

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu pengetahuan alam merupakan cabang ilmu pengetahuan yang mempelajari mengenai mengenai keadaan alam semesta beserta isinya yang dapat di uji kebenarannya. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Samatowa (2010 hlm. 3) yang menyatakan bahwa ilmu pengetahuan alam merupakan ilmu yang mempelajari mengenai peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam ini.

Tujuan ilmu pengetahuan alam yang tertera dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) adalah sebagai berikut:

1. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, keteraturan alam dan ciptaan-nya
2. Mengembangkan pengetahuan dan pengembangan konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari,
3. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif, dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi diantara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat.
4. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar dan membuat keputusan.
5. Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam.
6. Meningkatkan kesadaran alam untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan tuhan.
7. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep, dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/ mts.

Sebagaimana yang telah dipaparkan di atas, tujuan pembelajaran IPA adalah mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif, dan kesadaran tentang IPA, maka pembelajaran IPA haruslah menarik sehingga siswa dapat tertarik untuk ikut aktif terlibat dalam pembelajaran. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Warsono dan Haryanto (2014, hlm. 4) bahwa untuk memperoleh pengetahuan seseorang harus aktif mengalaminya sendiri.

Dalam pembelajaran IPA, idealnya harus dapat melibatkan akitvitas siswa, baik secara mental maupun secara psikis. Pembelajaran IPA juga harus berfokus pada siswa dan berfokus pada pengalaman sehari-hari siswa. Siswa harus terlibat

langsung dalam proses pembelajaran. Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dapat membuat siswa memiliki pengalaman belajar yang baik dan menyenangkan, sehingga pembelajaran IPA dapat mudah dipahami oleh siswa.

Pernyataan di atas didukung oleh pendapat Sudjana dan Suwariyah (1991 hlm. 4) bahwa strategi membelajarkan siswa melalui pengoptimalan kegiatan intelektual, mental, emosional, sosial, dan motorik agar siswa dapat menguasai tujuan-tujuan instruksional yang harus dicapainya. Selain itu, Sudjana dan Suwariyah (1991, hlm. 4) berpendapat bahwa tercapainya tujuan pengajaran siswa sebagai akibat aktivitas belajarnya.

Dari hasil observasi yang telah dilakukan di salah satu SD di Kecamatan Sukajadi Kota Bandung, ditemukan bahwa aktivitas siswa dalam proses pembelajaran terutama dalam pembelajaran IPA masih kurang. Siswa hanya aktif secara fisik saja tetapi tidak aktif dalam pembelajaran. Hal tersebut terlihat dari masih banyaknya siswa yang bermain-main saat pembelajaran. Dari 23 orang siswa, 8 orang siswa terlihat mengobrol dengan teman sebangku, 8 orang siswa tidak memperhatikan guru, dan 3 orang siswa mengganggu temannya. Selain itu, keadaan kelas yang masih didominasi oleh beberapa orang saja. Dari 23 orang anak, yang aktif menjawab pertanyaan hanya 5 orang siswa dan yang bertanya 2 orang siswa.

Kurangnya aktivitas belajar siswa tersebut, berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang. Hal tersebut dapat terlihat dari 57% siswa hasil nilai Ujian Tengah Semester (UTS) masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dimana KKM pada mata pelajaran IPA, yaitu 70.

Kurangnya aktivitas siswa disebabkan oleh pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Pembelajaran masih berpusat pada guru. Guru masih banyak menggunakan metode ceramah dalam mengajarkan siswa. Untuk menciptakan aktivitas belajar siswa yang baik, seharusnya juga didukung oleh aktivitas guru yang baik pula. Menurut Sudjana dan Suwariyah untuk mencapai tujuan pembelajaran, aktivitas guru dan aktivitas siswa haruslah seimbang. Mereka mengatakan bahwa “baik guru, terlebih lagi siswa, sama-sama aktif melaksanakan

peran masing-masing menuju tercapainya tujuan pendidikan dan pembelajaran” (Sudjana & Suwariyah, 1991, hlm. 8).

Selain dikarenakan penjelasan guru yang masih menggunakan ceramah, penggunaan media dalam pembelajaran IPA juga masih kurang. Dalam pembelajaran IPA, penggunaan media cukup penting dan dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran. Penggunaan media juga dapat menjadikan pembelajaran menjadi lebih menarik.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ode & Omokaro (dalam Ode, 2014, hlm. 195) mengungkapkan bahwa peserta didik dapat mengingat sebagian besar apa yang mereka dengar, lihat, dan rasakan dari pada hanya apa yang mereka dengar. Dari pernyataan tersebut, maka dapat dikatakan bahwa penggunaan media pembelajaran juga dapat dikatakan penting.

Berdasarkan kajian pustaka, ditemukan bahwa model pembelajaran *team game tournament* dapat memecahkan permasalahan yang telah dijabarkan di atas. Menurut Slavin (2009) *team game tournament* merupakan pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. Diharapkan dengan menggunakan model pembelajaran ini siswa memiliki tanggung jawab terhadap kelompoknya dan siswa dapat aktif mengikuti pembelajaran.

Kelebihan dari *team game tournament* menurut Taniredja (dalam Astutik dan Abdulah, 2013, hlm. 4-5) adalah sebagai berikut: (1) dalam pembelajaran TGT siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya, (2) rasa percaya diri yang dimiliki siswa menjadi lebih tinggi, (3) perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi lebih kecil, (4) motivasi belajar siswa bertambah, (5) pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran, (6) meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, dan toleransi baik antar siswa maupun antara siswa dengan guru, (7) siswa dapat mengembangkan seluruh potensi yang ada dalam dirinya, selain itu dengan adanya kerja sama akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.

Dari penjabaran tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan model *team game tournament*. Alasan peneliti lebih memilih menggunakan model tersebut, selain dapat melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, penggunaan model *team game tournament* ini dapat melibatkan “kompetisi” antar kelompok. Selain itu juga diharapkan setiap anggota kelompok memiliki rasa tanggung jawab terhadap kelompoknya.

Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Tri Budi Nurhasanah dengan judul penelitian, “Penerapan *Coopeartive Learning* Tipe TGT Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran IPA”. Tahun ajaran 2014/2015. Penelitain ini menunjukkan bahwa penggunaan model tersebut dapat meningkatkan keaktifan siswa hingga 78%.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Nova Ahmad Faisal dengan judul penelitian, “Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT (*Team Game Tournament*) untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran IPA di Kelas 5 SD”. Dari Hasil penelitian tersebut dapat dilihat bahawa aktivitas siswa meningkat hingga 88.92%. Hal tersebut dapat terlihat dari rata-rata persentase setiap siklusnya.

Maka dari itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul **“Penerapan Model *Team game Tournament* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Kelas IV SD.”**

B. Rumusan Masalah PTK

Secara umum, berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka dapat ditemukan rumusan masalah, yaitu Bagaimanakah penerapan model *team game tournament* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPA kelas IV sekolah dasar?

Secara khusus, rumusan masalah dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *teams game tournament* pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV sekolah dasar?

2. Bagaimanakah peningkatan aktivitas belajar siswa kelas IV sekolah dasar yang meliputi mengamati lingkungan atau gambar, mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan guru atau teman, diskusi kelompok, memperhatikan penjelasan guru, menuliskan pendapat pada *post-it*, mengerjakan soal evaluasi, mengikuti *game tournament*, dan antusias mengikuti *game tournament* dengan menerapkan *teams game tournament*?
3. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar IPA siswa kelas IV sekolah dasar setelah penerapan *teams game tournament*?

C. Tujuan PTK

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk mengikatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA siswa kelas IV SD dengan menerapkan model *team game tournament*.

Secara khusus, penelitian ini bertujuan:

1. Mendeskripsikan pelaksanaan dalam menggunakan model *teams game tournament* pada mata peajaran IPA siswa kelas IV sekolah dasar.
2. Menganalisis peningkatan aktivitas balajar siswa kelas IV sekolah dasar yang meliputi mengamati lingkungan atau gambar, mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan guru atau teman, diskusi kelompok, memperhatikan penjelasan guru, menuliskan pendapat pada *post-it*, mengerjakan soal evaluasi, mengikuti *game tournament*, dan antusias mengikuti *game tournament* dengan menerapkan model *teams game tournament*.
3. Menganalisis peningkatan hasil balajar IPA siswa kelas IV sekolah dasar setelah penerapan model *teams game tournament*.

D. Manfaat PTK

1. Manfaat Teoritis

Penerapan model *team game tournament* dapat menstimulus siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Dalam *team game tournament* siswa belajar dengan bermain game sehingga pembelajaran terasa menyenangkan dan menarik.

2. Manfaat Praktis

Mutia Nazhifah, 2016

PENERAPAN MODEL TEAM GAME TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS IV SD

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Manfaat bagi guru

- 1) Menambah pengetahuan guru mengenai model *teams game tournament*.
- 2) Meningkatkan kreatifitas guru dalam proses pembelajaran di dalam kelas.
- 3) Meningkatkan profesionalitas guru melalui proses latihan sistematis secara berkelanjutan.

b. Manfaat bagi siswa

- 1) Meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran selama berlangsungnya pembelajaran IPA dengan menggunakan model *teams game tournament*.
- 2) Menumbuhkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran IPA dengan menggunakan model *teams game tournament*.
- 3) Meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model *teams game tournament* dalam pembelajaran IPA.

c. Bagi sekolah

Memperoleh wawasan dalam memilih dan menggunakan alternatif pembelajaran dalam menyampaikan materi pelajaran, sehingga dapat membantu meningkatkan kualitas dan mutu sekolah.

d. Bagi peneliti lain

- 1) Mengetahui macam-macam permasalahan di dalam kelas.

Memperoleh wawasan mengenai model *teams game tournament*.