alam

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah pendekatan untuk mengerti kejadian-kejadian yang berlangsung di alam semesta.¹⁴

2. Definisi Operasional

Berdasarkan definisi secara konseptual di atas, maka yang dimaksud dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V SDI Miftahul Huda Plosokandang Kedungwaru Tulungagung” model pembelajaran yang menyajikan materi pelajaran dengan diskusi kelompok dan *game* (permainan) sebagai sarana dalam menyampaikan materi pelajaran. Model ini adalah model pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA materi pokok daur air dan peristiwa alam pada peserta didik kelas V SDI Miftahul Huda Plosokandang Kedungwaru Tulungagung.

F. Sistematika Penulisan Skripsi

Secara garis besar sistematika penulisan skripsi ini terbagi menjadi tiga bagian, yaitu bagian awal, bagian inti dan bagian akhir. Adapun sistematika pembahasan dalam skripsi ini sebagai berikut:

¹³ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009), hal. 44

¹⁴ Amalia Supriati, dkk. *Pembelajaran IPA di SD*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011), hal. 71

1. Bagian awal, terdiri dari: halaman sampul, halaman, judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, motto, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran dan abstrak.
2. Bagian inti, terdiri dari lima bab masing-masing bab berisi sub-sub bab, antara lain:
 - a. Bab I Pendahuluan: membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah, dan sistematika penulisan skripsi.
 - b. Bab II Kajian Pustaka: pada bab ini terdiri dari kajian teori, penelitian terdahulu, hipotesis tindakan, dan kerangka pemikiran.
 - c. Bab III Metode Penelitian: pada bab ini membahas tentang jenis dan desain penelitian, lokasi dan subjek penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, indikator keberhasilan, dan prosedur penelitian.
 - d. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan: terdiri dari deskripsi hasil penelitian, dan pembahasan hasil penelitian.
 - e. Bab V Penutup: terdiri dari kesimpulan dan rekomendasi/saran.
3. Bagian Akhir, terdiri dari: Daftar rujukan, lampiran-lampiran, surat pernyataan keaslian tulisan dan daftar riwayat hidup.