

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Purwanto (2019: 1) mengemukakan bahwa “Pendidikan merupakan sebuah program. Program melibatkan sebuah komponen yang bekerja sama dalam sebuah proses untuk mencapai tujuan yang diprogramkan. Sebagai sebuah program, pendidikan merupakan aktivitas sadar dan sengaja yang diarahkan untuk mencapai suatu tujuan. Untuk mengetahui apakah penyelenggaraan program dapat mencapai tujuannya secara efektif dan efisien, maka perlu dilakukan evaluasi”.

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan 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, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”.

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting bagi setiap manusia karena menyangkut seluruh aspek kehidupan manusia. Salah satunya di dalam proses pembentukan sikap, kepribadian, dan keterampilan manusia untuk menggapai cita-cita dimasa depan. Pendidikan merupakan salah satu ajaran yang menumbuh kembangkan kecerdasan dan potensi bagi peserta didik.

Setiap manusia memerlukan pendidikan, baik formal dan informal yang diperoleh dari sekolah. Keluarga maupun lingkungan. Manusia berhak memperoleh pendidikan yang akan berguna bagi diri sendiri maupun orang lain. Setiap tujuan pendidikan pasti memiliki manfaat bagi kehidupan manusia yaitu menjadikan seseorang berilmu, cakap, kreatif dan mandiri. Untuk meningkatkan kualitas dan taraf hidup manusia serta derajat hidup manusia.

Dalam proses belajar guru harus melibatkan siswa dalam pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar, dan siswa akan merasakan segala aktifitas dalam mengajar pengalaman menjadi bermakna belajar akan membawa perubahan yaitu perubahan sebagai hasil belajar dapat ditunjukkan berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, penalaran, kecakapan, kebiasaan, serta aspek-aspek lain yang ada pada diri manusia yang sedang belajar.

Guru yang profesional pada hakekatnya adalah mampu menyampaikan materi pembelajaran secara tepat sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik. Namun demikian untuk mencapai tujuan tersebut perlu berbagai latihan, penguasaan dan wawasan dalam pembelajaran, termasuk salah satunya menggunakan model dan metode pembelajaran yang tepat.

Menurut Ika Candra (2019 : 131) dalam Jurnal : Analisis Hakikat IPA Pada Buku Siswa Kelas IV Subtema 1 Tema 3 Kurikulum 2013 menyatakan : Hakikat IPA sebagai produk yaitu kumpulan hasil penelitian yang telah dilakukan ilmuwan dan sudah membentuk konsep yang telah dikaji sebagai hasil kegiatan empirik dan kegiatan analitis. Bentuk IPA sebagai produk adalah fakta-fakta, prinsip, hukum, dan teori-teori IPA. Hakikat IPA sebagai proses merupakan proses untuk menggali dan memahami pengetahuan tentang alam karena IPA adalah tidak hanya berupa kumpulan fakta-fakta dan konsep-konsep tetapi membutuhkan proses dalam menemukan fakta dan teori yang akan digeneralisasi oleh ilmuwan. Proses dalam memahami IPA disebut dengan keterampilan proses sains (*science process skills*) yaitu keterampilan yang dilakukan oleh para ilmuwan. Keterampilan proses sains dibagi menjadi dua, yaitu keterampilan proses dasar dan keterampilan proses terintegrasi. Peserta didik usia sekolah dasar masih ditanamkan pada aspek keterampilan proses sains dasar. Mengacu pada penelitian Sayekti, keterampilan proses dasar yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: mengobservasi, mengklasifikasi, mengukur, memprediksi, menyimpulkan, dan mengkomunikasikan. Sedangkan hakikat IPA sebagai sikap atau biasa dikenal dengan sikap ilmiah yaitu sikap-sikap yang melandasi proses

belajar IPA, seperti misalnya ingin tahu, jujur, objektif, kritis, terbuka, disiplin teliti, dan sebagainya”.

Menurut Budiyantri (2021: 14) mengemukakan bahwa “Pendidikan IPA terpadu berfokus pada kompetensi penerapan kaidah penelitian ilmiah dalam proses belajar. Dengan demikian, diharapkan setelah menguasai IPA terpadu, pelajar memiliki landasan berpikir dan bertindak yang kokoh di atas dasar pemahaman kaidah penelitian ilmiah”. Dalam pengajaran sains, terdapat dua pendekatan pedagogis, yaitu pendekatan deduktif dan induktif. Peran guru, dalam pendekatan deduktif, adalah menyajikan suatu konsep dengan logika terkait dan memberikan contoh penerapannya. Pelajar diposisikan sebagai pembelajar pasif, yaitu hanya menerima materi. Sebaliknya, pendekatan proses inkuiri (yang merupakan pendekatan induktif), pelajar diberikan kesempatan yang luas untuk melakukan observasi, melakukan eksperimen dan dibimbing oleh guru untuk membangun konsep berdasarkan pengetahuan yang dimilikinya.

Menurut Dede Kurnia Adiputra (2021: 105) Dalam Jurnal : Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar menyatakan : Supaya dapat meningkatkan kualitas peserta didik melalui pembelajaran IPA guru tidak hanya menguasai dan memahami pelajaran saja, akan tetapi guru juga harus memahami hakikat proses pembelajaran mulai dari kognitif, afektif, dan psikomotorik. Guru memiliki tugas yang sangat berat untuk tercapainya tujuan pendidikan nasional seperti yang tertuang di dalam Undang-Undang No 20 Tahun 2003 pasal 3 dijelaskan bahwa “Tujuan pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, berkembangnya potensi agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, cakap, kreatif mandiri, dan menjadi warga yang demokratis dan bertanggung jawab”.

Namun pada kenyataannya di lapangan siswa masih banyak yang belum menyadari apa tujuan mempelajari pelajaran IPA tersebut. Siswa mendengar dan menghafal materi tanpa mengamati maupun mempraktekkan secara langsung. Siswa juga beranggapan bahwa pelajaran IPA merupakan pelajaran yang sangat sulit. Selain itu, ditemukan juga saat proses program pengalaman lapangan yang dilakukan di sekolah dasar, belajar mengajar yang dilakukan di kelas guru sangat jarang menerapkan model dan menggunakan media dalam proses pembelajaran dan masih berpusat pada guru. Hal ini dapat dilihat kurang aktifnya siswa dalam menanggapi pelajaran di kelas. Siswa hanya duduk, diam, dan mendengarkan apa kata guru. Akibatnya siswa belum memperoleh hasil belajar yang baik.

Hal lain yang menjadi pemicu rendahnya hasil belajar siswa yang ditemukan oleh guru siswa malas pergi ke sekolah, tidak memiliki gaya belajar sendiri dan mengerjakan tugas harus disuruh guru dan keluarga.

Berdasarkan wawancara dan informasi yang di peroleh dari guru wali kelas IV bahwa pembelajaran IPA selama ini respon siswa kurang menyenangkan, ditunjukkan dengan rendahnya motivasi dari hasil belajar IPA siswa, kurangnya sarana dan prasarana dalam pembelajaran. Guru lebih aktif dalam pembelajaran dan siswa pasif dalam pembelajaran mengakibatkan hasil belajar siswa belum maksimal, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1.1

**Nilai Hasil Ulangan Harian Siswa Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD Negeri
040454 Peceran T.P 2022/2023**

No	Tahun Ajaran	KKM IPA	Jumlah Siswa	Jumlah siswa		Nilai rata-rata siswa
				Tuntas	Tidak Tuntas	
1	2022/2023	64	25	14 (56%)	11 (44%)	63

(Sumber : SD Negeri 040454 Peceren)

Berdasarkan Tabel 1.1 dapat dilihat data nilai ulangan harian siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA SD Negeri 040454 Peceren siswa yang memenuhi KKM yaitu sebanyak 14 siswa atau sebesar 56% dan jumlah siswa yang belum mencapai ketuntasan sebanyak 11 siswa atau sebesar 44%. Sementara itu Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran IPA adalah 64. Dalam model pembelajaran ini ketuntasan Klasikal $\geq 85\%$ sementara hasil yang diterima belum memenuhi kriteria tersebut.

Sejalan dengan persoalan pada tabel 1.1 dalam proses pembelajaran IPA diperlukan metode yang inovatif yang memotivasi siswa kearah belajar yang lebih baik. Banyak usaha yang dilakukan untuk meningkatkan hasil dari pembelajaran melalui peningkatan, penguasaan, pemahaman materi, menggunakan model pembelajaran yang tepat.

Uswatun Hasanah (2020 :106) dalam Jurnal : Penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan permainan Ludo terhadap hasil belajar siswa menyatakan: Menurut Susanna (2017) “Kelebihan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas, mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu, dengan waktu yang sedikit dapat meguasai materi secara mendalam, proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa, mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain, motivasi belajar lebih tinggi, hasil belajar lebih baik, meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, dan toleransi”.

Menurut Anggraeni dalam Uswatun Hasanah (2020: 106) menyatakan bahwa Media pembelajaran yang akan digunakan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournamnet* (TGT) yaitu media yang dapat diterapkan dari permainan sehari-hari yang sudah dikenal oleh siswa, namun permainan yang digunakan haruslah memiliki nilai yang edukatif. Ada berbagai jenis permainan yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, salah satunya adalah permainan media ludo. Permainan media ludo merupakan perkembangan dari permainan papan berpetak yang dirancang sebagai alat bantu media pembelajaran.

Ludo yang digunakan pada dasarnya sama dengan permainan ludo pada umumnya, namun untuk kepentingan pembelajaran permainan ini telah dimodifikasi sedemikian rupa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan ludo yaitu sebuah permainan yang sudah dimodifikasi untuk membantu proses belajar mengajar di dalam kelas agar siswa merasa senang dalam pembelajaran.

Untuk mengatasi masalah tersebut peneliti menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam perbaikan nilai IPA dikelas IV. Model *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran dimana setiap anggota pada suatu kelompok berkompetisi dengan yang lainnya. Melalui pembelajaran seperti ini aktivitas siswa akan meningkat, karena setiap siswa dalam kelompok akan berpartisipasi secara aktif untuk mengemukakan ide atau gagasannya. Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul : **“Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Mata Pelajaran Ipa Tema 2 Subtema 2 Pokok Bahasan Menghemat Energi Kelas IV Di SD Negeri 040454 Peceren Tahun Pelajaran 2022/2023”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar Belakang di atas maka masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Hasil belajar yang belum maksimal.
2. Dalam proses pembelajaran Di SD Negeri 040454 Peceren belum pernah menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT).
3. Siswa beranggapan bahwa pelajaran IPA merupakan pelajaran yang sulit sehingga menimbulkan malas belajar.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan Identifikasi masalah diatas agar tidak terjadi permasalahan yang terlalu luas maka pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah penggunaan Model *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil

belajar siswa pada pelajaran IPA di kelas IV SD Negeri 040454 Peceren Tahun Pelajaran 2022/2023.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang, indentifikasi dan batasan masalah yang dipaparkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran siswa dengan Menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Menghemat Energi kelas IV di SD Negeri 040454 Peceren Tahun Pelajaran 2022/2023?
2. Bagaimanakah ketuntasan hasil belajar siswa dengan Menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Menghemat Energi kelas IV di SD Negeri 040454 Peceren Tahun Pelajaran 2022/2023?
3. Apakah Hasil Belajar Siswa Meningkatkan setelah Menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Menghemat Energi kelas IV di SD Negeri 040454 Peceren Tahun Pelajaran 2022/2023?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, yang menjadi tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran siswa dengan Menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Menghemat Energi kelas IV di SD Negeri 040454 Peceren Tahun Pelajaran 2022/2023.
2. Untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar siswa dengan Menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Menghemat Energi kelas IV di SD Negeri 040454 Peceren Tahun Pelajaran 2022/2023.

3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah Menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Menghemat Energi kelas IV di SD Negeri 040454 Peceren Tahun Pelajaran 2022/2023.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat antara lain yaitu :

1. Bagi Sekolah, sebagai bahan masukan untuk meningkatkan kualitas penyelenggaraan pendidikan di sekolah.
2. Bagi Guru, membuat guru lebih kreatif dan Inovatif dengan menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat dijadikan sebagai alternatif dalam menyampaikan materi pembelajaran khususnya mata pelajaran IPA.
3. Bagi Siswa, diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan, kegairahan, ketertarikan, kenyamanan, dan kesenangan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.
4. Bagi Peneliti, Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan memperluas wawasan tentang penerapan model pembelajaran yang tepat dan sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya.