

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah hal terpenting yang harus dipenuhi dalam upaya meningkatkan kecerdasan bangsa Indonesia. Karena, di kehidupan sehari-hari pendidikan sangatlah di butuhkan manusia dalam menjalankan hidup yang baik. Sehingga bangsa Indonesia menaruh harapan besar terhadap pendidikan dalam perkembangan masa depan. Dalam pendidikan, terdapat proses belajar-mengajar dalam suatu kegiatan pokok yang mengutamakan interaksi antara pendidik dan peserta didik dengan sangat strategi dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, dan mewujudkan bangsa yang lebih baik lagi dari sebelumnya. Oleh sebab itu pemerintah sangat mengutamakan kemajuan pendidikan dan memantau perkembangan pendidikan.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2016 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia”.

Menurut H. Ramayulis (2015:35) menyatakan “Pendidikan adalah sesuatu yang universal dan berlangsung secara berkelanjutan dari generasi ke generasi di mana pun di dunia”. Dalam perkembangannya istilah pendidikan adalah segala usaha yang dilakukan secara sengaja oleh orang dewasa dalam perkembangan anak untuk mencapai suatu tujuan hidup. Jadi, pendidikan dimaknai sebagai proses mengubah tingkah laku anak didik agar menjadi dewasa yang mampu hidup mandiri sebagai anggota masyarakat dalam lingkungan alam sekitar di mana individu berada, dan meningkatkan kesejahteraan, karena setiap orang yang berpendidikan mampu terhindar dari kebodohan maupun kemiskinan.

“Pendidikan adalah pengaruh, bantuan atau tuntutan yang diberikan oleh orang yang bertanggung jawab kepada anak didik”. H. Abu Ahmadi dan Nur Uhbiyati (2015:71).

Dalam proses pendidikan, setiap apa pun yang direncanakan harus melihat tujuan yang ditetapkan. Semakin mantap tujuannya yang direncanakan, semakin fokus proses pendidikan. Tujuan menduduki posisi penting dalam pendidikan. Pendidikan akan kehilangan arahnya, apabila tujuan pendidikan tidak direncanakan sejak awal. Apabila arah proses pendidikan sudah hilang baik dalam skala kecil maupun skala luas, pendidikan akan menemukan kegagalan.

Terkait dengan mutu pendidikan khususnya pendidikan pada jenjang sekolah dasar sampai saat ini masih jauh dari yang diharapkan, kegiatan proses belajar mengajar di kelas masih kurang menarik, hal ini disebabkan karena guru hanya memberi materi pelajaran kemudian memberikan soal-soal tanpa memperhatikan apakah siswanya mampu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru tersebut. Sehingga penggunaan model pembelajaran yang sesuai perlu diterapkan untuk menambah pemahaman siswa dalam materi yang disampaikan.

Kurangnya keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran mengakibatkan banyak siswa bosan dan tidak tertarik dengan materi yang diberikan. Sehingga memunculkan disiplin siswa dalam pembelajaran tidak maksimal terkhusus dalam pelajaran IPA. Mata pelajaran IPA adalah sebuah mata pelajaran dalam kategori sulit dan kurang menyenangkan bagi siswa. Dalam pelaksanaannya guru dituntut mampu menyelesaikan masalah atas ketidakpahaman siswa mengenai materi yang diberikan.

Melihat mutu pendidikan pada zaman sekarang ini yang masih sangat rendah maka guru diharapkan harus berkompeten dan kreatif dalam proses pembelajaran di kelas, untuk pelajaran IPA. Untuk meningkatkan siswa yang kreatif, untuk pelajaran IPA, maka seorang guru harus dapat menerapkan beberapa model pembelajaran agar materi yang diajarkan dapat dengan mudah dipahami oleh siswa dan suasana kelas akan semakin menyenangkan.

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari guru kelas IV SDN 101772 Tanjung Selamat terhadap data hasil belajar yang diperoleh siswa dalam pembelajaran IPA belum dapat dikatakan memenuhi tingkat keberhasilan hasil belajar maksimal karena yang memperoleh nilai KKM hanya 40 % (10 orang) sedangkan 60% (15 orang) dari siswa memperoleh nilai tidak sesuai dengan batas nilai yang ditetapkan (KKM) pada saat ulangan harian mata pelajaran IPA. Nilai

KKM yang sudah ditetapkan pihak sekolah untuk mata pelajaran IPA adalah 70. Untuk lebih jelasnya ditunjukkan pada tabel 1.1

Tabel 1.1 Presentasi Nilai Ulangan Harian Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN 101772 Tanjung Selamat T.A 2019/2020

KKM	Nilai	Jumlah Siswa	Presentase (%)
70	<70	10	40 %
	≥70	15	60 %
Jumlah		25	100%

Sumber Data: SDN 101772 Tanjung Selamat

Berdasarkan presentasi nilai ulangan harian mata pelajaran IPA kelas IV SDN 101772 Tanjung Selamat, dapat diperoleh bahwa hasil belajar siswa masih rendah. Berdasarkan informasi yang diperoleh ada beberapa faktor yang mempengaruhi sehingga rendahnya hasil belajar siswa, baik faktor dari guru maupun faktor dari siswa. Faktor dari guru yaitu : (1) proses belajar mengajar masih kurang menarik, (2) penggunaan model pembelajaran yang tidak sesuai dengan materi pembelajaran. Faktor dari siswa yaitu: (1) rendahnya hasil belajar, (2) siswa bosan dan tidak tertarik dengan materi yang diberikan, (3) mata pelajaran IPA kategori sulit dan kurang menyenangkan bagi siswa.

Untuk mengatasi masalah-masalah tersebut guru perlu menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dalam proses pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk aktif dan tertarik melalui materi yang diberikan. Dengan demikian guru harus mampu menyampaikan materi dengan maksimal sehingga siswa dapat mengerti apa yang disampaikan oleh guru tersebut.

Dari uraian tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian yang berjudul Perbandingan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan Model Pembelajaran *Mind Mapping* Pada Mata Pelajaran IPA di kelas IV SDN 101772 Tanjung Selamat T.A 2019/2020.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka diidentifikasi masalah dalam penelitian adalah :

1. Proses belajar mengajar masih kurang menarik.
2. Penggunaan model pembelajaran yang tidak sesuai dengan materi pelajaran IPA.
3. Rendahnya hasil belajar.
4. Siswa bosan dan tidak tertarik dengan materi yang diberikan.
5. Mata pelajaran IPA kategori sulit dan kurang menyenangkan bagi siswa.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang di atas, maka peneliti perlu membatasi permasalahan mengingat keterbatasan peneliti baik waktu dan kemampuan peneliti, batasan masalahnya adalah penggunaan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dengan model pembelajaran *Mind Mapping* dalam Materi Gaya Mempengaruhi Bentuk Benda pada Mata Pelajaran IPA di Kelas IV SDN 101772 Tanjung Selamat T.A 2019/2020.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam materi gaya mempengaruhi bentuk benda pada mata pelajaran IPA di kelas IV SDN 101772 Tanjung Selamat T.A 2019/2020?
2. Bagaimanakah hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Mind Mapping* dalam materi gaya mempengaruhi bentuk benda pada mata pelajaran IPA di kelas IV SDN 101772 Tanjung Selamat T.A 2019/2020?
3. Apakah hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) lebih baik daripada menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* dalam materi gaya mempengaruhi bentuk benda

pada mata pelajaran IPA di kelas IV SDN 101772 Tanjung Selamat T.A 2019/2020?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditentukan, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam materi gaya mempengaruhi bentuk benda pada mata pelajaran IPA di kelas IV SDN 101772 Tanjung Selamat T.A 2019/2020.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Mind Mapping* dalam materi gaya mempengaruhi bentuk benda pada mata pelajaran IPA di kelas IV SDN 101772 Tanjung Selamat T.A 2019/2020.
3. Untuk mengetahui apakah hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) lebih baik daripada menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* dalam materi gaya mempengaruhi bentuk benda pada mata pelajaran IPA di kelas IV SDN 101772 Tanjung Selamat T.A 2019/2020.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini yaitu :

1. Bagi siswa, siswa tidak bosan dan tertarik dengan materi yang diberikan.
2. Bagi guru, guru dapat mengembangkan dan meningkatkan kinerja guru secara profesional dan memberikan alternatif pilihan penguasaan teknik belajar, sehingga guru lebih kreatif dalam mengembangkan model pembelajaran yang digunakan.
3. Bagi peneliti, sebagai sarana untuk menambah pengetahuan dan wawasan khususnya Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dengan model pembelajaran *Mind Mapping*.