

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan sangat berperan penting dalam meningkatkan kualitas manusia, karena pendidikan menjadi pondasi utama dalam membentuk warga bangsa yang baik. Guru memiliki tanggung jawab yang besar yaitu membentuk kepribadian manusia yang cerdas dan berkualitas, juga memiliki kepribadian yang baik. Salah satu tugas guru yaitu, merancang aktivitas pembelajaran secara terstruktur dan kurikulum sebagai pedoman.

Proses belajar-mengajar di dalam kelas merupakan hubungan yang dilakukan oleh peserta didik dan pendidik (Rahayu & Susanto, 2018). Guru memiliki peranan penting di dalam kelas (Syofyan, 2016) karena guru merupakan faktor yang penting dalam menumbuhkan rasa penasar dan perhatian peserta didik dalam belajar, agar peserta didik menjadi termotivasi pada aktivitas belajar di kelas (Novayulianti & Syofyan, 2021). Pendidik mengemban banyak tugas sebagai fasilitator, motivasi, mengorganisasi kelas, dan memberikan penilaian. Pendidik juga harus menciptakan suasana belajar yang kondusif, menyenangkan tanpa adanya paksaan dan beragam agar aktivitas belajar menjadi tercapai sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sebelum memulai kegiatan belajar di kelas, pendidik wajib memilih model pembelajaran yang cocok dengan pelajaran di kelas dan karakteristik siswa, sehingga peserta didik mudah memahami dan menguasai materi yang diberikan oleh pendidik dan pencapaian belajar siswa pun menjadi optimal. (Fauziah, Maulana, & Isnaini, 2021).

Permasalahan yang sering dihadapi dalam aktivitas pembelajaran terutama pelajaran IPA adalah guru tidak menyertakan siswa dalam kegiatan belajar, membuat siswa menjadi tidak inovatif. Di dunia pendidikan, guru memiliki peran yang penting dalam menumbuhkan rasa ketertarikan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar. Namun kenyataannya, masih banyak pendidik yang menggunakan metode pembelajaran ceramah. Metode ceramah ialah metode belajar dimana guru menjadi pusat di dalam aktivitas belajar, dan siswa bertugas untuk memperhatikan dan mengamati penjelasan yang dipaparkan oleh pendidik. Sehingga memberikan dampak kepada siswa yaitu peserta didik mudah bosan, pasif, dan tidak memiliki kreativitas dalam pembelajaran. Maka dari itu, guru harus mempunyai solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut (Ratih & Syofyan, 2021), yaitu guru harus menyeleksi model pembelajaran yang cocok dan tepat dengan karakter siswa dan mata pelajaran. Peserta didik yang pasif dan tidak kreatif dapat mempengaruhi hasil belajar menjadi turun. (Ismah & Ernawati, 2018)

Pentingnya menerapkan mata pelajaran IPA pada sekolah dasar terutama di kelas IV dapat membentuk siswa menjadi cepat tanggap pada kegiatan belajar, membantu siswa menjadi berpikir kritis, membagikan pengalaman belajar yang berharga bagi peserta didik, memberikan siswa berbagai keterampilan termasuk dalam menyelesaikan permasalahan dalam kehidupannya. Selain itu dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan, meningkatkan pengetahuan (Wardani & Syofyan, 2018).

IPA merupakan mata pelajaran yang berisikan keseluruhan dari wawasan, realitas, ide, dan hakikat. (Syofyan & Halim, 2017). Pembelajaran sains merupakan pembelajaran menarik dan menyenangkan bagi siswa, karena pembelajaran IPA memiliki hubungan dengan alam dan lingkungan yang ada di sekeliling kita. Karakteristik dari mata pelajaran IPA sendiri yaitu menumbuhkan rasa keingintahuan siswa terhadap sekelilingnya, siswa mampu berpikir secara kritis. Tujuan pembelajaran IPA di sekolah dasar terutama untuk kelas 4 SD yaitu, (1) untuk meningkatkan rasa penasaran terhadap IPA, (2) menumbuhkembangkan keterampilan proses dalam mengamati alam sekitar.

Setiap tingkat kelas yang ada di sekolah dasar memiliki karakteristik siswa yang berbeda, terutama pada siswa kelas tinggi yaitu kelas IV. Berikut karakter siswa kelas tinggi tersebut: (a) peserta didik dapat memahami bahwa peraturan dibuat agar kehidupan menjadi tentram dan teratur, (b) mulai bertanggung jawab dengan tugasnya, (c) tumbuh rasa empati sesama manusia, (d) bertumbuh rasa percaya untuk menolong sesama manusia. Dari kajian karakteristik tersebut bisa disimpulkan bahwa peserta didik kelas IV SD memiliki karakter senang untuk bekerja kelompok, memiliki rasa penasaran yang tinggi, mandiri, dan menyukai permainan. Maka dari itu, pendidik harus menciptakan kegiatan belajar dimana peserta didik dapat bergerak secara leluasa, mendorong peserta didik untuk terlibat dalam aktivitas belajar, menumbuhkan sifat kerja sama. Model pembelajaran yang cocok dengan kepribadian peserta didik kelas IV adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) (Hakim & Syofyan, 2018).

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa dari segi pengetahuan, aktivitas fisik, dan watak peserta didik (Susanto, 2018). Hasil belajar menjadi alat ukur yang digunakan oleh pendidik dalam menilai kemahiran dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dijelaskan oleh gurunya. Selain itu, hasil belajar menjadi harapan, kecakapan, atau nilai-nilai peserta didik yang diperoleh dari kegiatan belajar di kelas, kemudian hasil belajar tersebut dijadikan sebagai acuan dalam mencapai tujuan pembelajaran di sekolah (F. Z. A. D. Putri, Syofyan, & Elsa, 2022). Faktor-faktor yang memberikan pengaruh terhadap hasil belajar adalah minat, kecerdasan, bakat, dan motivasi, selain itu model pembelajaran yang diterapkan oleh guru juga menjadi faktor keberhasilan dari hasil belajar siswa (Handayani, 2020). Oleh karena itu, pendidik harus menyiapkan model pembelajaran yang dapat

membantu peserta didik menjadi tangkas dan pembelajaran pun menjadi efektif, sehingga memudahkan siswa dalam pembelajaran IPA dan mengoptimalkan kecakapan *problem solving* siswa dalam mata pelajaran IPA, dan membantu mengoptimalkan hasil belajar siswa dengan baik.

Satu diantara syarat yang harus di atensikan dalam kegiatan belajar yaitu ketepatan penggunaan model pembelajaran (Sari & Nugroho, 2019). Pendidik wajib mempunyai wawasan dasar mengenai sistem konsep pembelajaran agar pembelajaran di kelas dapat berjalan secara efektif. Penggunaan model pembelajaran dikerjakan berdasarkan keperluan siswa karena setiap konsep pembelajaran mempunyai ciri yang berbeda (Mujazi, 2020). Model pembelajaran memiliki tugas yang penting dalam dunia pendidikan terutama pada saat di kelas karena model pembelajaran ini membantu guru untuk mencapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri (Oktiani & Nugroho, 2020).

Ketepatan penggunaan model pembelajaran yang diaplikasikan dalam pelajaran IPA akan membantu mewujudkan kegiatan belajar yang optimal dan memaksimalkan hasil akademik peserta didik menjadi lebih baik. Maka dari itu, solusi permasalahan tersebut adalah, pendidik perlu menerapkan pembelajaran yang inovatif dan cocok dengan mata pelajaran IPA yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) (Pangestu & Arda, 2020).

Model *Teams Games Tournament* yaitu konsep belajar yang mengajak peserta didik untuk ikut berpartisipasi dalam pembelajaran tanpa memandang status siswa, mengajak siswa untuk menjadi tutor sebaya dan permainan. Model pembelajaran TGT membantu membentuk kepercayaan terhadap sesama anggota kelompok, kolaborasi, dan kompetisi. Tahapan dalam penerapan model pembelajaran TGT terdiri dari, (1) penyampaian materi, (2) pembagian tim, (3) *game*, (4) kompetisi antar kelompok, (5) *rewards*. Dengan mengaplikasikan model pembelajaran kooperatif tipe TGT di kelas akan membangun keinginan peserta didik pada saat belajar, sehingga nilai peserta didik pun menjadi meningkat (Suryanata, Suartama, & Putri, 2017)

Dari pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di SDN 17 Pamerah pada sekolah SDN 17 Palmerah, yaitu di kelas 4 A dan kelas 4 B yang berjumlah masing masing untuk kelas 4 A 31 siswa dan kelas 4 B 31 siswa. Peneliti menemukan beberapa permasalahan pada kelas 4 A dan kelas 4 B yaitu: (1) pendidik menggunakan metode tradisional dan penugasan dengan buku sebagai media pembelajarannya tanpa digabungkan dengan metode belajar inovatif dalam pembelajaran di kelas (2) peneliti mendapati peserta didik yang sibuk mengobrol dan bercanda dengan temannya. Sehingga membuat siswa menjadi tidak fokus ketika guru menjelaskannya, (3) Pencapaian belajar yang tidak optimal. Maka dari itu, pendidik perlu menerapkan model pembelajaran yang inovatif.

Tabel 1. 1 Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 17 Palmerah Pagi

KKM	Kelas	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa		Tuntas	Belum Tuntas
			Tuntas	Belum tuntas		
70	IV A	31	8	23	25 %	74%
	IV B	31	9	22	29 %	70 %

Sumber : Dokumentasi Nilai Ulangan Harian Mata pelajaran IPA Siswa Kelas IV SDN Palmerah 17 Pagi

Kriteria ketuntasan minimal di SDN Palmerah 17 Pagi untuk mata pelajaran IPA adalah 70. Jika siswa yang hasil belajarnya mendapatkan nilai 70 maka dapat dikatakan lulus atau cukup. Sebaliknya jika siswa yang mendapatkan nilai dibawah 70 maka, dianggap belum berhasil mencapai KKM tersebut. Dari data nilai belajar peserta didik kelas IV yang diambil pada ulangan harian mata pelajaran IPA dapat disimpulkan bahwa peserta didik kelas 4 A (kelas kontrol) yang berjumlah 31 peserta didik yang mencapai KKM yaitu 25 % peserta didik (dengan rentang nilai 70 - 80) dan ada 74 % peserta didik yang tidak mencapai KKM . Sedangkan pada kelas IV B (kelas eksperimen) , yang berjumlah 31 siswa yaitu 29% peserta didik yang mencapai KKM (dengan rentang nilai 70-75) , dan 70% peserta didik yang berada dibawah KKM.

Hal yang harus diperhatikan dan diperbaiki untuk sekolah SDN 17 Palmerah terutama pada kelas IV , yaitu penggunaan model pembelajaran yang cocok untuk diaplikasikan pada pembelajaran IPA . Salah satu model pembelajaran yang cocok untuk pembelajaran IPA adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran ini melibatkan siswa secara langsung untuk mengikuti kegiatan belajar secara aktif , dengan adanya unsur permainan dalam model pembelajaran ini membuat peserta didik menjadi cepat tanggap dan termotivasi dalam belajar dan menumbuhkan rasa untuk bersaing secara sehat dengan temannya , selain itu menumbuhkan rasa kerja sama yang tinggi.

Dari permasalahan yang ditemukan, maka peneliti berniat untuk meneliti permasalahan tersebut di SDN 17 Palmerah dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang dapat mengoptimalkan hasil belajar siswa terutama pelajaran IPA dengan subjek daur hidup hewan. Peneliti mengamati bahwa siswa lebih menyukai unsur kerja kelompok, permainan dan juga persaingan sehingga membuat siswa menjadi terpacu untuk lebih giat lagi dalam mencari rasa ingin tahunya dan juga bersaing dengan

temannya. Dari hal tersebut peneliti , memutuskan untuk melakukan penelitian kuantitatif dengan topik penelitian , “ **Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar IPA Daur Kehidupan Hewan Siswa Kelas IV di SDN 17 Palmerah Pagi**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari permasalahan yang ditemukan , demikian identifikasi yang ditemukan pada latar belakang tersebut adalah :

1. Metode ceramah membuat pembelajaran menjadi tidak menarik karena pembelajaran berfokus pada pendidik saja, sehingga memberikan rasa bosan kepada peserta didik.
2. Model pembelajaran yang dipilih oleh pendidik tidak cocok pada karakteristik IPA
3. Peserta didik merasakan kendala dalam menguasai subjek pembelajaran karena metode pembelajaran konvensional
4. Nilai ulangan belajar siswa pada mata pelajaran IPA yang menurun.

1.3 Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah yang telah dijelaskan , maka pembatasan masalah tersebut adalah : “Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar daur hidup hewan siswa kelas IV di SDN Palmerah 17 Pagi”

1.4 Rumusan Masalah

Dari penjabaran masalah yang telah dijelaskan, dengan demikian rumusan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA di kelas IV ?

1.5 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang telah dijabarkan, maka pencapaian yang diinginkan penulis dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengaruh dari model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA di kelas IV

1.6 Manfaat Penelitian

a. Teori

1. Secara teoritis, penelitian ini ditujukan mampu menguji atau menguatkan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*

2. Dapat dijadikan sumber penelitian selanjutnya dalam pengembangan ilmu kependidikan yang efektif pada IPA khususnya sasaran siswa di kelas tinggi di sekolah dasar.

b. Praktik

1. Bagi Sekolah

Dengan terdapatnya penelitian ini tentang “Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA” dapat membantu sekolah SDN 17 Palmerah dalam model pembelajaran yang inovatif pada pengoptimalan hasil belajar dengan model *Teams Games Tournament*.

2. Bagi Pendidik

Pencapaian penelitian ini dapat dijadikan pegangan bagi pendidik sebagai cara untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa dengan mengaplikasikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Sehingga menjadi inovasi bagi guru dalam menumbuhkan ketertarikan siswa dalam belajar dan hasil belajar peserta didik.

3. Bagi Peneliti

Membagikan pemahaman, wawasan dan juga pengalaman dalam meningkatkan pengetahuan peneliti sebagai calon guru dengan menerapkan model pembelajaran yang sesuai dalam peningkatan hasil belajar siswa.