BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan sekolah dasar merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan formal yang mempunyai peran besar bagi keberlangsungan proses pendidikan selanjutnya. Pendidikan sekolah dasar menjadi awal dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia. Dengan pendidikan seseorang akan memperoleh kemampuan dan memiliki tingkah laku yang sesuai dengan norma-norma yang berlaku di masyarakat. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan proses pembelajaran secara aktif dalam mengembangkan potensi diri peserta didik. Dari penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa pendidikan menjadi kebutuhan yang sangat penting bagi kehidupan seseorang. Untuk mewujudkan pendidikan yang potensial dan mendapatkan hasil belajar yang maksimal, maka dibutuhkan kreasi-kreasi dan inovasi yang menarik dalam proses pembelajaran yang dilakukan.

Diberlakukannya Kurikulum 2013 saat ini, menuntut peserta didik untuk lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan belajar yang di dalamnya terdapat komponen-komponen yang saling terkait membentuk suatu sistem untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain untuk mencapai tujuan pembelajaran, Kurikulum 2013 juga menuntut pembelajaran yang dapat mengembangkan tiga aspek yang ada pada diri peserta didik, yaitu aspek kognitif (pengetahuan), aspek afektif (sikap), dan aspek psikomotor (keterampilan). Kurikulum 2013 menggunakan pembelajaran tematik dengan pendekatan saintifik. Pembelajaran tematik mengemas materi pelajaran menjadi lebih ringkas dalam tema-tema tertentu dan pendekatan saintifik membuat siswa menjadi aktif untuk menemukan dan mengembangkan ide-ide yang dimiliki.

Salah satu hal yang dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran adalah terciptanya proses pembelajaran yang aktif, efektif, efisien, dan menyenangkan bagi siswa sehingga pembelajaran yang telah disampaikan oleh guru dapat diterima dan mudah dipahami oleh siswa. Guru memegang peranan penting untuk meningkatkan

motivasi dan hasil belajar peserta didik. Guru harus dapat menciptakan rancangan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, maka dibutuhkan sebuah perangkat pembelajaran yang menarik dan disukai peserta didik. Namun dalam kenyatannya permasalahan yang saya temui saat melakukan observasi magang I, sebagian besar guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional yang berupa ceramah dan tanya jawab. Hal ini mengakibatkan pembelajaran yang diberikan oleh guru menjadi kurang menarik dan mengakibatkan siswa tidak berpikir kritis untuk menyelesaikan suatu masalah, atau dalam menjawab soal. Model pembelajaran konvensional yang menggunakan metode ceramah dan tanya jawab menyebabkan terjadinya komunikasi satu arah dari guru terhadap siswa dan menyebabkan siswa menjadi kurang aktif karena hanya menerima informasi dari guru saja. Selain itu, guru hanya memberikan penjelasan sedikit saja dan langsung memberi tugas agar peserta didik mengerjakan. Hal itu menyebabkan banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dan memahami materi yang diajarkan.

Banyak guru yang masih bingung untuk menerapkan model pembelajaran yang cocok agar peserta didiknya aktif dan pembelajaran menjadi menyenangkan, khususnya pada muatan pelajaran IPA. Materi pelajaran IPA yang cakupannya luas menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa. Selain itu keberhasilan belajar sulit dicapai dengan optimal dikarenakan guru kurang melakukan variasi dalam menggunakan model pembelajaran yang melibatkan keaktifan siswa. Untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran dibutuhkan model pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif dan mandiri. Pembelajaran kooperatif cocok diterapkan untuk memperoleh pengalaman langsung dan terciptanya pembelajaran yang aktif serta menyenangkan bagi siswa.

Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang menekankan kerja sama antar anggota kelompok. Konsep pembelajaran kooperatif yaitu siswa bekerja sama dalam belajar kelompok dan masing-masing kelompok bertanggung jawab pada aktvitas belajar anggota kelompoknya, sehingga semua anggota kelompok dapat menguasai materi pelajaran dengan baik. Banyak anggota kelompok dalam pembelajaran kooperatif biasanya terdiri

dari empat sampai enam siswa dimana anggota kelompok terbentuk secara heterogen berdasarkan perbedaan kemampuan akademik, jenis kelamin, suku dan etnis. Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif, peserta didik dapat saling membantu, saling mendiskusikan, dan saling bertukar pikiran untuk mengasah pengetahuan yang telah dikuasai saat itu, serta mempunyai kesempatan untuk mendapatkan pengalaman langsung dalam menerapkan ide-ide mereka. Dari permasalahan yang ada membuat peneliti akhirnya perlu menggunakan salah satu model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan yaitu peneliti akan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tornament* (TGT).

Model pembelajaran *Teams Games Tornament* (TGT) adalah salah satu tipe dalam model pembelajaran kooperatif yang melibatkan siswa sebagai tutor sebaya, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa membedakan status, mengandung unsur permainan dan penguatan (Shoimin, 2014:203). Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT ini memungkinkan peserta didik belajar lebih rileks dan menumbuhkan rasa tanggung jawab, percaya diri, menghargai sesama, disiplin, sportif, kompetitif, dan kerja sama. Model TGT juga dapat membantu peserta didik dalam menyerap materi pelajaran dengan mudah sehingga berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik.

Oleh karena itu, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) diharapkan mampu membuat peserta didik menjadi aktif dan dapat meningkatkan hasil belajarnya. Penggunaan model pembelajaran TGT yang berpengaruh dalam hasil belajar siswa telah dibuktikan oleh penelitian yang relevan yaitu penelitian yang dilakukan oleh Safarina (2018) dengan hasil bahwa ada perbedaan yang sangat signifikan dari hasil belajar antara yang pembelajarannya menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan model konvensional. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Peredaran Darah Siswa Kelas V SDN Sedatigede II Sidoarjo".

B. Batasan Masalah

Batasan masalah digunakan agar penelitian tidak meluas dan tetap fokus pada satu tujuan. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN Sedatigede II Sidoarjo Tahun Ajaran 2019/2020.
2. Penelitian ini menggunakan salah satu model pembelajaran kooperatif yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).
3. Penerapan model pada Tema 4 “Sehat itu Penting” Subtema 1 “Peredaran Darahku Sehat” Pembelajaran 1 Semester I.
4. Hasil belajar yang diperoleh setelah pembelajaran materi peredaran darah tema 4 “Sehat itu Penting” subtema 1 “Peredaran Darahku Sehat” Pembelajaran 1 pada ranah kognitif dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah di atas, maka masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah adakah pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar IPA materi peredaran darah siswa kelas V SDN Sedatigede II Sidoarjo?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar IPA materi peredaran darah siswa kelas V SDN Sedatigede II Sidoarjo.

E. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi para pengajar dan sekolah agar dapat dijadikan pertimbangan dalam perkembangan kurikulum yang menjadi rancangan program tahunan dan mengevaluasi hasil kegiatan belajar anak untuk meningkatkan pendidikan sekolah dasar yang lebih baik.

1. Manfaat Teoritis

Menambah pengetahuan bagi peneliti bahwa secara teori hasil penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan mutu pendidikan dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Memberikan masukan pada sekolah dasar agar lebih kreatif, inovatif, dan efektif dalam melaksanakan pembelajaran.

b. Bagi Guru

Menjadi referensi dalam memilih dan menggunakan model pembelajaran yang variatif guna tercapainya tujuan pembelajaran yang maksimal.

c. Bagi Peserta Didik

Merubah cara belajar peserta didik dari yang pasif menjadi aktif melalui penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sehingga siswa bersemangat untuk belajar dan dapat memahami materi dengan baik.

d. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan dan keterampilan tentang penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran.