

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kegiatan interaksi antara siswa dan pendidik. Keberhasilan kegiatan pendidikan ditentukan oleh bagaimana partisipasi siswa didalam mengikuti kegiatan interaksi dalam pendidikan tersebut. Semakin siswa aktif mengambil bagian dalam kegiatan interaksi tersebut, semakin tujuan pendidikan dapat tercapai. Pendidikan hendaknya mampu mengondisikan, dan memberikan dorongan untuk dapat mengoptimalkan dan membangkitkan potensi siswa, menumbuhkan aktivitas serta daya cipta (kreativitas), sehingga akan menjamin terjadinya dinamika di dalam proses pembelajaran.¹ Dalam penyelenggaraan kegiatan pendidikan, pendidik perlu sekali mengusahakan suatu strategi kegiatan pendidikan yang mengarah kepada pelibatan, partisipasi dan kegiatan anak didik sebanyak-banyaknya.

Sebagai seorang pendidik diketahui bahwa profesionalisme seorang guru bukan hanya ditentukan pada kemampuannya memahami dan menyampaikan ilmu pengetahuan tetapi juga kemampuannya melaksanakan pembelajaran yang menarik dan bermakna pada peserta didik terlebih pada pembelajaran IPA. Dalam mengajarkan pembelajaran IPA, seorang guru

¹ Martini Sri, *Pengantar Ilmu Pendidikan* (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2012), h. 56

harus menata materi yang akan diberikan agar terintegrasi dengan aplikasi yang ada di jumpai siswa.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari di tingkat sekolah dasar. Mata pelajaran IPA sesuai dengan namanya mempelajari tentang manusia dan alam semesta. Ilmu Pengetahuan Alam biasa disingkat IPA, merupakan salah satu mata pelajaran yang mempelajari ilmu alam. Mata pelajaran IPA biasanya digunakan untuk siswa sekolah dasar (SD), dan sekolah menengah tingkat pertama (SLTP).

Di Indonesia, siswa yang mempelajari IPA relatif belum mampu menggunakan pengetahuan IPA yang mereka peroleh untuk menghadapi tantangan kehidupan nyata. Kebanyakan siswa membelajarkan IPA sekedar hanya dengan hafalan semata tanpa memahaminya lebih dalam, sehingga belum mampu mengaplikasikannya di dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil belajar IPA yang dicapai oleh siswa di Indonesia yang tergolong rendah juga dipengaruhi oleh banyak faktor, yaitu karakteristik siswa dan keluarga, kemampuan membaca, motivasi belajar, minat dan konsep diri, strategi belajar, tingkat kehadiran dan rasa memiliki.² Faktor yang sangat penting adalah lingkungan belajar siswa dalam bentuk strategi yang diciptakan guru untuk mengoptimalkan potensi-potensi yang dimiliki siswa

² *Ibid*, h. 11.

dalam mempelajari IPA dan menggunakan konsep IPA tersebut dalam memahami lingkungan.

Peran seorang guru dalam melaksanakan strategi pembelajaran IPA yang baik adalah sebagai sumber belajar, fasilitator, pengelola, demonstrator, pembimbing, motivator, evaluator, dan katalisator dalam pembelajaran, serta pengontrol konsep IPA yang dipahami siswa. Jika peran tersebut dilaksanakan dengan baik maka akan mengarah pada mengajar yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan, serta gembira dan berbobot (pendekatan PAIKEM Gembrot). Kemampuan menerapkan pendekatan PAIKEM Gembrot tersebut memerlukan penguasaan model-model pembelajaran yang memadai.

Model pembelajaran dalam menyampaikan materi IPA akan berbeda dengan materi-materi pelajaran lainnya. Hal ini berarti bahwa tidak semua model sesuai untuk semua mata pelajaran. Materi IPA pun mempunyai karakteristik tersendiri sehingga tidak dapat menggunakan semua model pembelajaran. Alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan dalam menyampaikan materi IPA adalah model pembelajaran kontekstual, kooperatif, *Science Environment Technology Society (SETS)*, *discovery-inquiry*, PBL dan pembelajaran terpadu.³ Pada dasarnya semua model pembelajaran bertujuan sama, yaitu untuk mengarahkan dan mendesain pembelajaran dalam membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran yang

³ *Ibid*, h. 49.

telah ditetapkan, yang membedakan hanyalah langkah serta proses pembelajaran.

Adapun dalam penelitian ini peneliti memfokuskan pada model *Cooperative Learning*. Model *Cooperative Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang dapat meningkatkan pencapaian akademik dan sikap sosial peserta didik melalui kerja sama diantara mereka. Model ini juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama berdasar kelompok diskusi yang telah dibuat, yang bertujuan untuk meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi siswa dengan pengalaman serta membuat keputusan dalam kelompok.

Dengan penggunaan model pembelajaran yang dapat memicu siswa untuk aktif, guru dapat menggunakan model *Cooperative Learning* yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.⁴ Penggunaan model ini dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa, karena semua siswa dapat ikut berpartisipasi, baik dalam menjawab soal maupun memahami suatu materi. Selain mendapat pelajaran, siswa juga dapat membantu temannya dalam memahami serta menyelesaikan soal yang belum dipahaminya. Terkadang siswa lebih mudah paham ketika teman yang menjelaskan dibandingkan dengan guru yang menjelaskan.

⁴ Sholihat Barkah, *Pengaruh Penggunaan Model Cooperative Learning Tipe TGT (Team Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD* (Jakarta: FIP UNJ, 2015), h. 85.

Model *Cooperative Learning* memiliki banyak tipe pembelajaran, seperti *STAD*, *jigsaw*, *Group Investigation (GI)*, *Teams Games Tournament (TGT)*, *Number Head Together (NHT)*.⁵ Tipe *TGT* dan *STAD* adalah kedua tipe dari model *Cooperative Learning* yang paling banyak diaplikasikan, telah digunakan mulai dari kelas dua sampai kelas sebelas, dalam mata pelajaran mulai dari Matematika, Seni Bahasa, Ilmu Sosial, dan Ilmu Pengetahuan Alam.⁶ Dalam proses pelaksanaan *TGT* terdapat lima langkah pembelajaran, yaitu penyajian materi, pembentukan kelompok, permainan, pertandingan, dan penghargaan kelompok. begitu pula dengan *STAD*, memiliki lima langkah pembelajaran, yakni penyajian materi, kegiatan kelompok, tes individu, penghitungan skor perkembangan individu, dan penghargaan kelompok.

TGT dan *STAD* memang memiliki kemiripan, satu-satunya perbedaan antara keduanya adalah *STAD* menggunakan kuis-kuis individual pada tiap akhir pelajaran, sementara *TGT* menggunakan game-game akademik.

Dari uraian di atas, berdasarkan adanya perbedaan cara penyajian materi dengan model *Cooperative Learning* tipe *TGT* dan *STAD* yang pada hakikatnya sama, mendorong peneliti untuk mengadakan penelitian yang berjudul "Perbedaan Hasil Belajar IPA Siswa Antara Belajar Melalui Model

⁵ Sadia I Wayan, *Model-Model Pembelajaran Sains Konstruktivisme* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014), h. 90.

⁶ Slavin E Robert, *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik* (Bandung: Nusa Media, 2015), h. 143.

Cooperative Learning Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dan tipe *Student Teams Achievement and Division (STAD)*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah penggunaan model *Cooperative Learning* tipe *STAD* dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa secara optimal?
2. Bagaimana penggunaan metode *STAD* dapat membantu siswa dalam mengatasi kesulitan belajar IPA?
3. Bagaimana penggunaan model *Cooperative Learning* tipe *TGT* dapat melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar IPA?
4. Apakah penggunaan model *Cooperative Learning* tipe *TGT* dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa?
5. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPA siswa menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan *Student Teams Achievement and Division (STAD)*?

C. Pembatasan Masalah

Mengingat begitu luasnya ruang lingkup permasalahan yang telah diuraikan dalam identifikasi masalah, serta terbatasnya waktu penelitian yang diberikan, maka penelitian ini akan dibatasi pada perbedaan hasil belajar IPA siswa antara belajar melalui model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dan tipe *Student Teams Achievement and Division (STAD)*.

Adapun pengertian hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Hasil belajar dalam penelitian ini difokuskan pada hasil belajar IPA untuk materi bumi dan alam semesta di kelas V SD.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan dua tipe model *Cooperative Learning*, yaitu tipe *TGT* dan tipe *STAD*. *Cooperative Learning* merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat *heterogen*.⁷ Siswa yang belajar melalui model *Cooperative Learning* didorong untuk bekerja sama dalam mengerjakan suatu tugas, dan mereka harus mengkoordinasikan usahanya untuk menyelesaikan tugas-tugas belajarnya.

⁷Rusman, *Model-Model Pembelajaran* (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2014), h. 202.

Adapun *Cooperative Learning* tipe *TGT* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda.⁸ Tipe ini mudah diterapkan karena melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan.

Cooperative Learning tipe *STAD* merupakan pembelajaran kooperatif yang didalamnya terdapat beberapa kelompok kecil siswa dengan level kemampuan akademik yang berbeda-beda saling bekerja sama untuk menyelesaikan tujuan pembelajaran, tidak hanya secara akademik, siswa juga dikelompokkan secara beragam berdasarkan gender, ras, dan etnis.⁹ Sama halnya dengan *TGT*, *STAD* juga melibatkan peran aktif siswa dalam proses pembelajaran serta terdapat unsur penguatan berupa penghargaan kelompok. Perbedaan antara keduanya hanyalah pada unsur games dan turnamen, pada *STAD* tidak terdapat unsur tersebut.

Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas V pada jenjang sekolah dasar di SDN Kecamatan Cipayung, Jakarta Timur.

⁸ *Ibid*, h. 223.

⁹Huda Miftahul, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2014), h. 201.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dibahas, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut : “Apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPA tentang bumi dan alam semesta antara siswa yang belajar melalui model *Cooperative Learning* tipe *TGT* dan tipe *STAD*?”

E. Kegunaan Hasil Penelitian

1. Secara Teoretis

Hasil penelitian ini secara teoretis diharapkan dapat memberikan gambaran serta informasi mengenai perbedaan hasil belajar IPA antara siswa yang mendapatkan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan siswa yang mendapatkan model *Cooperative Learning* tipe *Student Teams Achievement dan Division (STAD)*

2. Secara praktis

Adapun secara praktis penelitian ini berguna :

a. Bagi guru SD

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan masukan dalam menggunakan model pembelajaran yang efektif dalam melaksanakan proses belajar mengajar di sekolah.

b. Bagi Kepala Sekolah

Sebagai bahan masukan guna memperbaiki dan mengembangkan tujuan serta misi sekolah.

c. Bagi peneliti selanjutnya

Sebagai referensi dalam melakukan penelitian yang berkaitan peningkatan hasil belajar IPA.