

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah sesuatu yang dilakukan oleh siswa, bukan dibuat untuk siswa. Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya pendidik untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar. Tujuan pembelajaran adalah terwujudnya efisiensi dan efektivitas kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik. Maka dari itu ketika pembelajaran itu dilakukan oleh siswa sudah menjadi keharusan siswa yang lebih aktif dalam proses pembelajaran. Belajar aktif itu sangat diperlukan oleh siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimum. Ketika siswa pasif, atau hanya mendengarkan dan menerima dari guru, ada kecenderungan untuk cepat melupakan apa yang telah diberikan. Kenyataan ini sesuai dengan kata-kata mutiara yang diberikan oleh seorang filosof kenamaan dari Cina, Confusius, “Apa yang saya dengar, saya lupa. Apa yang saya lihat, saya ingat. Apa yang saya lakukan, saya paham”. Pernyataan tersebut di zaman modern ini kemudian dimodifikasi dan diperluas oleh Mel Silberman (dalam, Hosnan, hlm. 212) menjadi apa yang disebutnya belajar aktif. Sudah menjadi keharusan pembelajaran yang terjadi haruslah berpusat pada siswa. Siswa yang terlibat langsung, merasakan, melihat, mencoba, mengemukakan apa yang mereka alami ketika pembelajaran. Terutama pada pembelajaran IPA yang berisi konsep yang harus dipahami oleh siswa. Konsep IPA hanya akan diingat sesaat apabila siswa tidak mengalami langsung, mencoba apa yang terdapat dalam buku mereka, terutama mengenai eksperimen IPA.

Meskipun begitu, berdasarkan pengalaman mengajar peneliti di kelas IV SD Kecamatan Sukajadi, terlihat bahwa siswa hanya berdiam diri seolah-olah memperhatikan guru, namun ketika ditanya mereka enggan menjawab, tidak ada yang mau bertanya, tidak ada yang berani maju ke depan kelas untuk menjawab pertanyaan guru, malu-malu dan cenderung harus dipaksa ketika mereka harus menjawab soal-soal dari peneliti. Dari hasil wawancara peneliti dengan wali kelas IV, keaktifan para siswa di kelas tersebut memang sangat kurang, meskipun wali kelas sudah mencoba metode lain selain seperti *think-pair-share*, *snowball*

throwing, dan konstruktivisme namun tetap saja 35 siswa di dalam kelas IV, kurang dari 5 orang yang aktif menjawab pertanyaan guru.

Untuk dapat menimbulkan keaktifan belajar pada diri siswa, guru dapat melaksanakan beberapa perilaku, diantaranya: 1) menggunakan multimetode dan multi media, 2) memberikan tugas secara individual dan kelompok, 3) memberikan kesempatan pada siswa melaksanakan eksperimen dalam kelompok kecil, 4) memberikan tugas untuk membaca bahan belajar, mencatat hal-hal yang kurang jelas, 5) mengadakan diskusi dan tanya jawab (Hosnan, hlm. 15). Selain itu, guru juga dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk melakukan penelitian sederhana pada pelajaran IPA agar anak tidak bosan dan jenuh. Kurangnya inovasi dan kreativitas guru dalam pembelajaran menjadikan permasalahan di dalam kelas. Siswa akan merasa bosan dan malas untuk mengikuti pembelajaran. Metode ceramah yang sering digunakan pun membuat siswa banyak pasif dalam kelas sehingga siswa tidak terlatih untuk berbicara di depan kelas, menyampaikan pendapat, berdiskusi, dan lain sebagainya. Hal tersebut menjadikan siswa terbiasa duduk diam tanpa banyak bicara, ketika bosan siswa akan cenderung mengantuk dan pembelajaran pun tidak tercapai pada tujuan yang seharusnya dikejar.

Maka dari itu, adanya fenomena di atas, mendorong peneliti untuk memperbaiki proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* yang memiliki manfaat seperti yang dikemukakan Hosnan (2014, hlm. 262)⁽¹⁾ Meningkatkan harga diri tiap individu, 2) penerimaan terhadap perbedaan individu yang lebih besar, 3) konflik antar pribadi berkurang, 4) sikap apatis berkurang, 5) pemahaman yang lebih mendalam, 6) retensi atau penyimpanan yang lebih lama, 7) meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi” melalui Penelitian Tindakan Kelas dengan judul **“PENERAPAN *COOPERATIVE LEARNING* TIPE TGT UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPA”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka yang akan menjadi fokus masalah penelitian adalah Penerapan Model *Cooperative Learning* tipe *Team Game Tournament* (TGT) untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran IPA.

Berdasarkan rumusan umum di atas, maka secara khusus dibuat tiga pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah proses pembelajaran IPA materi Sumber Daya Alam melalui penerapan model *cooperative learning* tipe TGT?
2. Bagaimanakah peningkatan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPA materi Sumber Daya Alam melalui penerapan model *cooperative learning* tipe TGT?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dengan menerapkan model *Cooperative Learning* tipe TGT pada siswa kelas IV. Adapun tujuan penelitian ini secara khusus diantara lain:

1. Mengetahui proses pembelajaran IPA materi Sumber Daya Alam melalui penerapan model *cooperative learning* tipe TGT.
2. Mengetahui peningkatan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPA materi Sumber Daya Alam melalui penerapan model *cooperative learning* tipe TGT.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat bermanfaat bagi perseorangan dan ataupun institusi secara teoritis dan secara praktis, seperti di bawah ini:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi pada peningkatan aktivitas belajar siswa di kelas IV SDN Sukagalih 7 secara nyata dan memperkaya

wawasan mengenai pendidikan yang berhubungan dengan proses pembelajaran IPA.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, yaitu:

a. Bagi Siswa

Diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat dalam upaya meningkatkan keaktifan belajar sehingga kompetensi dalam mata pelajaran IPA dapat tercapai secara optimal.

b. Bagi Guru

Sebagai salah satu masukan terhadap guru dalam merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran, dapat mengembangkan dan menerapkan *cooperative learning* tipe TGT pada mata pelajaran lain, mendorong guru agar bisa lebih kreatif dalam memilih model pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai masukan dalam menyusun program peningkatan kualitas sekolah.