BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menginisiasi memfasilitasi, dan meningkatkan kualitas belajar pada diri siswa, oleh karena pembelajaran merupakan upaya sistematis untuk meningkatkan proses belajar, pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang guru untuk mengukur kemampuan siswa dalam pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah.

Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, pembelajaran merupakan aktivitas yang paling utama. Ini berarti bahwa keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada bagaimana proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Perlu adanya teori pembelajaran yang akan menjelaskan asas-asas untuk merancang pembelajaran yang efektif. Proses pembelajaran pada awalnya guru untuk mengetahui kemampuan dasarnya. Hal yang menjadi pusat perhatian dari semua elemen yang terkait dengan pendidikan adalah masalah hasil belajar siswa yang rendah, di beberapa daerah tentu bahkan pembelajarannya masih sangat terbatas baik dari segi media pembelajaran maupun sarana pembelajaran. Hasil belajar siswa merupakan cerminan dari sebuah proses pembelajaran, oleh karena itu hasil belajar siswa menjadi sangat penting untuk diperhatikan dengan menggunakan berbagai macam strategi.

Salah satu penyebab rendahnya hasil belajar siswa adalah kurangnya penerapan model pembelajaran yang digunakan guru sebagai pengajar, dengan mewawancarai salah seorang guru yang ada di SDN 2 Meyambanga, yang kebetulan guru tersebut adalah wali kelas V maka menjadi pedoman untuk melakukan penelitian dengan menggunakan model baru. dengan mengubah dan cara mengajar dapat membuat siswa lebih nyaman, semua siswa terlibat dalam pembelajaran. model ini lebih cocok digunakan di kelas tinggi, maka peneliti mengambil kelas V untuk diteliti. Sesuai yang didapat dari wawancara pada salah satu guru, masih banyak siswa yang belum memenuhi syarat ketentuan nilai KKM yang akan dicapai. Ini membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran yang belum optimal sehingga banyak siswa hasil belajarnya yang sangat rendah. Siswa

yang kurang aktif dalam proses pembelajaran bahkan mereka sering melakukan kegiatan-kegiatan lain ketika pembelajaran sedang berlangsung. Bahkan banyak siswa yang sering keluar masuk kelas. Disamping itu, siswa dalam kegiatan belajar mengajar masih ditemukan kelemahan antara lain kurangnya keaktifan keseriusan dalam belajar dan kerja kelompok, kurangnya keberanian dalam mengemukakan pendapat, kurang kerja sama, kurangnya menghargai pendapat orang lain, untuk mengatasi masalah tersebut, guru harus mampu menggunakan strategi-strategi dalam mengatasi masalah dengan menggunakan model yang kreatif dan inovatif agar dalam pembelajaran siswa tidak bosan dalam menerima materi yang sedang berlangsung.

Dalam melakukan upaya hasil pembelajaran IPA yang maksimal, para praktisi pendidikan IPA telah banyak memperkenalkan dan menerapkan berbagai model dan pendekatan mengajar, walaupun secara keilmuan terjadi berbagai perubahan (perkembangan) namun kenyataan di lapangan masih menunjukkan, pembelajaran yang terkesan hanya guru yang aktif, sementara siswa pasif aktivitas belajar cenderung membosankan saat belajar. Fakta lain adalah guru tidak menggunakan media dan model belajar yang bervariasi dan menarik minat siswa untuk belajar, hasilnya adalah minat belajar siswa berkurang yang akhirnya berdampak pada proses dan hasil belajar itu sendiri. Salah satu cara mengatasi masalah tersebut guru dapat melakukan pendekatan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Dalam artian bentuk TGT ini adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Metode mengajar merupakan sarana interaksi guru dengan siswa dalam kegiatan belajar mengajar perlu diperhatikan metode yang dipilih harus sesuai dengan tujuan, jenis dan sipat materi yang diajarkan. Kemampuan guru dalam memahami dan melaksanakan metode serta model pembelajaran tersebut sangat berpengaruh terhadap hasil yang dicapai oleh siswa. Dengan menggunakan model pembelajaran TGT memungkinkan siswa dapat

memahami pembelajaran IPA dengan baik. TGT merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran dari *kooperatif learning* adalah pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas dengan membentuk kelompok-kelompok kecil. guru memberikan permainan akademik dan guru mengadakan tournament/kompetisi antara kelompok. Hal ini memungkinkan siswa yang belum memahami konsep yang disampaikan guru, boleh bertanya kepada teman satu timnya untuk memperoleh informasi lebih, sehingga kegiatan turnamen siswa telah memahami materi pembelajaran dan dapat bersaing dengan kelompok lain dalam hal ini untuk mempermantap kelompok sendiri.

Menurut Slavian (dalam Santoso, 2011 : 4). Model pembelajaran kooperatif dilalui selama proses pembelajaran. Tahap awal, siswa belajar dalam satu kelompok dan diberikan suatu materi yang dirancang sebelumnya oleh guru, setelah itu siswa bersaing dalam turnamen untuk mendapatkan nilai tertinggi dan mendapatkan penghargaan kelompok. Selain itu terdapat kompetisi antara kelompok yang dikemas dalam suatu permainan yang membuat pembelajaran tidak membosankan bagi peserta didik. Pembelajaran kooperatif tipe TGT juga membuat siswa mencari penyelesaian masalah dan mengembangkan pengetahuan yang dimilikinya kepada orang lain, sehingga masing-masing siswa diharapkan dapat memahami konsep dan menguasai materi yang diterima atau yang diberikan oleh guru disaat pembelajaran berlangsung.

Seorang guru harus mampu menggunakan model pembelajaran yang dapat merangsang siswa dalam belajar. Untuk peneliti mengambil model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai salah satu cara agar dapat menjadikan siswa lebih memahami materi yang disampaikan. Karena salah satu cara untuk dapat menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Guru mengajar harus dapat menggunakan model pembelajaran, dalam hal ini model yang sesuai diajarkan yang bisa dipahami dan bisa diterima oleh siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul” Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas V SDN 2 Meyambanga Kabupaten Bolaang Mongondow Selatan”.

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah pada peneliti ini yaitu:

1. Kurangnya motivasi siswa disaat proses belajar mengajar
2. Hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA masih rendah, (belum mencapai hasil yang diharapkan)
3. Guru kurang kreatif dalam mengembangkan model pembelajaran yang bisa menarik minat siswa untuk belajar
4. Kurangnya perhatian siswa pada saat berlangsungnya kegiatan mengajar

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut maka rumusan masalah dalam peneliti ini adalah “apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 2 Meyambanga Kabupaten Bolaang Mongondow Selatan.

1.4 Tujuan

Sesuai permasalahan di atas, maka yang menjadi tujuan dari peneliti ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagi sekolah
Dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi untuk menentukan keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran secara umum dan dunia pendidikan secara menyeluruh.
2. Bagi guru
Guru dapat memperbaiki dan meningkatkan sistem pembelajaran di kelas sehingga permasalahan-permasalahan yang dihadapi oleh siswa dan guru dapat diminimalkan, dan juga model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat berpengaruh positif terhadap pemahaman siswa dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar maupun di sekolah menengah.

3. Bagi siswa

Dijadikan sebagai proses untuk pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA, dapat membuat siswa belajar dengan aktif karna di dalamnya ada permainan yang menantang siswa unntuk berusaha dan berpikir yang pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar.