

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan bidang yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan dapat meningkatkan dan memperbaiki kualitas kehidupan yang sangat kompleks. Banyak faktor yang harus dipertimbangkan karena pengaruhnya terhadap kehidupan manusia tidak dapat diabaikan dan menjadi faktor yang dapat meningkatkan kualitas sumber daya suatu bangsa.¹ Dalam Pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 disebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman serta bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap atau mampu, kreatif dan mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.²

Pendidikan tidak terlepas dari kegiatan belajar karena belajar merupakan bagian dari pendidikan. Terdapat tiga

¹Luh Pt Diva Wulanl , Ketut. Dibia dan Made. Suarjana, *“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Kartu Domino Untuk Meningkatkan Matematika Siswa Kelas VI”*, Jurnal Pendidikan, Vol. I, No. 1 (2013), hal. 1-2.

²Depdiknas. 2003. *Undang Undang No 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas*, Jakarta.

pencapaian yang harus dimiliki siswa dalam belajar yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Ketiga ranah tersebut menjadi objek dalam menilai hasil belajar siswa. Penilaian hasil belajar dari pendidik bersumber pada Permendiknas Nomer 104 Tahun 2014 ialah proses penghimpunan informasi atau bukti tentang capaian pembelajaran peserta didik dalam kompetensi sikap spiritual dan sikap sosial, kompetensi pengetahuan, dan kompetensi keterampilan yang dilakukan secara terencana dan sistematis, selama dan setelah proses pembelajaran.³ Jadi dapat disimpulkan ranah kognitif adalah pengetahuan yang dimiliki siswa. Ranah afektif adalah sikap spiritual dan sikap sosial yang dimiliki siswa. Ranah psikomotorik adalah mengenai keterampilan yang dimiliki siswa.

Penilaian merupakan komponen yang sangat penting, melalui penilaian dapat diketahui perkembangan dan kemajuan hasil proses pembelajaran dari waktu ke waktu. Tanpa adanya penilaian hasil belajar guru tidak dapat mengetahui tingkat ketercapaian siswa dalam kegiatan belajar. Dari ketiga penilaian hasil belajar, ranah kognitif yang paling banyak dinilai oleh para guru di dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas. Hal ini dikarenakan, ranah tersebut

³Permendikbud. 2014. *Nomor 104 Tentang Penilaian Hasil Belajar Oleh Pendidik Pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah.*

guru dapat menilai kemampuan siswa dalam menguasai isi bahan pelajaran.⁴

Hasil belajar seorang siswa dapat dipengaruhi oleh perhatian siswa saat mengikuti proses pembelajaran. Karena perhatian merupakan faktor penting bagi siswa untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru. Salah satu bentuk optimalan siswa dalam kegiatan pembelajaran yaitu ketika siswa dapat perhatian terhadap setiap materi yang disampaikan oleh guru.⁵ Apabila siswa dapat memusatkan perhatian saat proses pembelajaran berlangsung maka dapat menghasilkan hasil belajar yang baik.

Dalam meningkatkan perhatian siswa dan mencapai suatu hasil belajar yang baik maka diperlukan suatu proses pendekatan atau peningkatan model pembelajaran. Model pembelajaran adalah model digunakan sebagai pedoman para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran.⁶ Model pembelajaran yang relevan jika dalam proses mampu membimbing siswa mencapai tujuan pendidikan melalui pembelajaran namun pada kenyataannya

⁴Muhammad Hasyim Ansari Berutu dan Muhammad Iqbal H Tambunan, “Pengaruh minat dan kebiasaan belajar terhadap hasil belajar biologi siswa SMA se-kota Stabat”, Jurnal Biolokus: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi dan Biologi, Vol. 1, No. 2 (2018), hal. 110.

⁵Bryan Puji Hartono, “Penerapan Model Pembelajaran Think Pair Share dengan Metode Snowball Drilling untuk Meningkatkan Perhatian Siswa”, Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika, Vol. 8, No. 1 (2018), hal. 10.

⁶Thamrin Tayeb, “Analisis dan Manfaat Model Pembelajaran”, AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam, Vol. 4, No. 2 (2017), hal. 48.

banyak guru yang mengajar secara monoton, yaitu hanya dengan satu model, misalnya model konvensional. Padahal dalam setiap pembelajaran dibutuhkan inovasi model pembelajaran agar setiap pokok bahasan dibahas secara menarik dan tidak membosankan. Sehingga membuat hasil belajar belum meningkat terutama pada mata pelajaran IPA. Mata pelajaran IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diikuti, berdasarkan Undang – Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Pasal 37 Ayat 1 bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat Ilmu Pengetahuan alam (IPA).⁷

Sebagaimana hasil observasi awal pada tanggal 29 Juni 2022 di Sekolah Dasar Negeri 75 Kota Bengkulu masih banyak guru mengajar dengan model pembelajaran yang kurang beragam hanya menggunakan model konvensional (metode ceramah) dan penugasan, sehingga pembelajaran di sekolah terkesan membosankan yang membuat perhatian siswa dalam mengikuti proses pembelajaran belum maksimal, bentuk tidak optimalnya perhatian siswa itu seperti siswa tidak mendengarkan penjelasan guru, tidak memandang guru ketika menjelaskan materi, tidak mencatat dan meringkas materi, tidak mengingat dan memahami materi yang disampaikan, tidak bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, masih kurangnya media pembelajaran bagi siswa

⁷Depdiknas. 2003. *Undang Undang No 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas*, Jakarta.

untuk merangsang pola pikir belajarnya mereka menjadi lebih baik dan kreatif. Kegiatan pembelajaran IPA biasanya hanya dilakukan dengan satu arah saja dan siswa lebih banyak mendengarkan serta kurangnya pembelajaran yang kooperatif antar siswa di dalam kelas sehingga tidak ada kegiatan yang dapat membuat siswa merasa senang terhadap kegiatan pembelajaran IPA yang berlangsung di dalam kelas. Kurangnya pembelajaran yang kooperatif antar siswa di dalam kelas. Seharusnya pendidik sebagai pembimbing, fasilitator dan motivator siswa dapat mengubah *mindset* siswa tentang kegiatan pembelajaran IPA yang terjadi di kelas. Sehingga hasil belajar siswa yang berada disekolah dapat memuaskan atau mencapai KKM.⁸

Sebagaimana hasil observasi awal pada tanggal 29 Juni 2022 di Sekolah Dasar Negeri 75 Kota Bengkulu ditemukan permasalahan yaitu hasil belajar siswa tidak mencapai tujuan pembelajaran dilihat dari nilai ulangan harian siswa kelas IV A dan IV D. Jumlah peserta didik yang mendapatkan nilai mencapai KKM 75 pada kelas IV A berjumlah 10 orang dan yang berada di bawah KKM 75 berjumlah 21 orang sedangkan pada kelas IV D jumlah peserta didik yang mendapatkan nilai mencapai KKM 75 berjumlah 11 orang dan nilai yang berada di bawah KKM berjumlah 20 orang. Berdasarkan data tersebut

⁸Hasil observasi awal di SDN 75 Kota Bengkulu, pada tanggal 29 Juni, pukul 09.00 wib.

terlihat bahwa masih banyak siswa mendapatkan hasil belajar yang kurang memuaskan/ berada di bawah KKM.⁹

Dengan begitu hendaknya didalam kegiatan pembelajaran disekolah, guru tidak hanya mengajar dengan menggunakan model konvensional, tetapi juga menggunakan model pembelajaran yang berbeda atau bervariasi untuk mengembangkan minat dan bakat anak secara lebih terarah dan terasah. Dalam konsep kurikulum 2013 tidak hanya guru yang berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, tetapi siswa juga pada dilibatkan secara aktif dalam pembelajaran, sehingga siswa tidak hanya mendapatkan informasi dari guru tetapi siswa juga mampu menangkap konsep-konsep materi yang di ajarkan. Salah satu contohnya dengan memilih model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran *Teams Game Tournament* terbukti merupakan pembelajaran yang efektif untuk berbagai karakteristik dan latar belakang sosial siswa, dikarenakan mampu meningkatkan prestasi akademik menjadi baik. Contohnya, baik bagi siswa yang berbakat, siswa yang kecapannya rata-rata ataupun siswa yang masih lambat dalam belajar. Oleh karena itu, siswa akan saling mendorong untuk saling menghargai dan menjalin

⁹Hasil observasi awal di SDN 75 Kota Bengkulu, pada tanggal 29 Juni, pukul 09.00 wib.

persahabatan di antara berbagai berbagai kelompok siswa yang berasal dari ras, budaya dan etnis yang berbeda.¹⁰

Sehingga hasil belajar anak didik pada pembelajaran IPA menjadi lebih baik, maka digunakannya media sebagai alat penunjang kegiatan pembelajaran yang berlangsung di sekolah. Salah satu media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dan memberikan dorongan semangat terhadap siswa adalah media *question box*. Dimana terdapat beberapa pertanyaan yang ada di *question box* dan anak akan memilih pertanyaan tersebut dan menjawabnya.

Media *question box* adalah media pembelajaran sederhana yang dibuat berbentuk kotak yang didalamnya berisi sejumlah pertanyaan yang akan diambil tiap-tiap anggota kelompok secara acak. Media ini merupakan media tiga dimensi (3D) yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar, dan tinggi.¹¹ Kegunaan dari media ini adalah dapat mengajak siswa untuk bergerak secara aktif dan dapat menyerap kegiatan pembelajaran dengan baik. Penggunaan media ini tentu saja dapat mengajak siswa belajar dengan lebih antusias dan

¹⁰Sri Damayanti, S., dan M. Tohimin Apriyanto, M. T, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Matematika. JKPM”, Jurnal Kajian Pendidikan Matematika, Vol. 2, No. 2 (2017), hal. 237.

¹¹Juniari Purwantini¹, I Wyn. Wiarta² dan I Kt. Adnyana Putra. “Pengaruh Model Pembelajaran Tipe Tgt Berbantuan Media Question Box Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sd No. 9 Jimbaran”. Mimbar PGSD Undiksha, Vol. 1, No. 1 (2013). Hal 3

bersemangat sehingga diharapkan kegiatan pembelajaran di sekolah dapat berlangsung dengan aktif dan kreatif.

Berawal dari permasalahan ini, peneliti mencoba menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) berbantu media *question box* yang dapat menarik perhatian dan semangat dari peserta didik. Proses pembelajaran akan terasa menyenangkan dan efektif apabila guru dapat menggunakan model pembelajaran yang bisa mengajak siswa berperan secara aktif dan kreatif. Kegiatan yang dapat mengajak siswa ikut terlibat di dalam proses pembelajaran, akan membuat hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik. Model pembelajaran ini juga dapat membuat siswa menjadi lebih bersemangat dan senang serta bisa mengajak siswa yang kurang pintar dapat juga berperan aktif di dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, saya mencoba menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) yang diharapkan dapat mempengaruhi perhatian siswa dan hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

Dari hasil penelitian yang sudah ada, belum terdapat penelitian mengenai Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tornament* (TGT) Berbantu Media *Question Box* terhadap Perhatian Siswa dan Hasil Belajar IPA Kelas IV di Sekolah Dasar Negeri 75 Kota Bengkulu. Namun, penelitian tentang model pembelajaran *Team Games Tornament* sebelumnya sudah dilakukan oleh Isfawati tahun 2018 yang

meneliti masalah tentang Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Dengan Bantuan Media *Question Box* terhadap Hasil Belajar ditinjau dari Minat Belajar Matematika Kelas VII SMP Negeri 2 Sungguminasa.¹² Menyimpulkan bahwa hasil belajar matematika kurang memuaskan serta kurangnya minat belajar matematika sehingga diperlukan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media *question box* yang dapat menarik minat belajar siswa serta hasil belajar meningkat di kelas VII SMP Negeri 2 Sungguminasa. Teknik pengumpulan data menggunakan tes tertulis dan angket.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, penulis tertarik untuk mengangkat penelitian yang berjudul: “Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) Berbantu Media *Question Box* terhadap Perhatian siswa dan Hasil Belajar IPA Kelas IV di Sekolah Dasar Negeri 75 Kota Bengkulu”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) berbantu media *question box*

¹²Isfawati, *Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dengan Bantuan Media Question Box terhadap Hasil Belajar ditinjau dari Minat Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMPN 2 Sungguminasa*, Skripsi Ilmu Pendidikan Matematika, Fakultas Tarbiyan dan Keguruan UINALAUDDIN Makasar, 2018.

terhadap perhatian siswa kelas IV di Sekolah Dasar Negeri 75 Kota Bengkulu ?

2. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) berbantu media *question box* terhadap hasil belajar IPA kelas IV di Sekolah Dasar 75 Kota Bengkulu ?
3. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) berbantu media *question box* terhadap perhatian siswa dan hasil belajar IPA kelas IV di Sekolah Dasar Negeri 75 Kota Bengkulu ?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan perumusan masalah di atas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) berbantu media *question box* terhadap perhatian siswa kelas IV di Sekolah Dasar Negeri 75 Kota Bengkulu.
- b. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) berbantu media *question box* terhadap hasil belajar IPA kelas IV di Sekolah Dasar Negeri 75 Kota Bengkulu.
- c. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) berbantu media *question box* terhadap perhatian siswa dan hasil belajar IPA kelas IV

di Sekolah Dasar Negeri 75 Kota Bengkulu.

2. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian yang diperoleh diharapkan dapat memberikan manfaat, sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian yang diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti yang lain dan menambah wawasan baru tentang berbagai macam model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media *question box* di sekolah untuk meningkatkan perhatian siswa dan hasil belajar.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

Dapat mendorong perhatian siswa dan hasil belajar IPA dengan suasana belajar yang baru dan menyenangkan.

2) Bagi Guru

Memberikan pengetahuan tentang pentingnya model-model pembelajaran kooperatif khususnya model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) untuk memberikan variasi pembelajaran dan menggunakan media pembelajaran di kelas seperti media *question box*.

3) Bagi Peneliti

Peneliti bermanfaat untuk menambah pengalaman dan wawasan tentang meningkatkan perhatian siswa dan hasil belajar IPA dengan menggunakan model pembelajaran pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media *question box*.

4) Sebagai Referensi Bagi Peneliti Selanjutnya

