

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan upaya penting untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) dalam menjamin keberlangsungan pembangunan suatu bangsa. Pendidikan juga merupakan salah satu indikator penentu kemajuan suatu bangsa, semakin baik tingkat pendidikan suatu bangsa maka semakin baik pula sumber daya manusianya. Sehingga, antara pendidikan dan kemajuan suatu bangsa merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan.<sup>1</sup>

Pendidikan bukanlah suatu hal yang statis atau tetap, melainkan suatu hal yang dinamis sehingga menuntut adanya suatu perubahan atau perbaikan secara terus menerus.<sup>2</sup> Dengan demikian jelas bahwa pendidikan merupakan suatu wadah dan upaya untuk membentuk manusia yang memiliki proses berpikir yang baik dan benar serta dapat memaksimalkan potensi yang telah dimilikinya untuk menghadapi setiap perubahan dan berkontribusi dalam memberi kebermanfaatan bagi masyarakat luas. Pembinaan dan usaha yang dapat dilakukan dalam perbaikan pendidikan

---

<sup>1</sup> Muhandi, *Kontribusi Pendidikan Dalam Meningkatkan Kualitas Bangsa Indonesia*, Jurnal Vol. XX, No. 4, (Oktober- Desember 2004) hal. 485.

<sup>2</sup> Teguh Triwiyanto, *Pengantar Pendidikan*, ( Jakarta: Bumi aksara, 2014), hal. 113.

tidak mungkin berhasil tanpa disertai dengan pembinaan dan perbaikan kualitas pengetahuan serta cara kerja para pelaksananya, yaitu guru-guru.

Pendidikan pada hakikatnya berlangsung dalam suatu proses. Proses ini berupa transformasi nilai-nilai pengetahuan, teknologi dan keterampilan. Penerima proses adalah anak atau siswa yang sedang tumbuh dan berkembang menuju kearah pendewasaan kepribadian dan penguasaan pengetahuan. Selain itu, pendidikan merupakan proses budaya untuk meningkatkan harkat dan martabat manusia yang diperoleh melalui proses yang panjang dan berlangsung sepanjang kehidupan. Belajar sepanjang hayat adalah belajar terus menerus dan berkesinambungan (*continuing-learning*) dari buaian sampai akhir hayat, sejalan dengan fase-fase perkembangan pada manusia. Oleh karena setiap fase perkembangan pada masing-masing individu harus dilalui dengan belajar agar dapat memenuhi tugas-tugas perkembanganya, maka belajar itu dimulai dari masa kanak-kanak sampai dewasa dan bahkan masa tua. Sebagaimana hadits Nabi Muhammad SAW:

أَطْلُبُ الْعِلْمَ مِنَ الْمَهْدِ إِلَى اللَّحْدِ (رواه مسلم)

“Tuntutlah ilmu dari buaian hingga liang lahat”

(HR. Muslim)

Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku baik pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperoleh dalam jangka waktu yang lama dan tidak disebabkan oleh adanya kematangan ataupun perubahan sementara karena suatu hal. Artinya proses perubahan disini meliputi semua aspek baik pengetahuan, sikap, dan keterampilan secara bertahap.<sup>3</sup> Oleh karenanya pemahaman yang benar mengenai arti belajar dengan segala aspek, bentuk, dan manifestasinya mutlak diperlukan oleh para pendidik khususnya para guru. Kekeliruan atau ketidaklengkapan persepsi mereka terhadap proses belajar dan hal-hal yang berkaitan dengannya mungkin akan mengakibatkan kurang bermutunya hasil pembelajaran yang dicapai oleh peserta didik.

Suatu pertanda bahwa seseorang telah belajar sesuatu adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif), dan keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif).

Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa:

---

<sup>3</sup> Wina Sanjaya, *Kurikulum Dan Pembelajaran*, (Jakarta: Prenadamedia Goup, 2008), Hal. 230.

“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, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”<sup>4</sup>

Berdasarkan undang-undang tersebut, tujuan pendidikan di Indonesia adalah untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi yang dimiliki. Proses belajar adalah proses yang didalamnya terdapat kegiatan interaksi antara guru dan siswa dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar. Kegiatan pembelajaran yang berjalan secara efektif akan menimbulkan suasana belajar yang menyenangkan, dan tidak membosankan.<sup>5</sup>

Dalam memahami peserta didik maka guru akan mengetahui cara mengelola pembelajaran siswa atau dengan kata lain membelajarkan siswa. Pengelolaan pembelajaran siswa dimulai dari perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran, dan mengevaluasi hasil belajar. Ketika guru merencanakan dan melaksanakan pembelajaran maka guru mampu menata ruang kelas, menguasai teori belajar,

---

<sup>4</sup> UU. No. 20 Tahun 2003, *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2009), hal..3.

<sup>5</sup> Abdul Khadir, *Dasar-Dasar Pendidikan*, (Jakarta : Kencana, 2012) hal. 62.

menciptakan iklim kelas yang kondusif, memotivasi siswa agar bergairah belajar, memberi penguatan verbal maupun non verbal, memberikan petunjukpetunjuk yang jelas kepada siswa, tanggap terhadap gangguan kelas, dan menyegarkan kelas jika kelas mulai lelah.

Berdasarkan Undang-undang tersebut, maka tujuan dari pendidikan di Indonesia adalah untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran aktif agar siswa dapat mengembangkan potensi yang dimiliki. Tujuan-tujuan tersebut dicapai oleh penyelenggara pendidikan dengan mengacu pada kurikulum.<sup>6</sup>

Berdasarkan Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 19 menyatakan bahwa:

“Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.”<sup>7</sup>

Bagaimanapun idealnya standar isi dan standar lulusan serta standar-standar lainnya, tanpa didukung oleh standar proses yang baik dan memadai, maka standar tersebut tidak memiliki nilai apa-apa. Standar proses pendidikan merupakan hal yang harus mendapat perhatian

---

<sup>6</sup> Wina Sanjaya, *Kurikulum Dan Pembelajaran*, (Jakarta: Prenadamedia Goup, 2008), Hal. 77.

<sup>7</sup> Kemendiknas. 2003. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional. Sekretariat Negara. Jakarta.

serius dari pemerintah.

Di dalam kelas kita sering melihat dan menjumpai bahwa guru sangat menguasai materi dengan baik dan penyampainnya kepada siswa juga sudah cukup baik pula, tetapi tidak dalam melaksanakan pembelajarannya. Karena hal itu terjadi proses pembelajarannya tidak didasarkan kepada model pembelajaran tertentu dan menjadikan kondisi yang tidak menyenangkan dan membosankan, sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa rendah dan menjadikan siswa tidak menguasai materi pelajaran IPA yang diberikan oleh guru secara maksimal.

Guru merupakan faktor dominan yang menentukan suasana belajar siswa di sekolah, “kualitas interaksi guru dan murid dipengaruhi oleh karakteristik dari *setting* (ruang kelas, penggunaan ruangan, sumber belajar dan lain-lain) dan dimensi sosial kelompok (norma, peraturan, keterkaitan, distribusi kekuatan dan pengaruh)”. Pengaturan latar dan dimensi sosial yang tepat dalam pembelajaran akan membantu dalam proses pembelajaran, meningkatkan suasana belajar, dan juga membantu mempermudah interaksi antara guru dan murid. Meski demikian, masih banyak dijumpai pengajaran yang dilakukan oleh guru dengan memaksakan kehendak dalam pembelajarannya tanpa memperhatikan kebutuhan, minat, dan bakat yang dimiliki siswa, padahal bakat dan kecerdasan yang dimiliki oleh

siswa berbeda-beda.

Proses belajar terjadi karena adanya interaksi antara siswa dengan lingkungannya, oleh karena itu lingkungan pendidikan perlu diatur sedemikian rupa sehingga timbul reaksi siswa kearah perubahan tingkah laku yang diinginkan. Iklim yang tidak kondusif akan berdampak negatif terhadap proses pembelajaran dan sulitnya tercapai tujuan pembelajaran terutama pada pelajaran IPA, siswa merasa gelisah, resah, bosan, dan jenuh. Sebaliknya, iklim belajar yang kondusif dan menarik dapat dengan mudah tercapainya tujuan pembelajaran, dan proses pembelajaran yang dilakukan itu menyenangkan bagi peserta didik.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diikuti di sekolah dasar (SD) karena mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) esensinya diberikan kepada anak usia wajib belajar (SD/ sederajat sampai SMP/ sederajat). Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar melalui pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi

agar dapat menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah.

Model adalah pola atau bentuk yang dijadikan sebagai acuan pelaksanaan.<sup>8</sup> Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur secara terancang dalam membangun pengetahuan belajar dan pembelajaran dalam mencapai tujuan belajar yang telah ditentukan dan berperan sebagai panduan dalam merencanakan pembelajaran bagi para pendidik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.<sup>9</sup> Pembelajaran IPA akan lebih baik lagi jika diajarkan dengan model yang tepat dan disesuaikan dengan perkembangan anak. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah Pengetahuan yang rasional dan objektif tentang alam semesta dengan segala isinya.

Akan tetapi faktanya dilapangan pembelajaran yang dilaksanakan khususnya pada pelajaran IPA belum sesuai dengan yang diharapkan. Guru-guru di Sekolah Dasar belum memahami dengan benar, bagaimana pembelajaran IPA dilakukan dalam suasana menyenangkan. Berbagai macam keluhan dalam pembelajaran IPA di SD seperti : malas belajar, membosankan, kurang bergairah tidak menarik dan keluhan-keluhan lain dari para siswa, ini adalah

---

<sup>8</sup> Andi Sulistio, dan Nik Haryanti, *Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperatif Learning Model)*, ( Jakarta: Eureka Media Aksara, 2022), hal. 5.

<sup>9</sup> Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif - Progresif Konsep Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, (Jakarta: Prenada MediaGroup, 2010), hal. 29.

permasalahan mendasar yang harus segera diatasi. Keluhan ini muncul akibat dari kurangnya guru memberikan pembelajaran dengan berbagai model pembelajaran, strategi pembelajaran yang variatif, sehingga tujuan pembelajaran yang ingin dicapai tidak berhasil baik.

Seorang guru harus mampu mengatasi masalah yang timbul dalam pembelajaran. Alternatif yang dapat diterapkan pada permasalahan di atas adalah *Cooperative Learning*. Pendekatan kooperatif merupakan pendekatan yang mengedepankan keterkaitan antara kemampuan individu dengan kelompok dalam sebuah proses pembelajaran. Model kooperatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran tersebut adalah *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu strategi pembelajaran aktifitas belajar dengan belajar secara kelompok mengenai materi yang diberikan oleh guru, memantapkan pengetahuan setiap anggota kelompok untuk memahami pembelajaran yang telah dipelajari. Pada kegiatan kelompok siswa dapat melakukan diskusi, bertukar pikiran, bekerjasama. Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan pembelajaran berulang, dimana setelah siswa ditempatkan pada kegiatan belajar kelompok. Kemudian siswa akan dilibatkan pada permainan. Permainan bukan layaknya permainan biasa namun permainan ini berupa kuis yang memberikan soal yang berhubungan dengan pembelajaran yang telah dipelajari, sehingga kegiatan

ini dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama dan permainan sehat.<sup>10</sup>

Peningkatan mutu pengajaran dimulai dengan pembenahan model pembelajaran. Model pembelajaran berhubungan dengan cara mengajar yang paling efektif efisien dalam memberikan pengalaman belajar yang diperlukan untuk mencapai tujuan khusus pembelajaran. kenyataannya guru-guru sekarang dalam menyampaikan materi masih menggunakan metode ceramah, pemberian tugas dan cenderung menggunakan metode yang sama pada setiap pembelajaran sehingga siswa tidak aktif dalam menerima informasi yang disampaikan.

Pembelajaran harus mampu mengondisikan peserta didik untuk mendapatkan informasi dan pengetahuan baru yang tidak diterima begitu saja dari penjelasan guru melainkan harus mampu membangun sendiri konsep dan prinsip yang dipelajari. Jika dalam pembelajaran tidak terjadi interaksi yang aktif dari semua komponen belajar, maka tidak menutup kemungkinan hasil pembelajaran yang dilakukan menjadi sangat rendah. Karena dalam pembelajaran seharusnya tidak hanya guru yang berperan aktif tetapi siswa juga perlu dilibatkan secara aktif dalam pembelajaran, sehingga siswa tidak hanya mendapatkan

---

<sup>10</sup> Qoriati Mushanafah, dan Novita Rahmanika Yanti, Model *Teams Games Tournament (TGT)* Terhadap Hasil Belajar Siswa Tema Cita-Citaku Kelas IV SD N 6 Suwawal, (Universitas PGRI Semarang), hal. 13.

informasi dari guru tetapi siswa juga mampu menangkap konsep-konsep materi yang di ajarkan. Semua itu bisa dilakukan dengan menerapkan pembelajaran kooperatif.<sup>11</sup> Melalui pembelajaran kooperatif, siswa tidak hanya belajar dan menerima apa yang disajikan oleh guru dalam pembelajaran, melainkan bisa juga belajar dari siswa lainnya dan membelajarkan siswa yang lain.

Seperti yang terjadi di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 49 Kota Pagaram. Penulis menyaksikan banyak siswa kelas IV yang kesulitan dalam memahami pelajaran IPA dengan masih rendahnya nilai mata pelajaran IPA sehingga tidak tercapainya nilai KKM. Berdasarkan pengamatan, fakta dan data di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 49 Kota Pagaram. Rendahnya hasil belajar siswa tersebut juga bisa dipengaruhi dari cara mengajar guru di kelas serta kemampuan guru dalam mengatur iklim pembelajaran dalam kelas. Siswa hanya mendengarkan dan mencatat materi yang disampaikan guru tanpa diberikan juga kesempatan untuk bertanya dan mengembangkan diri. Pada hakikatnya, proses pembelajaran itu tidak hanya berpusat pada guru saja tetapi siswa seharusnya ikut aktif dalam pembelajaran. pembelajaran merupakan seperangkat peristiwa yang mempengaruhi peserta didik peserta didik untuk memperoleh kemudahan

---

<sup>11</sup> Andi Sulistio, dan Nik Haryanti, *Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperatif Learning Model)*, ( Jakarta: Eureka Media Aksara, 2022), hal. 5.

dalam berinteraksi dengan lingkungan belajar.<sup>12</sup>

Berdasarkan realita yang terjadi pada uraian diatas, penulis merasa tertarik untuk dilakukan penelitian yang inovatif untuk mengetahui hasil belajar siswa mengenai proses kegiatan belajar dan mengajar materi struktur dan fungsi bagian tumbuhan dengan menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan sehingga partisipasi dan hasil belajar siswa meningkat. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa adalah model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT).<sup>13</sup> Pembelajaran kooperatif mengandung pengertian sebagai suatu sikap saling membantu diantara kelompok yang terdiri dari dua orang atau lebih dimana keberhasilan sangat ditentukan oleh keterlibatan dari setiap anggota.

Penerapan model kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran IPA memungkinkan terciptanya kondisi belajar yang kondusif, siswa dapat berpartisipasi aktif dan dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar, sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pembelajaran lebih aktif (hidup) karena pembelajaran

---

<sup>12</sup> Rifa'i, Achmad dan Catharine Tri Ani, *Psikologi Pendidikan*, (Semarang:Unnes Press. 2012), hal. 159.

<sup>13</sup> Komalasari, Kokom., *Pembelajaran Kontekstual (Konsep dan Aplikasi)*, Bandung: PT Refika Aditama 2014, hal. 67.

dikemas dalam bentuk permainan sehingga siswa lebih bergairah, melibatkan siswa tanpa harus ada perbedaan status, melatih ketangkasan dan kecepatan aspek kognitif, afektif dan psikomotor.<sup>14</sup> Oleh karena itu dengan melihat permasalahan diatas penulis mengambil judul penelitian: **“Pengaruh model teams games tournament dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA di Sekolah Dasar Negeri 49 Pagaram”**

#### **B. Rumusan Masalah**

Rumusan Masalah dalam Penelitian ini adalah Apakah terdapat pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA di Sekolah Dasar Negeri 49 Pagaram?

#### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA di Sekolah Dasar Negeri 49 Pagaram

#### **D. Manfaat Penelitian Perbaiki Pembelajaran**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat, diantaranya:

---

<sup>14</sup> Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* ( Bandung: Cv Pustaka Setia, 2011), hal. 92.

## 1. Manfaat secara teoretis

Sebagai landasan teoritis untuk mengembangkan pembelajaran inovatif yang aktif, efektif dan menyenangkan sesuai dengan paradigma konstruktivisme dan relevan

## 2. Manfaat secara praktis

### a. Sekolah

Bagi sekolah sebagai solusi alternatif dari masalah pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar dan dapat meningkatkan sumber daya manusia.

### b. Guru

Bagi pendidik sebagai masukan untuk lebih kreatif dalam menggunakan model pembelajaran, sehingga pelajaran IPA tidak lagi menjadi mata pelajaran yang sulit dipahami

### c. Peserta Didik

Bagi peserta didik pengalaman baru dalam memahami mata pelajaran IPA, khususnya pada materi struktur dan fungsi bagian tumbuhan dengan pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*).

### d. Bagi Peneliti

Bagi peneliti dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman tentang penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) sebagai alternatif yang dapat diikuti

oleh teman, jika nanti dapat terlaksana dengan baik dan berhasil.

