

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan kehidupan masyarakat dalam suatu negara sangat dipengaruhi oleh kemajuan dalam dunia pendidikan. Secara formal, dunia pendidikan meliputi pendidikan di tingkat perguruan tinggi, SMA, SMP, dan SD. Untuk menciptakan suatu masyarakat yang maju maka harus dilakukan usaha-usaha yang dapat meningkatkan mutu pendidikan di semua jenjang pendidikan tersebut. Mutu pendidikan dikatakan baik jika proses belajar mengajar di semua jenjang tersebut benar-benar efektif dan efisien sehingga siswa dapat mencapai kemampuan intelektual, sikap, dan ketrampilan yang diharapkan.

Di dalam KTSP disebutkan bahwa tujuan utama kegiatan pembelajaran di sekolah yaitu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dapat menarik minat dan antusias siswa serta dapat memotivasi siswa untuk senantiasa belajar dengan baik dan semangat, sebab dengan suasana belajar yang menyenangkan akan berdampak positif dalam pencapaian hasil prestasi belajar yang optimal. Prestasi belajar siswa merupakan suatu indikasi dari perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa setelah mengalami proses belajar mengajar, dan prestasi inilah dapat dilihat keberhasilan siswa dalam memahami suatu materi pelajaran.

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Dalam suatu komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok, yaitu komponen pengirim pesan (guru), komponen pesan itu sendiri yang biasanya berupa materi pelajaran dan penerima pesan (siswa). Kadang-kadang dalam proses pembelajaran terjadi kegagalan komunikasi. Artinya, materi pelajaran atau pesan yang disampaikan guru tidak dapat diterima oleh siswa dengan

optimal. Hal ini berarti tidak seluruh materi pelajaran dapat dipahami dengan baik oleh siswa. Lebih parah lagi siswa sebagai penerima pesan salah menangkap isi pesan yang disampaikan (Sanjaya, 2008:162).

Keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari kemampuan guru mengembangkan model-model pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan intensitas keterlibatan siswa secara efektif di dalam proses pembelajaran.

Pengembangan model pembelajaran yang tepat pada dasarnya bertujuan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat belajar secara aktif dan menyenangkan sehingga siswa dapat meraih hasil belajar yang optimal (Aunurrahman, 2010:140)

Banyak faktor yang mempengaruhi kemampuan dan keberhasilan siswa dalam memahami suatu materi pelajaran yang dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh siswa dalam suatu pembelajaran, salah satunya adalah model pembelajaran yang digunakan oleh guru di kelas. Model pembelajaran yang monoton akan mengurangi motivasi siswa untuk belajar. Hal ini disebabkan karena siswa merasa jenuh dengan pola pembelajaran yang sama terus menerus. Karena itu, guru diharapkan dan mau menggunakan model pembelajaran yang lebih bervariasi yang dapat membangkitkan daya kreatifitas dan motivasi untuk belajar secara mandiri dan bekerja sama dengan siswa yang lain dalam kelompok-kelompok belajar siswa.

Demikian juga halnya dalam pembelajaran IPA, seorang guru diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bervariasi yang dapat meningkatkan motivasi untuk belajar serta membangkitkan daya kreatifitas siswa. Karena IPA sebagai suatu mata pelajaran di sekolah dinilai cukup memegang

peranan penting, baik pola pikirnya dalam membentuk siswa menjadi berkualitas maupun terapannya dalam kehidupan sehari-hari, karena IPA merupakan suatu sarana berfikir untuk mengkaji sesuatu secara logis dan sistematis yang erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari.

Hasil observasi yang telah dilakukan di kelas VI SDN Jelegong II yang berjumlah 40 siswa menunjukkan masih banyak siswa yang belum mencapai nilai di atas KKM yaitu 65 sebanyak 75% (30 siswa). Hal ini disebabkan karena beberapa faktor, baik yang berasal dari siswa ini sendiri maupun dari guru. Ditinjau dari siswa dapat dilihat dari : siswa jarang mengajukan pertanyaan atau bertanya sebanyak 87,5% (35 orang), jarang menjawab pertanyaan yang diajukan guru sebanyak 50% (20 siswa), siswa kurang memperhatikan penjelasan guru sebanyak 45% (18 siswa), dan kurang persiapan dalam proses pembelajaran sebanyak 35% (14 siswa). Ditinjau dari guru dapat dilihat dari kurang tepatnya metode yang dipilih dan diterapkan oleh guru. Guru cenderung berorientasi untuk menghabiskan materi yang sangat banyak pada kurikulum. Selain itu, masih banyak guru yang menggunakan metode ceramah dan pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*). Hal ini menyebabkan siswa kurang termotivasi dalam belajar sehingga kegiatan pembelajaran kurang dapat dimengerti dan kurang mendapat respon yang baik oleh siswa akibat rasa bosan dengan kegiatan yang berulang-ulang sama dilakukan oleh guru.

Oleh sebab itu perlu diterapkan suatu model tertentu dalam pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa secara keseluruhan, memberi kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan potensinya secara maksimal sekaligus

mengembangkan aspek kepribadian seperti kerja sama, bertanggung jawab dan disiplin. Salah satu model yang dapat memotivasi siswa dalam belajar IPA, meningkatkan hasil belajar siswa dan menumbuhkan minat siswa sehingga memunculkan suasana yang mendukung dalam belajar adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning*.

Menurut Sanjaya (2008: 242) pembelajaran *cooperative* merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan atau tim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda (heterogen).

Salah satu contoh model pembelajaran *cooperative* adalah metode tipe *Team Games Tournament (TGT)*. Pembelajaran *cooperative*, model *TGT* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran *cooperative* yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Tipe ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar dan mengandung reinforcement. Atau dapat juga diartikan sebagai turnamen antar tim atau pertandingan antar tim, karena di dalamnya terdapat unsur permainan, menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, pemahaman karakter, situasi, partisipasi dan aktualisasi diri dalam menggali bakat dan potensi diri siswa, serta dapat kerja sama dan rasa tepa selira antar anggota kelompok belajar juga persaingan yang sehat. Pada model ini siswa menempati posisi sangat dominan dalam pembelajaran dimana semua siswa dalam setiap kelompok diharuskan untuk memahami dan menguasai materi yang sedang dipelajari dan selalu aktif ketika kerja kelompok sehingga saat ditunjuk untuk mempresentasikan jawabannya, mereka dapat menyumbangkan skor bagi

kelompoknya. Selain itu, menurut beberapa peneliti terdahulu yang telah melaksanakan penelitian, model pembelajaran *cooperative* tipe *Team Games Tournament (TGT)* baik dilaksanakan di sekolah dan dapat memotivasi siswa dalam belajar serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis tertarik untuk mengetahui sebuah penelitian yang berjudul “ **Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Pada Mata Pelajaran IPA Tentang Pemanfaatan Bagian Tubuh Hewan dan Tumbuhan**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dalam penelitian ini dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran dengan menggunakan *Cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran IPA tentang Pemanfaatan Bagian Tubuh Hewan dan Tumbuhan?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan *Cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran IPA tentang Pemanfaatan Bagian Tubuh Hewan dan Tumbuhan?
3. Seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *Cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran IPA tentang Pemanfaatan Bagian Tubuh Hewan dan Tumbuhan di SDN Jelegong II?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dikemukakan, penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengungkap perencanaan pembelajaran dengan menggunakan *Cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran IPA tentang Pemanfaatan Bagian Tubuh Hewan dan Tumbuhan.
2. Mengungkap pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan *Cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran IPA tentang Pemanfaatan Bagian Tubuh Hewan dan Tumbuhan.
3. Mengungkap besaran peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *Cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran IPA tentang Pemanfaatan Bagian Tubuh Hewan dan Tumbuhan di SDN Jelegong II

D. Manfaat Hasil Penelitian

Adapun beberapa manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini untuk siswa, guru dan sekolah, antara lain :

1. Bagi Siswa
 - a. Diharapkan dapat memberi masukan dalam rangka meningkatkan pemahaman siswa akan materi yang akan disampaikan oleh guru.
 - b. Diharapkan dapat memberi masukan dalam rangka membiasakan siswa untuk belajar aktif dan kreatif.

- c. Diharapkan dapat memberi masukan dalam rangka meningkatkan tanggung jawab, saling menghargai orang lain dan rasa kebersamaan bagi setiap kelompok kerja dalam melaksanakan tugas pembelajaran.

2. Bagi Guru

- a. Diharapkan dapat memberikan informasi untuk menyelenggarakan pembelajaran *Cooperative Learning* dalam pengembangan dan peningkatan mutu pendidikan.
- b. Sebagai bahan kajian dalam memilih metode pembelajaran yang efektif dan efisien dalam mengajar mata pelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Bagi Sekolah

Diharapkan dapat memberikan masukan dalam rangka memotivasi tenaga pendidik untuk menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi, kreatif dan inovatif yang sesuai dengan perkembangan IPTEK.

E. Definisi Operasional

Adapun istilah yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Hasil Belajar

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (1999:250), hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut

terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesikannya bahan pelajaran.

Hasil belajar menurut Sudjana (2006:22) adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian merupakan nilai yang diperoleh siswa setelah terjadinya proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan oleh guru yaitu hasil ulangan harian yang diperoleh guru.

2. Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *TGT*

Menurut Nur (2005:7) *TGT* mula-mula dikembangkan oleh David Devries dan Keith Edwards, merupakan model pembelajaran *cooperative* John Hopkins yang pertama. *TGT* menggunakan presentasi guru yang sama dan kerja tim seperti pada *STAD*, namun mengganti kuis dengan turnamen.

3. Mata Pelajaran IPA

Menurut Nash (dalam Usman, 2006:2) IPA adalah “ Suatu cara atau metode untuk mengamati alam yang bersifat analisi, lengkap cermat serta menghubungkan antara fenomena lain sehingga keseluruhannya membentuk suatu perspektif yang baru tentang objek yang di amati”.

Hal ini berarti bahwa IPA tidak hanya terdiri atas kumpulan pengetahuan atau berbagai macam fakta yang dihafal, IPA juga merupakan kegiatan atau proses aktif menggunakan pikiran dalam mempelajari gejala-gejala alam yang belum dapat direnungkan. Materi IPA yang diteliti pada penelitian adalah tentang pemanfaatan bagian tubuh hewan dan tumbuhan.