

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses jangka panjang yang memerlukan pembelajaran. Proses pembelajaran sebagai interaksi antara guru dengan siswa untuk mencapai tujuan sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Dengan kata lain, pembelajaran adalah cara yang dipakai untuk mendorong siswa memahami dan mengimplikasikan apa yang diajarkan. Artinya, interaksi guru dengan peserta didik haruslah merupakan menu utama proses pembelajaran, sebab interaksi itulah yang memegang peranan penting dalam mentransformasikan materi menjadi kompetensi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pendekatan yang dapat digunakan untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran, yaitu ditinjau dari sudut prosesnya dan ditinjau dari sudut hasil yang dicapai. Kriteria dari sudut proses menekankan kepada pengajaran suatu proses haruslah merupakan interaksi dinamis, sehingga siswa sebagai subjek yang belajar mampu mengembangkan potensinya melalui belajar sendiri dan tujuan yang telah ditetapkan tercapai secara efektif. Kriteria dari segi hasil atau produk menekankan tingkat penguasaan tujuan oleh siswa baik dari segi kualitas maupun kuantitas. Artinya, antara kedua pendekatan tersebut tidak terdapat perbedaan prinsipil, sebab suatu hasil belajar yang baik akan diperoleh melalui proses yang baik, dan sebaliknya proses belajar yang baik akan memberi hasil yang baik pula. Setiap siswa berkeinginan untuk berhasil dalam aktivitas belajar.

Meskipun telah dilakukan berbagai upaya peningkatan mutu pendidikan, namun kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa matematika masih merupakan pelajaran yang bermasalah bagi sebagian siswa. Berdasarkan pengalaman penulis selama melaksanakan PPL

bulan April 2015 di SDN Sukajdi 9 pada semester genap, proses pembelajaran lebih terpusat pada guru dan siswa menerima dengan pasif. Selama proses pembelajaran guru menggunakan metode ceramah dan dengan bahan ajar buku paket. Aktivitas belajar siswa masih rendah, karena kurangnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Bagi siswa yang kurang paham atau tidak mengerti tentang materi dan soal-soal yang diberikan, mereka tidak mau bertanya kepada guru dan takut salah. Kurangnya interaksi sesama siswa mengenai materi pelajaran dan hanya menunggu penjelasan dari guru.

Dalam proses pembelajaran yang berlangsung siswa nampak kesulitan dalam menyelesaikan soal yang berbeda dengan contoh soal yang telah diberikan oleh guru. Siswa banyak yang menunggu jawaban dari guru sehingga mereka kurang bisa menyelesaikan soal-soal yang berbeda. Pada Saat pembelajaran berlangsung siswa merasa jenuh karena proses pembelajaran fokus pada penguasaan materi dan suasana belajar yang tegang. Hal ini menyebabkan siswa tidak dapat memperoleh hasil belajar yang memuaskan.

Guru merupakan faktor penting untuk terselenggaranya proses belajar mengajar di sekolah. Tanggung jawab ini diterima oleh guru dari tiga pihak, yaitu orang tua, masyarakat dan negara. Orang tua mempercayai guru atas keyakinan bahwa guru memberikan pendidikan dan pengajaran sesuai dengan perkembangan anak. Tugas guru tidak hanya mengajar, menyampaikan bermacam-macam ilmu pengetahuan dan keterampilan kepada murid, tetapi juga melaksanakan proses belajar mengajar guru dituntut untuk merencanakan pengajaran tersebut. Khususnya pembelajaran IPA yang membutuhkan daya nalar untuk memahami konsep-konsepnya. Begitu banyak metode dalam pembelajaran namun di kelas peneliti pembelajaran IPA masih menggunakan cara klasikal atau tradisional. Pembelajaran masih didominasi oleh mencatat dan mengerjakan tugas, sehingga siswa

cenderung merasa bosan dan pembelajarannya pun tidak bermakna. Hal ini ditunjukkan dengan hanya terdapat 5 siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 65 (berdasarkan hasil UTS). Dengan hasil tersebut dapat dikatakan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA masih rendah.

Hal di atas di sebabkan karena guru dalam proses belajar mengajar yang selama ini dilakukan adalah dengan cara membiarkan siswa belajar pasif, mereka hanya dibiarkan menerima materi pelajaran tanpa di perhatikan ke kreatifannya. hal itu menuntut siswa untuk belajar hafalan, sehingga pelajaran yang telah di pelajari siswa tidak mampu bertahan lama di memorinya atau mudah terlupakan. ini akan menimbulkan dampak buruk pada siswa.

IPA adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari gejala alam, baik yang menyangkut makhluk hidup maupun benda mati. Pada prinsipnya IPA diajarkan untuk membekali siswa agar mempunyai pengetahuan (mengetahui berbagai cara) dan keterampilan yang dapat membantu siswa untuk memahami gejala alam. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkan didalam kehidupan sehari-hari. IPA diperlukan dalam kehidupan sehari-hari untuk memenuhi kebutuhan manusia melalui pemecahan masalah yang dapat diidentifikasi. Pembelajaran IPA yang ada pada jenjang pendidikan sekolah dasar hanya menekankan dari segi praktis. (Samatowa, 2010, hlm.3).

Salah satu upaya untuk meningkatkan keberhasilan belajar ilmu pengetahuan alam yaitu dengan menggunakan pembelajaran aktif, yang menuntut siswa lebih banyak belajar aktif. Belajar aktif merupakan langkah cepat, menyenangkan, mendukung dan menarik hati dalam belajar untuk mempelajari dengan baik. Belajar aktif membantu untuk

mendengarkan, melihat, mengajukan pertanyaan tentang pelajaran tertentu dan mendiskusikannya dengan yang lain. Dalam belajar aktif yang paling penting bagi siswa perlu memecahkan masalah sendiri, menemukan contoh-contoh, mencoba keterampilan-keterampilan dan mengerjakan tugas-tugas yang tergantung pada pengetahuan yang telah mereka miliki atau yang akan dicapai (Silberman, 2001, hlm 11).

Slavin (2008, hlm 27), menyatakan bahwa berbagai jenis pembelajaran aktif diantaranya: *Student Teams Achievement Divisions* (STAD), *Teams Games Tournaments* (TGT), *Jigsaw*, *Teams Accelerated Instruction* (TAI) dan *Cooperative Integrated Reading and Composition* (CIRC).

Terciptanya suasana yang aktif di dalam kelas akan mudah menyerap materi yang diberikan oleh guru. Salah satu cara yang cukup efektif adalah melalui penerapan pembelajaran kooperatif dengan tipe TGT (*Teams Games Tournaments*). Metode pembelajaran tersebut dapat digunakan untuk semua bidang studi, TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan metode yang sesuai dengan pokok bahasan ini.

Pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan paham konstruktivis. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran. Dalam pembelajaran kooperatif, belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran.

Hasil belajar yang masih rendah menjadi masalah bagi peneliti maka dalam penelitian yang akan dilaksanakan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) serta melakukan observasi, wawancara, dan pengisian angket.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti melakukan kajian bagaimana hasil belajar IPA dengan judul : “EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENTS*) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA. dan diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan pada latar belakang masalah, maka rumusan permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kemampuan hasil belajar siswa sd kelas V pada pembelajaran IPA sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*teams games tournament*) ?
2. Bagaimanakah kemampuan hasil belajar siswa SD kelas V pada pembelajaran IPA setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*teams games tournament*) ?
3. Bagaimanakah Efektifitas model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*teams games tournament*) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA di kelas V ?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan tentang :

1. Bagaimanakah hasil belajar siswa SD kelas V pada pembelajaran IPA sebelum menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT (*teams games tournament*)
2. Bagaimanakah hasil belajar siswa SD kelas V pada pembelajaran IPA setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*teams games tournament*).
3. Seberapa besar ke efektifan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*teams games tournament*) untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan metode TGT (*teams games tournaments*) pada mata pelajaran IPA. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi :

1. Bagi Siswa : Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai motivasi agar siswa dapat berupaya untuk meningkatkan hasil belajar.
2. Bagi Guru : Sebagai bahan masukan untuk mengembangkan kemampuan guru dalam Penerapan metode dalam pembelajaran IPA materi pembentukan tanah dan stuktur bumi.
3. Bagi peneliti : Dengan melakukan penelitian ini, peneliti memperoleh wawasan dan pengalaman mengenai penggunaan metode TGT (*tem game tournament*) dalam pembelajaran yang inovatif.

E. Definisi Oprasional

1. Efektifitas

Efektivitas merupakan sejauh mana ketercapaian tujuan pembelajaran dengan hasil yang didapat. Dalam pembelajaran dapat dilihat dengan sejauh mana tingkat peningkatan hasil dari *Pretest* terhadap *Posttest*.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2004 : 22). Sedangkan menurut Horwart Kingsley dalam bukunya Sudjana membagi tiga macam hasil belajar mengajar : (1). Keterampilan dan kebiasaan, (2). Pengetahuan dan pengarahan, (3). Sikap dan cita-cita (Sudjana, 2004 : 22). Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan keterampilan, sikap dan keterampilan yang diperoleh siswa setelah ia menerima perlakuan yang diberikan oleh guru sehingga dapat mengkonstruksikan pengetahuan itu dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam penelitian ini hasil belajar yang diteliti adalah hasil belajar siswa dalam pelajaran IPA yang berbentuk kemampuan kognitif, hal ini dapat dihasilkan dari hasil tes tertulis.

3. Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif diartikan sebagai kegiatan belajar berkelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih dimana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari tiap anggota kelompok itu sendiri. Hal ini berarti bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang memandang keberhasilan individu berorientasikan dalam keberhasilan kelompok. Dalam hal ini, maka peserta didik berusaha keras membantu dan mendorong pada teman-temannya untuk bersama-sama berhasil dalam belajar.