

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam menentukan perubahan sosial. Perubahan kearah kemajuan dan kesejahteraan hidup yang berkualitas. Pendidikan bertanggung jawab atas terciptanya generasi bangsa yang paripurna, sebagaimana tercantum dalam garis-garis besar haluan Negara.<sup>1</sup>

Hampir seluruh dimensi kehidupan manusia terlibat dalam proses pendidikan, baik secara langsung, maupun tidak langsung. Pendidikan itu sendiri melibatkan berbagai komponen yang berperan aktif terhadap kesuksesan pendidikan. Ada tujuan, visi-misi, kurikulum metode, alat, sarana-prasarana, lingkungan, iklim akademik, pimpinan, pendidik, tenaga pendidikian dan siswa/maha siswa. Para penentu kebijakan harus cermat memetakan antara komponen inti/subtansi/penentu dengan komponen alat/perantara/pendukung dalam melakukan prioritas yang mendapat perhatian kebijakan paling besar dibanding komponen-komponen lainnya.<sup>2</sup>

Pendidikan diharapkan mampu membangun integritas kepribadian manusia Indonesia seutuhnya dengan megembangkan berbagai potensi secara

---

<sup>1</sup> Achmad Patoni, *Dinamika Pendidikan Anak*. (Jakarta: PT. Bina Ilmu, 2004), hal. 1.

<sup>2</sup> Syaiful Bahri dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal. 1.

terpadu. UU RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 menegaskan:

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 bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.<sup>3</sup>

Pendidikan menurut Langeveld dalam Hasbullah, ialah setiap usaha pengaruh, perlindungan dan bantuan yang diberikan kepada anak tertuju kepada kedewasaan anak itu, atau lebih tepat membantu anak agar cukup cakap melaksanakan tugas hidupnya sendiri. Pengaruh itu datangnya dari orang dewasa (atau yang diciptakan oleh orang dewasa seperti sekolah, buku, putaran hidup sehari-hari, dan sebagainya) dan ditujukan kepada orang yang belum dewasa).<sup>4</sup>

Pendidikan tidak akan pernah lepas dari proses belajar mengajar, guru dan siswa. Perlu diketahui bahwa kegiatan belajar mengajar adalah suatu proses interaksi antara guru dan siswa dalam suatu pembelajaran.<sup>5</sup> Menurut Sunaryo dalam Kokom Komalasari mengatakan bahwa belajar merupakan suatu kegiatan dimana seseorang membuat atau menghasilkan suatu perubahan tingkah laku yang ada pada dirinya dalam pengetahuan, sikap dan ketrampilan.<sup>6</sup> Secara umum belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan

---

<sup>3</sup> UU RI No. 20 Th. 2003, *Tentang Sistem Pendidikan Nasioanal*. (Bandung: Fokus Media, 2006), hal. 5.

<sup>4</sup> Hasbullah, *Dasar-dasar Ilmu Pengetahuan*. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2008), hal. 2 .

<sup>5</sup> Binti Ma'unah, *Ilmu Pendidikan*. (Yogyakarta: Teras: 2009), hal. 7.

<sup>6</sup> Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual, Konsep dan Aplikasi*. (Bandung: PT. Revika Raditama, 2010), hal. 2.

perilaku akibat adanya interaksi individu dengan lingkungannya. Dalam arti mencakup pengetahuan, pemahaman, ketrampilan, sikap dan sebagainya.<sup>7</sup>

Dengan adanya belajar setiap orang tua selalu berharap anaknya menjadi anak yang berguna bagi keluarga, masyarakat, dan bangsa serta mempunyai kecerdasan yang dapat dibanggakan. IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang berhubungan dengan lingkungan sekitar sehingga setiap peserta didik harus mempunyai pengalaman belajar sesuai dengan kehidupan sehari-hari.

Dalam hal ini IPA adalah salah satu ilmu dasar yang harus dikuasai peserta didik. Sebab, IPA tidak bisa dipisahkan dalam kehidupan sehari-hari. IPA selalu mengalami perkembangan yang berbanding lurus dengan perkembangan teknologi di era globalisasi ini. Namun, hal ini kadang tidak disadari guru ataupun peserta didik, guru hanya sekedar memberikan ceramah pada saat mengajar, begitu pula dengan peserta didik yang hanya mendengarkan penjelasan dari guru. Peserta didik hanya mendengar, menghafal, dan mengerjakan soal dari apa yang telah dihafalkan. Jarang sekali dari mereka yang berusaha untuk memahami dan mencari makna materi dari yang diberikan oleh guru.

Dalam proses belajar ada empat komponen penting yang berpengaruh bagi keberhasilan belajar siswa, yaitu bahan ajar, suasana belajar, media dan sumber belajar.

---

<sup>7</sup> Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hal. 36.

Seorang guru harus mampu menyusun rencana pembelajaran dengan memperhatikan aspek-aspek seperti yang telah dicantumkan diatas. Salah satunya seorang guru harus mampu memilih model, metode dan menyiapkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan. Pemilihan model dan metode yang sesuai dengan tujuan kurikulum dan potensi peserta didik merupakan kemampuan dan ketrampilan dasar yang harus dimiliki oleh seorang guru. Hal ini disadari oleh asumsi bahwa ketepatan guru dalam memilih model dan metode pembelajaran akan mempengaruhi terhadap kualitas proses pembelajaran yang dilakukannya.

Salah satu usaha yang dapat dilakukan guru untuk mengatasi kurangnya keberhasilan belajar peserta didik adalah mencari sumber kesulitan belajarnya dan biasanya yang menjadi salah satu faktor kesulitan belajar peserta didik adalah model pembelajaran guru yang tidak bisa diterima oleh peserta didik dan terkesan kurang menarik. Sehingga tak jarang saat guru menjelaskan peserta didik akan bermain sendiri atau malah gaduh dikelas. Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal hingga akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran.<sup>8</sup>

Dari hasil pengamatan terhadap peserta didik kelas V MI Darussalam Kolomayan Wonodadi Blitar, terdapat kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran IPA. Salah satunya adalah kurangnya pemahaman

---

<sup>8</sup>Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual...*, hal. 57.

peserta didik terhadap materi yang diajarkan guru, kondisi tersebut disebabkan karena kurangnya perhatian peserta didik terhadap materi yang disampaikan oleh guru, peserta didik kurang aktif dan pembelajaran juga kurang menarik perhatian peserta didik sebab guru hanya ceramah dan memberikan penugasan, model atau metode yang digunakan kurang variatif, serta motivasi peserta didik yang rendah dalam proses pembelajaran. Hal tersebut menyebabkan hasil belajar IPA menjadi kurang. Terbukti dengan hasil ulangan harian IPA materi tumbuhan hijau yang diperoleh peserta didik masih kurang atau dibawah ketuntasan belajar minimum (KKM).<sup>9</sup>

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam melibatkan peserta didik secara aktif guna menunjang 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, menekankan 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.<sup>10</sup>

---

<sup>9</sup> Pengamatan pribadi kelas V di MI Darussalam Kolomayan Wonodadi Blitar, pada tanggal 25 September 2015.

<sup>10</sup> Rusman, *Model-model Pembelajaran*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), hal. 206.

Adapun salah satu dari beberapa model pembelajaran kooperatif adalah tipe *Team 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 sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur *games tournament* (permainan) serta *reinforcement* (penguatan).<sup>11</sup> Dalam tournament peserta didik memainkan game akademik dengan anggota-anggota tim lain untuk menyumbangkan poin untuk skor timnya (penguatan).<sup>12</sup>

Oleh karena itu, peneliti mencoba melakukan penelitian tindakan kelas yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V Mi Darussalam Kolomayan"

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran IPA materi tumbuhan hijau dapat meningkatkan hasil belajar pada peserta didik kelas V MI Darussalam Kolomayan Wonodadi Blitar tahun ajaran 2015/2016?

---

<sup>11</sup> Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual...*, hal. 67.

<sup>12</sup> Robert E. Slavin, *Cooperative Learning, Teori, Riset dan Praktik*. (Bandung: Nusa Media, 2005), hal. 169.

2. Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPA materi tumbuhan hijau pada peserta didik kelas V MI Darussalam Kolomayan Wonodadi Blitar tahun ajaran 2015/2016?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran IPA materi tumbuhan hijau dapat meningkatkan motivasi pada peserta didik kelas V MI Darussalam Kolomayan Wonodadi Blitar tahun ajaran 2015/2016.
2. Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPA materi tumbuhan hijau pada peserta didik kelas V MI Darussalam Kolomayan Wonodadi Blitar 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 Team Games Tournament (TGT) yang berkaitan dengan peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA.

## 2. Secara Praktis

### a. Bagi Kepala MI Darussalam Kolomayan

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan membuat kebijakan sekolah dalam rangka meningkatkan kualitas sekolah dan menyusun program pembelajaran yang baik. Hasil penelitian ini dapat membantu kepala sekolah dalam mengembangkan dan menciptakan lembaga pendidikan yang berkualitas yang akan menjadi percontohan atau model 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 MI Darussalam Kolomayan

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 MI Darussalam Kolomayan

Dapat meningkatkan hasil belajar dan menarik perhatian dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga dapat mencapai hasil belajar yang maksimal.



d. Bagi perpustakaan IAIN Tulungagung

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai bahan koleksi dan referensi serta menambah literature dibidang pendidikan sehingga dapat digunakan sebagai sumber belajar daan bacaan untuk maha siswa lainnya.

e. Bagi peniliti lain

Bagi peniliti lain yang mengadakan penelitian sejenis, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai wawasan tentang meningkatkan mutu pendidikan melalui penerapan pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) di sekolah.

f. Bagi pembaca

Sebagai tambahan wawasan pengetahuan tentang model pembelajaran sehingga pembaca tertarik untuk meneliti lebih lanjut.

## **E. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis adalah dugaan sementara yang bersifat teoritis. Untuk membuktikan kebenaran dari hipotesis diperlukan suatu kegiatan penelitian. Karena hipotesis dapat menghubungkan teori yang relevan dengan fakta atau kenyataan.

Hipotesis yang dapat diajukan dalam penelitian ini adalah “Jika model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) diterapkan dengan baik dalam proses pembelajaran maka hasil peserta didik

kelas V Madrasah Ibtidaiyah Kolomayan Wonodadi Blitar dalam pelajaran IPA materi tumbuhan hijau akan meningkat.

## **F. Sistematika Penulisan Skripsi**

Adapun sistematika penulisan dalam skripsi ini dibagi menjadi tiga bagian, yaitu : bagian awal, bagian inti, dan bagian akhir.

Bagian awal terdiri dari : sampul (sampul luar), halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar. Abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

Bagian inti terdiri dari lima bab dan masing-masing berisi sub-sub bab antara lain :

Bab I Pendahuluan: membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis tindakan, sistematika penulisan skripsi.

Bab II Kajian Pustaka: membahas kajian teori yang meliputi tinjauan tentang belajar dan pembelajaran, tinjauan tentang pembelajaran kooperatif, tinjauan tentang hasil belajar, tinjauan tentang pembelajaran IPA dan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament untuk meningkatkan hasil belajar IPA, penelitian terdahulu, hipotesis tindakan, kerangka pemikiran.

Bab III Metode Penelitian: membahas tentang jenis penelitian, lokasi penelitian, kehadiran peneliti, data dan sumber data, teknik pengumpulan

data, teknik analisis data, pengecekan keabsahan data, indicator keberhasilan, dan tahap-tahap penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan: membahas tentang deskripsi hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian.

Bab V Penutup: di bab ini terdiri dari kesimpulan dan saran.

Bagian akhir terdiri dari daftar rujukan dan lampiran-lampiran.