

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dari era dahulu hingga sekarang pendidikan merupakan sarana yang sangat penting bagi kehidupan masyarakat karena dengan pendidikanlah manusia memiliki moral etik yang sangat baik untuk kelangsungan hidup masyarakat. Terlebih-lebih di masa sekarang ini pendidikan telah menjadi kebutuhan pokok bagi setiap individu. Bahkan pemerintah telah mewajibkan warga negaranya untuk memperoleh hak pendidikan selama 12 tahun dan disarankan lebih dari itu. Secara sederhana, pendidikan dapat menjadi sarana individu supaya dapat terhindarkan dari kebodohan. Semakin tinggi pendidikan maka akan semakin tinggi pula pengetahuan yang akan didapatkan.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Pendidikan ialah proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok dalam upaya mendewasakan manusia melalui sebuah pengajaran maupun pelatihan. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 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.

Tujuan pendidikan tentu agar mencerdaskan kehidupan bangsa seperti yang sudah dibahas sebelumnya dan juga sebagai pedoman hidup dan pembelajaran dari yang tidak tahu menjadi tahu untuk kehidupan yang lebih baik. Di suatu negara dengan negara lain tentu akan berbeda bergantung dasar negara, falsafah hidup, dan ideologi negara. Sehingga sebagai manusia Indonesia, pendidikan memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mencapai suatu kehidupan yang lebih baik.
2. Untuk membentuk manusia Indonesia yang memiliki sikap dan perilaku sesuai pada nilai-nilai Pancasila.

Sebagaimana yang diketahui bahwa IPA adalah ilmu pengetahuan yang rasional yang mengajarkan tentang gejala alam proses kehidupan makhluk hidup di bumi. Jadi pembelajaran ini berfokus kepada beberapa makhluk hidup yang terdiri atas manusia, hewan dan juga tumbuhan. Dengan mempelajari IPA, maka diharapkan agar siswa dengan mudah mengetahui bentuk, cara hidup, fungsi dan juga perbedaan daripada satu makhluk dengan makhluk yang lain.

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari peneliti guru kelas IV di SDN 043951 Surbakti tahun pelajaran 2022/2023, bahwa perolehan nilai IPA di kelas III belum maksimal. Dimana dari 26 siswa hanya 12 siswa yang mencapai nilai KKM, sedangkan 14 siswa tidak mencapai KKM yang dimana nilai KKM mata pelajaran IPA di SD tersebut adalah 70.

Hasil observasi menunjukkan bahwa guru kelas III dalam mengajar cenderung hanya mentransfer ilmu pengetahuan dari guru ke siswa dan kurangnya model bervariasi oleh guru sehingga siswa belum terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran yang dimana hal itu membuat banyak siswa yang belum memenuhi nilai KKM seperti pada data berikut.

Tabel 1.1. Data Hasil Ujian Tengah Semester IPA Siswa Kelas III SD Negeri 043951 Surbakti TA 2022/2023

Tahun Pelajaran	KKM	Jumlah Siswa	Presentase Hasil Belajar Siswa		
			Tuntas	Tidak Tuntas	Rata-Rata
2022/2023	70	26	12(46%)	14(54%)	60,13%

(Sumber : Guru IPA Kelas III SD Negeri 043951 Surbakti)

Maka dari itu penulis tertarik untuk membuat model yang bervariasi, salah satunya yang dilakukan adalah model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) karena model ini adalah salah satu jawaban yang digunakan di berbagai pelajaran. *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif yang berisi turnamen akademik dengan melibatkan aktivitas seluruh siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda.

Dari permasalahan dan model yang telah ditemukan oleh penulis, maka penulis harus memiliki referensi agar permasalahan dapat diatasi dengan baik dan memperoleh tujuan sesuai dengan apa yang diinginkan. Berikut merupakan beberapa referensi yang saya temukan :

Upaya Meningkatkan Minat Belajar Matematika Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Tim Games Turnamen* (TGT) Pada Siswa Kelas III SD Negeri 9 Sigaol Simbolon Tahun Pelajaran 2019/2020

Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas V Min Medan Maimun T.A. 2017/2018

Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) Pada Pembelajaran IPA Materi Cahaya dan Sifat-Sifatnya di Kelas V Min Medan T.A. 2017/2018

Dari hasil yang penulis lihat bahwa ketiga referensi tersebut memiliki kesamaan dengan menggunakan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournaments* yang dimana memudahkan penulis untuk mengerjakan tugas akhir sekaligus proposal tersebut.

Berdasarkan daripada referensi yang saya temukan diatas, penulis menyadari bahwa tujuan dibuatnya model tersebut supaya seluruh siswa aktif dan juga memiliki keseimbangan antara satu dan yang lain tanpa membeda bedakan kemampuan dan juga jenis kelamin. Maka dari itu dengan terciptanya pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* maka akan memberikan semangat belajar yang tinggi,

mewujudkan persaingan yang baik dan juga memberikan efektivitas yang digunakan agar meningkatkan penguasaan peserta didik akan materi yang dibahas.

Jadi, penulis memilih penelitian “UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) MATA PELAJARAN IPA TEMA 6 SUBTEMA 1 MATERI SUMBER ENERGI KELAS III DI SD NEGERI 043951 SURBAKTI TAHUN PELAJARAN 2022/2023”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. perolehan nilai IPA di kelas III belum maksimal.
- b. guru kelas III dalam mengajar cenderung hanya mentransfer ilmu pengetahuan dari guru ke siswa.
- c. kurangnya model bervariasi oleh guru sehingga siswa belum terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.
- d. hasil belajar siswa masih belum maksimal.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang di temukan, maka penulis membatasi masalah pada penggunaan model *Team Game Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA Materi Sumber Energi kelas III SD Negeri 043951 Surbakti T.P 2022/2023.

1.4 Rumusan Masalah

- a. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN 043951 Surbakti?
- b. Bagaimana ketuntasan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) kelas III SDN 043951 Surbakti?

- c. Apakah hasil belajar siswa dapat meningkat dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN 043951 Surbakti?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Mengetahui pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN 043951 Surbakti.
2. Mengetahui ketuntasan hasil belajar siswa selama proses pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) kelas III SDN 043951 Surbakti.
3. Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran IPA terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN 043951 Surbakti.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapat dari *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu :

1. Siswa

Memberikan pengalaman kegiatan belajar siswa yang menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).

2. Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan guru melalui model pembelajaran sehingga dapat mengoptimalkan kemampuan siswa dan untuk meningkatkan kinerja guru serta mempermudah dalam penyampaian materi IPS.

3. Sekolah

Menjadi kontribusi positif untuk meningkatkan mutu pendidikan di SDN 043951 Surbakti.