

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan komponen penting yang mempengaruhi kualitas sumber daya manusia, sehingga pendidikan tidak akan pernah lepas dari kehidupan manusia. Dengan pendidikan, manusia mempunyai kemampuan untuk mengembangkan bakat dan kemampuan untuk berfikir yang diberikan sejak lahir. Oleh karena itu jika sumber daya manusia dibentuk dari pendidikan yang berkualitas, maka diharapkan segala potensi dan kemampuan yang telah diperoleh oleh masyarakat ketika melalui proses pendidikan akan dapat berkembang.

Sesuai dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 Pasal 1 yang menyatakan tentang Sistem Pendidikan Nasional, 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, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.<sup>1</sup>

Berdasarkan pernyataan yang terdapat dalam Undang-Undang tersebut, maka dapat diambil kesimpulan bahwa pendidikan dapat mengembangkan potensi diri seorang individu sehingga terbentuklah sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan formal, pendidikan non formal, pendidikan informal merupakan pendidikan yang terdapat di Indonesia. Jenjang pendidikan pada pendidikan formal salah satunya adalah Sekolah Dasar (SD).

Di jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD), siswa dapat belajar berbagai hal untuk menambah wawasan serta meningkatkan kualitasnya.

---

<sup>1</sup> Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional, "Introduction and Aim of the Study," *Acta Pædiatrica* 71 (1982): hal. 1.

Belajar merupakan suatu bentuk aktivitas yang dilakukan oleh individu secara sadar untuk memperoleh pengetahuan, konsep, maupun pemahaman yang baru.<sup>2</sup> Dalam arti lain, belajar dapat diartikan sebagai suatu usaha sadar yang dilakukan oleh setiap individu untuk dapat memperoleh hal-hal yang baru terkait konsep, pengetahuan, maupun pemahaman, sehingga individu tersebut dapat meningkatkan kualitasnya.

Pada pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) saat ini mengacu pada kurikulum merdeka belajar. Muatan pelajaran yang terdapat dalam tema di Sekolah Dasar (SD), salah satunya yaitu muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar salah satunya yaitu mempelajari tentang fenomena alam yang terdapat di lingkungan sekitar, sehingga pembelajaran IPA dapat menjadi pembelajaran yang mudah dan menyenangkan. Belajar dalam pembelajaran IPA merupakan tujuan-tujuan didalam pendidikan yang dirumuskan sesuai dengan ranah kognitif diantaranya terdapat mengingat, memahami, mengaplikasi, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Hal ini sejalan dengan hakikat IPA dimana pada hakikatnya, IPA sebagai suatu proses dan produk sehingga sesuai dengan tujuan ranah pendidikan tersebut.<sup>3</sup> Sehingga pembelajaran IPA sangat penting untuk diberikan kepada siswa, terutama siswa sekolah dasar yang menjadi fondasi dalam dunia pendidikan. Dalam pembelajaran IPA, hasil belajar merupakan suatu cerminan dari proses pembelajaran yang terlaksana. Dalam hasil belajar IPA terdapat tiga ranah yang dinilai sebagai puncak keberhasilan siswa dalam belajar, diantaranya ranah pengetahuan, sikap, dan keterampilan.<sup>4</sup> Sehingga ketiga ranah tersebut sangat penting bagi kemajuan serta perkembangan peserta didik, terutama dalam pembelajaran IPA.

---

<sup>2</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, ed. Jefry, I. (Jakarta: Kencana, 2013), hal. 4.

<sup>3</sup> Asih Widi Wisudawati dan Eka Sulistyowati, *Metodologi Pembelajaran Ipa*, ed. Restu Damayanti, 1 ed. (Jakarta: Sinar Grafika Offset, 2014), hal. 39.

<sup>4</sup> Gingga Prananda dan Hadiyanto, "Korelasi Antara Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 3, no. 3 (2019): hal. 910.

Pembelajaran IPA disekolah dasar diharapkan menjadi mata pelajaran yang tidak hanya menyenangkan dan memudahkan bagi siswa, tetapi juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) yang mengacu pada taksonomi bloom yaitu menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6). Sehingga dalam pembelajaran harus dimasukkan unsur-unsur yang mengasah kemampuan siswa dalam berpikir tingkat tinggi, atau dalam hal ini yaitu pembelajaran secara berkelompok yang dapat membuat siswa saling bertukar pendapat dan saling mengevaluasi satu sama lain. Sehingga hasil yang diharapkan yaitu dapat meningkatkan hasil belajar IPA, dan meningkatkan kualitas dalam pembelajaran.

Namun permasalahan yang sering ditemui dalam pembelajaran IPA di Sekolah Dasar yaitu hasil belajar IPA siswa yang kurang memuaskan terutama dalam ranah kognitif (pengetahuan) siswa. Hal ini diakibatkan karena peserta didik kurang terlibat secara aktif, dan kurang tepatnya model pembelajaran yang diberikan dalam kegiatan belajar. Sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan oleh Waci, dkk diperoleh data bahwa model pembelajaran yang digunakan masih menggunakan model pembelajaran yang konvensional, banyaknya siswa yang menganggap pembelajaran IPA sulit, dan rendahnya keaktifan siswa selama pembelajaran. Hasil ulangan mata pelajaran IPA kelas V didapat bahwa masih banyak siswa yang tidak lulus KKM, siswa yang mengikuti ulangan sebanyak 24 siswa. Dari 24 siswa yang mengikuti ulangan yang lulus hanya 9 siswa atau setara dengan 37,5% dan siswa yang tidak lulus sebanyak 15 siswa setara dengan 62,5%.<sup>5</sup> Hal ini membuktikan bahwa hasil belajar siswa masih rendah dan rendahnya keaktifan siswa selama pembelajaran.

Hal tersebut, ditemukan juga dalam hasil observasi Sutarningsih, diperoleh bahwa hasil belajar IPA di SDN 4 Tianyar masih rendah. Dari hasil

---

<sup>5</sup> D Waci dan N Nuraya, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Alat Pencernaan Manusia Pada Siswa Kelas V di SDN 2 Suranenggala Lor," *Jurnal Pendidikan Fisika dan Sains* 3, no. 1 (2020): hal. 14, <http://journal.unucirebon.ac.id/index.php/jpfs/article/view/77>.

observasi tersebut, ditemukan bahwa dari 26 siswa di kelas V yang mendapatkan nilai di atas KKM yaitu hanya 11 orang atau 42,31% saja. Dalam hal ini KKM yang ditetapkan di kelas V SDN 4 Tianyar yaitu 67.<sup>6</sup> Dari hasil observasi yang ditemukan, dapat dikatakan bahwa siswa yang memiliki nilai di atas KKM masih sangat rendah bahkan belum mencapai 50% dari 26 siswa.

Sejalan dengan hasil observasi dalam penelitian Amalia dkk, yang diperoleh hasil belajar IPA siswa kelas V SDN 1 Bagik Palak Barat.<sup>7</sup> Dari 26 siswa di kelas V/A hanya 14 siswa yang mendapat nilai tuntas atau hanya sekitar 54% dan sisanya yaitu 46% tidak lulus KKM. Sedangkan di kelas V/B hanya 13 siswa yang mendapat nilai tuntas atau 52% sedangkan 12 siswa tidak tuntas atau sekitar 48%.

Dari ketiga penelitian tersebut, dapat dikatakan bahwa pada hasil belajar IPA di SD masih tergolong kategori rendah. Karena rendahnya keaktifan siswa selama pembelajaran, dan minimnya penguasaan materi menyebabkan hasil belajar IPA rendah. Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu guru masih menggunakan model pembelajaran yang tidak melibatkan aktifkan siswa, dan penyampaian materi yang dilakukan kurang menarik perhatian siswa. Sehingga siswa merasa bosan dan jenuh selama pembelajaran berlangsung. Dengan pembelajaran yang berpusat kepada guru membuat siswa malu, takut, dan tidak percaya diri untuk bertanya mengenai materi, ataupun dalam menyampaikan pendapatnya. Akibatnya hasil belajar IPA siswa, menjadi kurang maksimal atau rendah.

Oleh karena itu, perlu adanya pemilihan model pembelajaran yang berpusat pada siswa, mampu menciptakan suasana pembelajaran yang

---

<sup>6</sup> N L Sutarningsih, "Model Pembelajaran Inquiry untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas V SD," *Journal of Education Action Research* 6, no. 1 (2022): hal. 118, <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEAR/article/view/44929%0Ahttps://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEAR/article/viewFile/44929/21318>.

<sup>7</sup> Baiq Ririn Amalia, Muhammad Tahir, dan Baiq Niswatul Khair, "Pengaruh Model Pembelajaran Course Review Horay Terhadap Hasil Belajar IPA," *Journal of Classroom Action Research* 5, no. 1 (2023). hal. 149., <http://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/index>\_\_\_\_\_.

menyenangkan, dan siswa dapat bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil untuk meningkatkan kepercayaan diri. Sehingga model pembelajaran kooperatif menjadi salah satu kunci atau cara untuk mengatasi permasalahan tersebut, dimana pembelajaran kooperatif menekankan pada pembelajaran yang berpusat kepada siswa. Namun dengan beragamnya tipe model pembelajaran kooperatif, maka perlunya pemilihan tipe yang sesuai dengan yang dibutuhkan. Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*, dapat menjadi salah satu solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Model pembelajaran *Team Games Tournament* merupakan model pembelajaran yang menyajikan pembelajaran yang dilaksanakan secara kelompok, dan terdapat permainan, kompetisi atau pertandingan, serta penghargaan kepada kelompok.<sup>8</sup> Sehingga pembelajaran secara kelompok dapat lebih aktif, dan tidak hanya siswa tertentu saja yang aktif. Model pembelajaran *Team Games Tournament* juga merupakan model pembelajaran kooperatif yang dilaksanakan dengan melibatkan peserta didik untuk melakukan tutor sebaya dan didalamnya terdapat unsur permainan.<sup>9</sup>

Sehingga dari dua pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* merupakan metode pembelajaran yang di dalamnya terdapat kerja sama antar anggota didalam kelompok, permainan, kompetisi, dan penghargaan sebagai apresiasi terhadap kelompok. Dimana setiap kelompok berusaha untuk menjadi yang terbaik, dengan mendapatkan skor sebanyak-banyaknya. Sehingga dapat melibatkan peserta didik secara aktif, mampu berkolaborasi dengan baik di

---

<sup>8</sup> Donald Samuel Slamet (President University) Santosa, "Manfaat Pembelajaran Kooperatif Teamgames Tournament (Tgt) Dalam Pembelajaran," *Statistical Field Theor* 53, no. 9 (2019): hal. 1689–1699.

<sup>9</sup> Siti Nurfajriah, Netriwati Netriwati, dan Rany Widyastuti, "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Menggunakan Sandi Semaphore Pramuka Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Ditinjau dari Tipe Kepribadian Siswa," *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 5, no. 3 (2021). hal. 3180.

dalam kelompok, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Sehingga hasil belajar, diharapkan dapat maksimal.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Model Kooperatif tipe *Team Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Kelurahan Bendungan Hilir”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar IPA yang kurang memuaskan.
2. Peserta didik kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran.
3. Model pembelajaran yang digunakan kurang menyenangkan.
4. Kurangnya motivasi dan minat peserta didik dalam belajar IPA.
5. Peserta didik kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan uraian identifikasi masalah diatas, maka penelitian ini dibatasi dengan:

1. Materi Ekosistem dan jaring-jaring makanan, pada muatan pelajaran IPA kelas V Sekolah Dasar.
2. Mencari pengaruh terhadap hasil belajar yang berfokus pada ranah kognitif siswa.

## **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V Sekolah Dasar?

## E. Tujuan Umum Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah diatas, maka dapat disimpulkan tujuan umum penelitian ini yaitu: Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V Sekolah Dasar.

## F. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis dan praktis, adapun kegunaannya sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi khalayak keilmuan dalam dunia pendidikan mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPA.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Siswa

Diharapkan penelitian ini dapat meningkatkan minat dan motivasi dalam belajar IPA, sehingga mendapatkan hasil belajar yang diharapkan.

#### b. Bagi Guru

Diharapkan penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam memberikan model pembelajaran dikelas.

#### c. Bagi Kepala Sekolah

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat menjadi masukan serta referensi dalam membuat kebijakan.

#### d. Bagi Peneliti selanjutnya.

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan inspirasi bagi peneliti selanjutnya untuk melaksanakan penelitian lanjutan.