

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu pilar penting dalam pembentukan individu dan masyarakat yang berkualitas. Pendidikan dasar, khususnya pada tingkat Sekolah Dasar, memiliki peran yang sangat vital dalam membangun dasar pengetahuan dan keterampilan siswa. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam perkembangan intelektual siswa adalah Ilmu Pengetahuan Alam. Pendidikan merupakan suatu hal yang penting bagi masyarakat. Setiap masyarakat mempunyai cita-cita tersendiri. Salah satu cara agar dapat mewujudkan cita-cita adalah dengan belajar, belajar merupakan suatu kegiatan dimana para siswa memperoleh pengetahuan, baik dalam bentuk teori maupun praktek. Namun permasalahan tersebut adalah rendahnya motivasi siswa dalam belajar, motivasi terbagi atas dua unsur (Zahroh, 2015), menjelaskan bahwa dua unsur tersebut yaitu motivasi intrinsik yang berasal dari dalam diri siswa dan motivasi ekstrinsik yang berasal dari luar diri siswa.

Menurut pengamatan peneliti, peneliti menemukan bahwa proses pembelajaran masih berpusat pada guru, dimana siswa masih menerima informasi yang disampaikan oleh guru. Kegiatan pembelajaran seperti itu membuat hasil belajar siswa menurun karena minimnya aktivitas yang dilakukan siswa. Kegiatan pembelajaran seperti itu membuat hasil belajar siswa menurun. Hal ini didukung dengan penelitian yang melihat nilai akhir siswa yang semakin menurun.

Pengajaran guru yang menggunakan sistem pembelajaran konvensional dengan menggunakan metode ceramah saja akan membuat siswa merasa bosan. Seperti yang diungkapkan oleh Hamdayana (2016), bahwa guru menggunakan metode ceramah, kebanyakan tidak memiliki keterampilan yang diperlukan untuk menggunakan metode ceramah, sehingga siswa menjadi bosan. Dengan melakukan inovasi dalam pembelajaran, dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam kelas. *Tournament* (TGT) merupakan solusi atas permasalahan yang terjadi di dalam kelas. Hal ini didukung oleh pendapat Faizah (Syukur, dkk, 2014), bahwa

model pembelajaran TGT akan membuat siswa menikmati suasana permainan dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. IPA sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah dapat memberikan peranan dan pengalaman siswa. Hasil pembelajaran IPA pun dapat dipengaruhi oleh motivasi dari siswa. Pembelajaran IPA dilakukan dengan berbagai upaya, yaitu salah satunya melalui peningkatan motivasi belajar. Menurut Vieyra (Syukur,dkk, 2014), model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament lah yang digunakan sebagai penyelesaian atas permasalahan pada pembelajaran IPA.

Priansa (2014), berpendapat bahwa model pembelajaran merupakan suatu bagian dari pembelajaran yang berbentuk kerangka konseptual yang sistematis dan digunakan dalam kegiatan pembelajaran, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien. Pendapat lain dikemukakan oleh Hamdayama (2016), model pembelajaran adalah suatu pola atau langkah-langkah pembelajaran tertentu yang diterapkan agar tujuan atau kompetensi dari hasil belajar yang diharapkan akan cepat dan dapat dicapai dengan lebih efektif dan efisien. Kedua pendapat diatas juga serupa dengan pendapat Wisudawati dan Susilstyowati (2014), mengenai model pembelajaran adalah sebuah kerangka konseptual atau pola yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman pembelajaran di dalam kelas sehingga mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Pembelajaran kooperatif atau biasa disebut pembelajaran secara kelompok merupakan pembelajaran yang erat kaitannya dengan berdiskusi, (Syukur,dkk, 2014), pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran yang menggunakan kelompok-kelompok kecil dan memberi peluang bagi siswa untuk berinteraksi dengan siswa lainnya. Keberhasilan belajar dari kelompok bergantung pada kemampuan dan aktivitas anggota kelompok, baik secara individual maupun kelompok. Definisi model pembelajaran yang lain diungkapkan oleh Hamdayama (2016), menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Sedangkan Slavin (2016), mengemukakan bahwa dalam pembelajaran kooperatif, para siswa akan duduk

bersama dalam kelompok yang beranggotakan empat orang yang terdiri dari siswa yang berkemampuan heterogen guna menguasai materi yang diberikan oleh guru.

Dari beberapa pendapat diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang didalamnya terdapat sekelompok kecil dari siswa yang memiliki tingkat kemampuan yang berbeda, yang akan bekerja untuk mencapai tujuan dari suatu pembelajaran tertentu.

Penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa *team games tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif dimana dapat didalamnya terdapat komponen pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan yang terdiri dari kelompok-kelompok siswa yang melakukan turnamen akademik maupun kuis. Namun, meskipun model pembelajaran TGT telah banyak diterapkan di berbagai tingkat pendidikan, belum ada penelitian yang cukup mendalam mengenai pengaruh penggunaan model ini terhadap aktivitas dan hasil belajar IPA siswa kelas V di SD. Oleh karena itu, penelitian ini akan mengkaji secara mendalam dampak penggunaan model pembelajaran TGT terhadap aktivitas belajar siswa: Bagaimana penggunaan model pembelajaran TGT memengaruhi tingkat partisipasi siswa dalam pembelajaran IPA di kelas V SD? Apakah penggunaan model pembelajaran TGT berpengaruh signifikan terhadap peningkatan pemahaman dan pencapaian siswa dalam mata pelajaran IPA.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berharga dalam upaya meningkatkan metode pembelajaran IPA di SD. Hasil penelitian dapat menjadi referensi bagi para pendidik dan pengambil kebijakan pendidikan dalam memutuskan model pembelajaran yang paling efektif dan sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran IPA di SD. Dengan menggali pemahaman lebih dalam mengenai model pembelajaran TGT dalam konteks pembelajaran IPA di SD, diharapkan dapat membantu peningkatan kualitas pendidikan dasar yang berkelanjutan dan memberikan manfaat yang signifikan bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan keterampilan siswa. Melalui penelitian ini, kami berharap dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang pengaruh model pembelajaran TGT terhadap aktivitas dan hasil belajar IPA siswa kelas V SD.

Berdasarkan hal-hal tersebut, maka peneliti ingin mengetahui “**Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournaments (TGT) Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN 060934 Medan Johor**”.

### 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang penulis uraikan di atas, maka identifikasi masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya semangat siswa dalam belajar pada mata pelajaran IPA.
2. Kurangnya hasil belajar IPA kelas V SDN 060934 Medan Johor.

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah “Pengaruh pembelajaran *kooperatif tipe team games tournaments* terhadap hasil belajar IPA materi panca indra pada siswa kelas V SDN 060934 Medan Johor Tahun Pelajaran 2023/2024”.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa tanpa menggunakan model pembelajaran *kooperatif tipe team games tournaments* pada pembelajaran IPA materi panca indra manusia di kelas V SDN 060934 Medan Johor ?
2. Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *kooperatif tipe team games tournaments* pada pembelajaran IPA materi panca indra manusia di kelas V SDN 060934 Medan Johor ?
3. Apakah ada pengaruh signifikan penggunaan model pembelajaran *kooperatif tipe team games tournaments* terhadap hasil belajar pada pembelajaran IPA materi panca indra manusia di kelas V SDN 060934 Medan Johor ?



## 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa tanpa menggunakan model pembelajaran *kooperatif tipe team games tournaments* pada pembelajaran IPA materi panca indra manusia di kelas V SDN 060934 Medan Johor.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *kooperatif tipe team games tournaments* pada pembelajaran IPA materi panca indra manusia di kelas V SDN 060934 Medan Johor.
3. Untuk mengetahui ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan model pembelajaran *kooperatif tipe team games tournaments* terhadap hasil belajar pada pembelajaran IPA materi panca indra manusia di kelas V SDN 060934 Medan Johor.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik
  - a) Meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi alat indra pada manusia
  - b) Meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA materi Alat indra pada manusia
2. Bagi Guru
  - a) Menambah wawasan Guru tentang penggunaan model pembelajaran *kooperatif Tipe Team Games Tournaments* (TGT) sehingga dapat digunakan sebagai bekal mengajar dan menambah variasi pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar pada anak
  - b) Guru dapat memilih lebih banyak model pembelajaran yang efektif dalam proses pembelajaran.

3. Bagi penulis

- a) Untuk memenuhi tugas akhir kuliah dan memberikan wawasan baru bagi pengembangan ilmu pendidikan
- b) Peneliti mendapat pengalaman baru mengenai Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Games Tournaments* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi alat indra pada manusia.

