

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kehidupan manusia tidak akan terlepas dari kata belajar, bahkan bayi sejak lahir sampai akhir hidupnya sekalipun. Manusia sebagai makhluk Tuhan yang memiliki akal dan pikiran tentunya memerlukan pendidikan untuk memperoleh ilmu pengetahuan sebagai bekal kehidupannya. Pendidikan merupakan proses perubahan dalam diri untuk mencari potensi yang lebih baik bagi masa depan. Menurut Undang-undang No. 20 Tahun 2003 (Sugiyono, 2018:42) tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan diartikan sebagai 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. Pendidikan sebelumnya harus terencana agar pembelajaran yang akan dilaksanakan berjalan lancar dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pendidikan yang dibutuhkan pendidik untuk proses pembelajaran mempunyai tujuan yaitu hasil belajar peserta didik yang memuaskan.

Hasil belajar merupakan hasil usaha keberhasilan peserta didik yang didapat dalam belajar. Menurut Leksono dan Yustitia (2016:40), hasil belajar adalah suatu hasil usaha yang dilakukan peserta didik setelah melalui proses pembelajaran yang berupa nilai dari tes yang diselenggarakan oleh pendidik terkait. Hasil belajar peserta didik yang luar biasa, sangat bagus, bagus, dan cukup bagus didapat dari pendidik. Pendidik yang mengukur hasil belajar peserta didik yang dilakukan dengan cara menilai tes. Hasil belajar dalam mata pelajaran IPA salah satunya. Mata pelajaran IPA di dalam sekolah dasar hanya terdapat di kelas tinggi yaitu kelas IV, V dan VI. Kelas V, salah satu materinya adalah materi tentang sistem peredaran darah manusia. Dalam materi IPA sistem peredaran darah manusia cukup sulit untuk dimengerti jika pembelajaran yang dilakukan pendidik cenderung kurang menarik bagi peserta didik.

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam sebuah lingkungan belajar untuk mencapai tujuan belajar yang sudah ditentukan. Dalam pembelajaran yang bertugas sebagai orang pertama adalah pendidik untuk merangkai proses pembelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik, yaitu sebagai penerima pembelajaran. Pemberian pembelajaran kepada peserta didik harus sesuai dengan tujuan dan materi yang sudah ditentukan. Pendidik juga harus memperhatikan model pembelajaran yang mampu diterima karakteristik peserta didik. Model pembelajaran adalah cara-cara yang digunakan pendidik dalam pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik. Salah satu model pembelajaran yaitu model pembelajaran kooperatif. Menurut Fathurrohman (2017:44) Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mengutamakan kerja sama di antara peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Jadi pembelajaran kooperatif memerlukan kerja sama antar peserta didik dalam rangkaian aktivitas belajarnya dalam kelas secara berkelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan.

Pembelajaran kooperatif memiliki beberapa tipe salah satunya adalah *Team Games Tournament* (TGT). Menurut Fathurrohman (2017:55), TGT adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) merupakan pembelajaran berkelompok dalam sebuah *tournament* atau persaingan yang didasari dalam sebuah permainan. Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) merupakan metode yang dapat membuat peserta didik aktif mengungkapkan jawaban dalam turnamen dan dapat melatih kekompakan dalam tim.

Berdasarkan hasil pengamatan saya di magang 1 dan 3 di SDN Ngagel Rejo I Surabaya pembelajaran IPA kelas V dinilai cukup sulit untuk dipahami. Dalam pandangan peserta didik IPA hanyalah sebuah teks-teks bacaan yang harus dihafal. Saat pembelajaran IPA sedang berlangsung, sebagian peserta didik kurang aktif dan kurang bersemangat. Selain itu cara mengajar pendidik juga masih

cenderung kurang menarik masih menggunakan pembelajaran diskusi biasa.

Salah satu upaya dalam menyikapi permasalahan ini yaitu perlu adanya perubahan untuk meningkatkan hasil belajar pembelajaran IPA materi sistem peredaran darah manusia kelas V sekolah dasar. Salah satunya adalah pendidik, pendidik harus mengubah pemikiran saat melakukan proses pembelajaran. Proses pembelajarannya yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) merupakan pembelajaran berkelompok dan persaingan dalam sebuah permainan, di mana terdapat kelompok untuk bersaing pada kelompok lain dalam sebuah permainan yang melatih sebuah kekompakkan antar teman agar kelompoknya mendapatkan penghargaan yang diberikan oleh pendidik. Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) juga membuat peserta didik aktif dan bersemangat dalam proses pembelajaran, karena peserta didik harus menemukan jawaban karena akan berpengaruh dalam perolehan skor atau penghargaan.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) akan mengubah pembelajaran yang tadinya berpusat pada pendidik menjadi pembelajaran berpusat pada peserta didik. Pembelajaran yang berpusat pada peserta didik memberikan pengetahuan sehingga memperoleh pemahaman yang mendalam. Dalam pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) ini peserta didik dihadapkan masalah atau soal terkait tentang pembelajaran IPA materi sistem peredaran darah manusia yang harus dipecahkan yang dapat membuat kerja sama kelompok.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu diadakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V di Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 1 SDN Ngagel Rejo I Surabaya”.

B. Batasan Masalah

Pembatasan masalah merupakan ruang lingkup suatu masalah yang berguna agar peneliti tidak menyimpang dari suatu pembahasan. Maka dari itu peneliti perlu adanya pembatasan masalah antara lain:

1. Penelitian ini terbatas pada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) peserta didik kelas V di SDN Ngagel Rejo I Surabaya.
2. Penelitian ini terbatas pada pembelajaran di tema 4 “Sehat itu Penting” subtema 1 “Peredaran Darahku Sehat” pembelajaran 1.
3. Penelitian ini memfokuskan satu mata pelajaran yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) “Sistem Peredaran Darah Manusia”.

C. Rumusan Masalah

Terkait dengan latar belakang dan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Adakah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar tema 4 subtema 1 pembelajaran 1 pada mata pelajaran IPA peserta didik kelas V di SDN Ngagel Rejo I Surabaya?”.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan hasil yang ingin dicapai dalam penelitian. Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar tema 4 subtema 1 pembelajaran 1 pada mata pelajaran IPA peserta didik kelas V di SDN Ngagel Rejo I Surabaya.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian merupakan hasil yang didapat oleh peneliti setelah melakukan penelitian, maka manfaat penelitian ini antara lain:

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini secara teoretis diharapkan dapat memberikan pengaruh hasil belajar mata pelajaran IPA di tema 4 subtema 1 pembelajaran 1 di kelas V dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk membantu proses kegiatan belajar di kelas.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

- 1) Meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai materi IPA sistem peredaran darah manusia.
- 2) Meningkatkan hasil belajar peserta didik mengenai materi IPA sistem peredaran darah manusia.

b. Bagi Pendidik

- 1) Untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman peserta didik mengenai pembelajaran tersebut.
- 2) Menambah pengetahuan tentang penggunaan pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) sebagai bekal mengajar dan menambah variasi pembelajaran yang menyenangkan dalam meningkatkan hasil belajar pada peserta didik.

c. Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian ini lebih meningkatkan mutu pendidikan di sekolah bila tidak tersedia sumber belajar yang memadai maka pendidik bisa memilih metode pembelajaran yang tepat.

d. Bagi Peneliti

- 1) Menambah pengetahuan dan pengalaman dalam melakukan proses pembelajaran IPA di kelas yang menyenangkan.
- 2) Dapat memotivasi peneliti untuk terus melakukan inovasi dalam proses pembelajaran.