

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini, dunia pendidikan tidak henti-hentinya berupaya menciptakan manusia yang cerdas dan terampil melalui lembaga pendidikan guna menghasilkan generasi penerus yang menjadi harapan masyarakat, bangsa, dan negara, berakhlak mulia, berbudi luhur dan cinta tanah air. Namun pelaksanaannya bukanlah hal yang mudah. Untuk mencapai hal tersebut maka dilakukan berbagai usaha yang mengarahkan peserta didik atau siswa untuk dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan berperan aktif dengan situasi yang nyaman dan menyenangkan.

Pendidikan yang dilakukan melalui program pembelajaran dalam prakteknya tentu saja tidak pernah lepas dari berbagai kendala dan tantangan. Tantangan ataupun kendala-kendala ini tentunya muncul karena berbagai faktor baik faktor internal maupun faktor eksternal lingkungan pendidikan itu sendiri. Faktor-faktor yang dimaksud seperti kondisi lingkungan, keadaan siswa, kehidupan sosial ekonomi siswa dan lingkungan sekolah, sarana dan prasarana pendidikan, mutu dan kualitas guru, dan faktor-faktor lainnya.

Sekolah merupakan lembaga pendidikan sebagai wadah untuk kegiatan belajar mengajar yang mempunyai peran strategis terutama mendidik dan menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas. Keberadaan sekolah sebagai subsistem tatanan kehidupan sosial, menempatkan lembaga sekolah sebagai bagian dari sistem sosial. Sebagai bagian dari sistem dan lembaga sosial, sekolah harus peka dan tanggap dengan harapan dan tuntutan masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. Sekolah diharapkan menjalankan fungsinya dengan mencerdaskan kehidupan bangsa dengan optimal.

Banyak masalah yang dihadapi dalam pembelajaran IPA, oleh karena itu guru seharusnya memberikan motivasi dalam pembelajaran IPA. Pembelajaran hendaknya juga menyesuaikan karakter peserta didik. Dalam pembelajaran IPA

membutuhkan model pembelajaran dengan pendekatan yang nyata. Model pembelajaran efektif dalam proses pembelajaran IPA antara lain adalah yang dapat menumbuhkan kreatifitas peserta didik. Peserta didik SD senang dalam bentuk permainan dan pertandingan, sehingga guru dapat menggunakan model pembelajaran yang mempunyai unsur permainan dan pertandingan. Model pembelajaran Teams Games-Tournaments(TGT) salah satu alternatif yang dapat digunakan guru SD, karena model pembelajaran ini sesuai dengan karakter peserta didik SD yang senang dengan permainan dan pertandingan.

Untuk menciptakan situasi pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan, yang dapat memacu motivasi belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran maka diterapkan berbagai model pembelajaran yang efektif. Hal ini ditujukan semata-mata untuk mencapai hasil belajar siswa yang baik. Sebagai contoh aplikasinya dalam pembelajaran yaitu penerapan model pembelajaran kooperatif. Model ini mencoba membelajarkan siswa secara tim untuk belajar secara bersama dan bertanggung jawab terhadap teman satu tim.

Sekolah Dasar (SD) Negeri 1 Modayag Kabupaten Bolaang Mongondow Timur merupakan salah satu sekolah yang saat ini selalu menerapkan model pembelajaran kooperatif dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan kegiatan observasi awal, siswa kelas 4 – 6 lebih diarahkan untuk belajar secara kooperatif. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Turnaments* (TGT). Melalui model tersebut siswa dapat berperan secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Sehubungan dengan hal yang telah dikemukakan, perlu diadakan penelitian untuk mengkaji lebih dalam tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Turnaments*(TGT) di kelas. Penulis tertarik untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Turnaments*(TGT) Pada Mata pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar (SD) Negeri 1 Modayag Kabupaten Bolaang Mongondow Timur”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang telah dikemukakan, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yaitu

1. Tidak adanya kesesuaian dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournaments (TGT) dalam proses pembelajaran.
2. Kurangnya kreatifitas untuk menciptakan situasi pembelajaran yang nyaman guna memacu motivasi belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran yang efektif.

1.3 Rumusan masalah

Berdasarkan pada uraian latar belakang, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut “Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Turnaments* (TGT) pada mata pelajaran IPA Kelas V SDN 1 Modayag Kabupaten Bolaang Mongondow Timur ?”.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh informasi/gambaran tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Turnaments*(TGT) pada Mata pelajaran IPA Kelas V SDN 1 ModayagKabupatenBolaangMongondowTimur.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Bagi siswa
Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai sumber informasi tentang penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe Team Game

Turnamen(TGT) dalam pembelajaran dan sebagai landasan pengambilan keputusan guna meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi kegiatan pembelajaran yang dilakukan.

3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan guna meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran guna menciptakan sekolah yang unggul yang mampu menciptakan siswa yang cerdas dan berkualitas.

4. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan peneliti terutama pada hasil penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe Team Game Turnamen dalam pembelajaran.