

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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 (Depdiknas UU No. 20 Tahun 2003). Dalam proses ini pendidikan memegang peranan yang sangat penting bagi setiap negara, dengan begitu seorang guru sebagai pendidik mampu menciptakan pembelajaran dengan kreatif dan menarik. Pendidikan adalah suatu kegiatan yang memberikan ilmu yang bermanfaat serta dapat membuat seseorang mengerti dan mengetahui dalam berbagai hal.

Dalam Pendidikan terjadi interaksi yang dilakukan antara guru dengan siswa yang disebut dengan proses pembelajaran. Saat ini, Proses Pembelajaran seringkali terjadi satu arah dimana siswa hanya sekedar mendengarkan apa yang disampaikan guru. Akibatnya materi dan hasil pembelajaran tidak tercapai karena siswa tidak memahaminya. Seringkali siswa sibuk sendiri dengan aktivitasnya pada kegiatan pembelajaran berlangsung, seperti mengobrol dengan kawan sebangkunya. Hal itu dikarenakan siswa tidak tertarik dengan pembelajaran karena terasa membosankan.

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari alam semesta beserta isinya. Dewi (2018:114) menyatakan bahwa IPA merupakan upaya manusia dalam memahami alam semesta melalui

pengamatan yang tepat sasaran serta menggunakan prosedur dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan. Astuti (2017:156) menyatakan bahwa IPA adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang gejala alam yang disusun secara sistematis yang berdasarkan hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia.

Pembelajaran IPA ditujukan untuk dapat memberikan pengalaman belajar yang mengembangkan kemampuan bernalar, merencanakan dan melakukan penyelidikan ilmiah, menggunakan pengetahuan yang sudah dipelajari untuk memahami gejala alam yang terjadi di sekitarnya. Pembelajaran IPA membuat siswa memperoleh pengalaman langsung sehingga dapat menambah kekuatan siswa untuk menerima, menyimpan, dan menerapkan konsep yang telah dipelajarinya. Pembelajaran IPA dapat tersampaikan dengan baik oleh guru dan dapat mencapai tujuan pembelajaran, maka guru dituntut untuk dapat menciptakan pembelajaran yang efektif. Untuk meningkatkan pembelajaran yang efektif dan efisien dapat digunakan model pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang efektif dan efisien digunakan dalam meningkatkan aktivitas siswa adalah *Teams Games Tournaments (TGT)*.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement* (Shoimin 2014:203). Pada model TGT siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-

masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Pada *Teams Games Tournaments* peserta didik dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil dengan anggota dari empat sampai lima peserta didik secara heterogen, agar semangat belajar peserta didik dapat meningkat maka di akhir kegiatan pembelajaran dibuatkan *tournament* atau kompetisi antar *teams*.

Berdasarkan observasi dan hasil wawancara dengan wali kelas IV SDN 12 Api-Api, Bayang pada hari Selasa tanggal 26 Oktober 2021, diperoleh informasi dari walikelas bahwa metode atau model pembelajaran yang digunakan guru menyesuaikan materi pembelajaran saat pembelajaran berlangsung. Pada saat kegiatan pembelajaran pendidik biasanya dominan menggunakan metode konvensional, seperti metode ceramah yang menjelaskan materi dan penugasan. Hal ini mengakibatkan siswa tidak bersemangat dalam kegiatan pembelajaran. Peneliti juga melihat kurangnya keinginan siswa untuk bertanya pada guru padahal siswa belum sepenuhnya paham dengan materinya. Peneliti melihat bagaimana proses pembelajaran guru dan siswa, kurangnya aktivitas siswa yang bertanya dan menjawab pertanyaan disaat proses pembelajaran sedang berlangsung, Hal ini mengakibatkan kurangnya pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep pembelajaran IPA. Selain itu, dapat dilihat dari hasil belajar siswa.

Tabel 1: Hasil Ujian Tengah Semester II Tahun Ajaran 2021/2022

Nilai UTS	Σ Siswa	Nilai Ilmu Pengetahuan Alam			Pencapaian KKM	
		Tertinggi	Terendah	Rata-rata	Nilai ≥ 70	Nilai ≤ 70
I	23	85	60	76,9	18 orang	5 Orang

Sumber: Guru kelas IV SDN 12 Api-Api.

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui nilai siswa yang tuntas nilai KKM 70 ada 18 orang selain itu dan nilai siswa yang tidak tuntas ada 5 orang, selain itu aktivitas bertanya 26% dan aktivitas menjawab pertanyaan 39%. Oleh karena itu rendahnya aktivitas siswa ini maka perlu dilakukan inovasi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan data yang diperoleh saat observasi maka diperlukan sebuah model pengajaran yang dapat meningkatkan nilai dan aktivitas belajar siswa, salah satu model yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa adalah model *Teams Games Tournaments (TGT)*. Model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournaments (TGT)* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement* (Shoimin 2014:203).

Oleh karena itu, Peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **Penerapan Model Kooperatif *Teams Games Tournaments (TGT)* Pada**

**Materi Hubungan Gaya dengan Gerak Untuk Meningkatkan Aktivitas
Siswa Kelas IV SDN 12 Api-Api Kabupaten Pesisir Selatan.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Guru lebih dominan menerapkan metode ceramah dan penugasan dalam proses pembelajaran.
2. Peserta didik masih kurang memahami materi pembelajaran aktif dalam kegiatan belajar mengajar.
3. Kurangnya aktivitas bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru dan siswa.
4. Siswa membutuhkan inovasi pembelajaran, yaitu dengan menggunakan model Kooperatif *Teams Games Tournament*.
5. Guru belum pernah menerapkan model Kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* pada Materi Hubungan Gaya Dengan Gerak di kelas.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka penelitian ini terfokus pada Penerapan Model Kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* Pada Materi Hubungan Gaya dengan Gerak Untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa Kelas IV SDN 12 Api-Api Kabupaten Pesisir Selatan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut, rumusan dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Bagaimanakah peningkatan aktivitas bertanya siswa kelas IV dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* pada materi Hubungan Gaya dengan Gerak untuk siswa kelas IV SDN 12 Api-Api Kabupaten Pesisir Selatan?
2. Bagaimanakah peningkatan aktivitas menjawab pertanyaan siswa dengan menerapkan model Kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* pada materi Hubungan Gaya dengan Gerak untuk siswa kelas IV SDN 12 Api-Api Kabupaten Pesisir Selatan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Peningkatan Aktivitas bertanya siswa kelas IV dengan menggunakan model pembelajaran model Kooperatif *Teams Games Tournaments (TGT)* pada materi Hubungan Gaya dengan Gerak untuk kelas IV SDN 12 Api-Api Kabupaten Pesisir Selatan.
2. Peningkatan Aktivitas menjawab pertanyaan siswa kelas IV dengan menggunakan model Kooperatif *Teams Games Tournaments (TGT)* pada materi Hubungan Gaya dengan Gerak untuk kelas IV SDN 12 Api-Api Kabupaten Pesisir Selatan.

F. Manfaat Penelitian

Melalui penerapan model *Teams Games Tournaments (TGT)* ini, peneliti berharap dapat memberikan manfaat yang diharapkan sebagai berikut:

1. Bagi guru dan calon guru, untuk menyampaikan dan memberikan materi pembelajaran secara lebih jelas dan terperinci sebagai bahan ajar dan alternatif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran IPA untuk menyelesaikan masalah dalam proses pembelajaran yang ditemukan di dalam kelas.
2. Bagi siswa, dapat membantu siswa meningkatkan aktivitas belajar siswa dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna.
3. Bagi mahasiswa, sebagai khazanah pengetahuan dan sebagai referensi dalam penelitian selanjutnya.