

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peranan penting yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang menitikberatkan pada proses belajar mengajar atau transfer ilmu. Selain itu, pendidikan menjadi salah satu media untuk meningkatkan dan mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas, mampu bersaing, dan mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Upaya yang disadari dan terencana dalam menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran, sehingga peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya.

Proses belajar melibatkan tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil dari pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses ranah kognitif. Setiap individu memiliki aktivitas yang dilakukan dengan melihat, mendengar, merasakan dari kondisi dan lingkungan berinteraksi akan menyebabkan perubahan tingkah laku. Dalam proses pembelajaran melibatkan guru dan siswa yang berinteraksi satu sama lain. Saat terlibat dalam interaksi pembelajaran, para pendidik harus memahami karakteristik peserta didik, materi pelajaran, serta metodologi pembelajaran sehingga proses pembelajaran akan lebih variatif, inovatif, dan konstruktif dalam merekonstruksi pemahaman pengetahuan dan implementasinya sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan kreativitas peserta didik.

Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar tidak hanya mengajarkan penguasaan fakta, konsep, dan prinsip tentang alam, namun juga ditujukan untuk memberi kesempatan kepada siswa untuk memupuk rasa ingin tahu secara alamiah, mengembangkan kemampuan bertanya, membimbing dalam mencari jawaban berdasarkan bukti terhadap fenomena alam, mengembangkan keterampilan berpikir ilmiah, serta mengembangkan sikap objektif, bekerja sama, dan menghargai pendapat orang lain. Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam merupakan salah satu ilmu dasar yang mempunyai peranan penting dalam upaya penguasaan

ilmu pengetahuan dan teknologi. Di era modern sekarang, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat telah merambah ke berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk di bidang pendidikan dan pengajaran.

Peningkatan mutu pendidikan sangat ditentukan pada peran guru sebagai pendidik dalam mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan. Dengan kata lain, peranan guru menempati titik sentral pendidikan agar guru mampu menunaikan tugasnya dengan baik. Oleh sebab itu guru perlu memahami aspek-aspek terkait proses belajar mengajar seperti halnya proses pendidikan yang diharapkan dengan peranan guru yang sangat penting adalah mengaktifkan dan mengefisienkan proses belajar di sekolah. Peran guru sangat menentukan didalam penyampaian materi pembelajaran, termasuk kemampuan menggunakan metode dan media pembelajaran yang sesuai. Selain itu, pengkondisian siswa sangat diperlukan untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Sehingga dalam pelaksanaan proses kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan efisien dan efektif.

Siswa merupakan individu yang unik, yang berarti tidak ada dua peserta didik yang sama, setiap individu memiliki perbedaan yang terletak pada karakteristik psikologis, kepribadian, dan sifat-sifat individu. Perbedaan individu ini mempengaruhi pada cara dan hasil belajar mereka. Hasil belajar ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, termasuk keterampilan sosial yang diterapkan oleh guru kepada siswanya dalam merangsang minat dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti pada saat pembelajaran IPA di kelas IV SDN Jatinegara 15 Pagi. Ditemukan bahwa belajar siswa belum tercapai secara maksimal. Rendahnya hasil belajar kognitif siswa dalam mata pelajaran IPA di kelas IV SDN Jatinegara 15 Pagi masih belum mencapai target Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini dapat dilihat dari hasil perolehan nilai ulangan harian. Penetapan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di SDN Jatinegara 15 Pagi adalah 75. Jumlah siswa kelas IVC sebanyak 29 siswa. Berdasarkan hasil penilaian ulangan harian, ditemukan bahwa terdapat 17 siswa atau 58,62% yang belum mencapai ketuntasan sedangkan 12 siswa atau 41,37% siswa sudah mencapai ketuntasan.

Melalui wawancara dengan guru kelas IV SDN Jatinegara 15 Pagi ditemukan beberapa masalah yang menyebabkan rendahnya hasil belajar IPA. Dalam pembelajaran IPA guru kesulitan untuk melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa cenderung pasif. Beberapa siswa menganggap IPA sebagai mata pelajaran menghafal dan cukup membosankan karena guru memperkenalkan hanya sebatas dimensi produk saja. Selain itu, siswa sering kurang bisa fokus dalam pembelajaran dan sering mengobrol ketika guru memberikan arahan. Kurangnya motivasi belajar siswa karena penggunaan metode pembelajaran kurang variatif dan kurang melibatkan siswa secara aktif.

Dari penelitian tersebut, dapat dikatakan bahwa pada hasil belajar IPA di SDN Jatinegara 15 Pagi masih tergolong kategori rendah. Ada yang belum tercapainya ketuntasan hasil belajar kognitif disebabkan sebagian siswa masih ada materi yang belum dipahami dan menganggap materi tersebut sulit. Karena masih ditemukan dalam pembelajaran IPA hanya sebatas transfer ilmu dari guru ke siswa. Proses pembelajaran masih cenderung belum beragam. Peran guru belum sepenuhnya terlibat secara aktif dan kreatif dalam melibatkan siswa. Pendekatan dan strategi pembelajaran yang digunakan belum bervariasi dan menarik, menyebabkan kebosanan pada siswa dan berdampak pada hasil belajar IPA yang rendah. Guru juga belum sepenuhnya menggunakan model pembelajaran yang efektif, metode yang digunakan guru kurang bervariasi dan kurang memberikan ruang bagi siswa untuk berpartisipasi aktif serta menjadi fasilitator untuk teman-teman mereka sendiri. Hal ini menyebabkan keberanian siswa untuk berbicara dan bertanya masih kurang. Komunikasi antara siswa dan guru juga terbatas dengan banyak siswa yang enggan bertanya atau menyampaikan pendapatnya. Akibatnya hasil belajar IPA siswa menjadi kurang maksimal atau rendah.

Oleh karena itu, perlu adanya pemilihan model pembelajaran yang berpusat pada siswa, yang mampu menciptakan suasana pembelajaran menyenangkan, dan siswa dapat bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil untuk meningkatkan kepercayaan diri. Sehingga model pembelajaran kooperatif menjadi salah satu 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 *Teams Games Tournament* (TGT) dapat menjadi solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran kooperatif di mana siswa dibagi dalam kelompok belajar yang terdiri dari empat sampai enam siswa dengan kemampuan yang berbeda. Model pembelajaran TGT terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan, dan penghargaan kelompok (Sugiata, 2018). Dalam model pembelajaran TGT, belajar dapat dilakukan sambil bermain. Dari kelima tahapan tersebut dapat memberikan dorongan kepada siswa untuk lebih semangat dan termotivasi untuk belajar dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran ini sangat baik dipakai untuk melibatkan peserta didik dalam menganalisis materi secara mendalam, dengan cara kerjanya yang bersifat kooperatif melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan (Andhini Ayu Paramita & Zulherman, 2022). Peserta didik yang lebih cepat paham materi membantu peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami materi sehingga melibatkan peserta didik aktif, mampu berkolaborasi dengan baik didalam kelompok, menciptakan suasana yang menyenangkan dan meningkatkan rasa percaya diri sehingga hasil belajar diharapkan maksimal.

Harapan yang ingin dicapai adalah menciptakan suasana pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang sesuai dengan kaidah-kaidah IPA. Guru diharapkan dapat memainkan peran yang efektif dalam melaksanakan pembelajaran IPA, yaitu sebagai sumber belajar, fasilitator, pengelola, demonstrator, pembimbing, motivator, evaluator, dan pendorong dalam proses pembelajaran. Apabila peran tersebut dilaksanakan dengan baik, diharapkan pembelajaran akan menjadi aktif, inovatif, kreatif, menarik, dan menyenangkan, serta gembira dan berbobot.

Berbagai penelitian tindakan kelas membuktikan keberhasilan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) secara empiris. Penelitian yang dilakukan oleh Jusrianto, Haspidawati Nur, dan Daniel Paruban tahun 2021 dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar IPA Kelas IV Melalui Model

Pembelajaran *Team Games Tournament* SDN 256 Bonepute Kecamatan Nuha” (Jusrianto, 2021). Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada setiap siklus adapun hasil penelitian yang didapatkan pada siklus I hasil belajar siswa hanya 7 siswa yang memperoleh nilai 70 ke atas (31%) kategori sedang dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 18 siswa yang memperoleh nilai 70 ke atas (85%) kategori sangat tinggi dan telah mencapai indikator keberhasilan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model TGT dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kemudian, terdapat hasil penelitian yang dilakukan oleh Wiwing Arwisandi, Rahmawati Patta, dan Abdul Rahman tahun 2023 dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD” (Wiwing Arwisandi, 2023). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), dapat meningkatkan hasil belajar IPA yang dilihat dari perkembangan hasil tes aktivitas belajar siswa pada siklus I mencapai 62,5% atau kategori cukup dan pada siklus II mengalami peningkatan 18,75% menjadi 81,25% berada pada kategori baik. Sehingga hasil belajar siswa mencapai KKM pada pembelajaran IPA. Indikator keberhasilan penelitian ini adalah tercapainya KKM dengan rata-rata ketuntasan mencapai 70 pada pembelajaran IPA. Sehingga dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Inpres Mawang Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa.

Selanjutnya, ada penelitian yang dilakukan oleh Wiwi Noorfaedah tahun 2022 dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Turnament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas IV SDN 040 Pasawahan Pada Materi Sumber Daya Alam” (Wiwi Noorfaedah, 2022). Penelitian ini dimulai dengan *pre test* dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum dilakukan tindakan kelas. Hasil evaluasi *pre test* menunjukkan bahwa hanya 10 orang siswa atau 33,33% yang tuntas atau memenuhi KKM sekolah. Sedangkan 20 orang siswa atau 66,67% orang siswa lagi belum tuntas, dan nilai rata-rata kelas 55,45. Selanjutnya peneliti

melakukan tindakan pada siklus I. Hasil evaluasi pada siklus I ada 22 (73,33%) siswa yang berhasil mencapai nilai KKM, 8 orang siswa (26,67%) belum mencapai nilai KKM, dan nilai rata-rata kelas 70. Dengan demikian siswa kelas IV SDN 040 Pasawahan telah mencapai ketuntasan belajar dengan nilai rata-rata kelas sebesar 70. Pada siklus II ada 28 (93,33%) siswa yang berhasil mencapai nilai KKM, dan 2 orang siswa (6,67%) belum mencapai nilai KKM. Dengan demikian peneliti tidak melakukan lagi tindakan pada siklus III.

Dari hasil penelitian sebelumnya, maka dapat dikatakan bahwa model TGT dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPA pada peserta didik sekolah dasar. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk menggunakan TGT sebagai model pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik kelas IV karena pada penelitian terdahulu TGT terbukti dapat meningkatkan hasil belajar serta keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. Adapun perbedaan antara beberapa penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu terdapat pada tempat dan waktu pelaksanaan penelitian. Serta penelitian ini dilaksanakan pembelajaran menggunakan Kurikulum Merdeka yang mana sebelumnya menggunakan Kurikulum 13.

Berdasarkan pada uraian diatas, maka peneliti sangat tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Siswa Kelas IV SDN Jatinegara 15 Pagi”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, terdapat beberapa masalah yang timbul dalam pembelajaran IPA yang teridentifikasi, sebagai berikut:

1. Guru belum mampu menciptakan suasana kelas dengan baik.
2. Siswa belum terlibat aktif dalam proses pembelajaran IPA di sekolah.
3. Proses pembelajaran IPA belum berjalan optimal di sekolah.
4. Terdapat kelemahan pada penggunaan model yang diterapkan oleh guru SDN Jatinegara 15 Pagi di dalam pembelajaran IPA.

5. Hasil belajar IPA siswa kelas IV di SDN Jatinegara 15 Pagi masih tergolong rendah.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi pada meningkatkan hasil belajar IPA dalam ranah kognitif melalui model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas IV SDN Jatinegara 15 Pagi. Adapun materi yang akan diajarkan dalam penelitian ini adalah Gaya di Sekitar Kita.

### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah yang diambil, maka dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV di SDN Jatinegara 15 Pagi?
2. Bagaimana upaya meningkatkan hasil belajar IPA melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas IV SDN Jatinegara 15 Pagi?

### **E. Kegunaan Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat berguna baik secara teoritis maupun secara praktis, seperti penjelasan di bawah ini:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian diharapkan secara teoretis mampu menambah wawasan dan wacana pengetahuan di bidang pendidikan khususnya dalam penerapan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar IPA terhadap peserta didik kelas IV SD yang dapat digunakan sebagai model pembelajaran yang tepat dan menarik.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi Siswa

Siswa memperoleh pengalaman baru dalam proses pembelajaran dengan model pembelajaran yang bervariasi dan diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran, serta menjadikan materi ajar lebih bermakna.

b) Bagi Guru

Memberikan masukan dan menambah wawasan bagi guru dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar IPA siswa.

c) Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk meningkatkan mutu sekolah dan kualitas pembelajaran.

d) Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi rujukan bagi peneliti lain mengenai Penelitian Tindakan Kelas (PTK) khususnya dalam meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran IPA melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, serta ilmu yang bermanfaat untuk kemudian diteliti lebih lanjut dan mendalam.

