

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Sains merupakan hasil kegiatan manusia berupa pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar, yang di peroleh dari serangkaian ilmiah. Salah satu tantangan mendasar dalam pembelajaran Sains dewasa ini adalah mencari strategi proses pembelajaran yang memungkinkan mutu pendidikan Sains tersebut. Sains erat kaitannya dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga Sains bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta – fakta, konsep – konsep, atau prinsip – prinsip yang di peroleh melalui pengamatan saja, akan tetapi merupakan suatu proses penemuan.

Pendidikan Sains di harapkan dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkan di dalam kehidupan sehari-hari.

Pendidikan Sains dalam penyampaian sekarang masih di dominasi oleh penggunaan metode ceramah dan kegiatan lebih berpusat pada guru. Guru menjelaskan hanya sebatas produk dan sedikit proses, salah satu penyebabnya adalah padatnya materi yang harus dibahas dan diselesaikan berdasarkan kurikulum yang berlaku, padahal dalam mempelajari Sains tidak cukup hanya menekankan pada produk tapi yang lebih penting pembuktian tentang suatu teori.

Guru hanya menilai kemampuan sebagian siswa sebagai barometer keberhasilan pembelajaran. Padahal pembelajaran yang ideal adalah jika mampu meningkatkan kemampuan belajar siswa secara keseluruhan, dimana dalam pembelajaran tersebut tercipta komunikasi yang aktif antar siswa dengan guru, suasana belajar yang menyenangkan, siswa kreatif, bisa bekerja sama dan membangun daya pikir yang optimal, sehingga siswa termotivasi untuk aktif belajar dengan benar.

Berdasarkan hasil observasi di SDN 104206 Sei Rotan awal penulis selama pelaksanaan pembelajaran dari hasil pengamatan terhadap 32 siswa terdapat 11 orang (34,37 %) siswa yang tampak aktif memperhatikan guru, membaca buku, mencatat hal – hal penting yang di jelaskan guru, dan mengerjakan tugas – tugas yang di berikan guru. Sedangkan 21 orang (65,62 %) tampak kurang aktif, hanya diam, kurang semangat dan pada waktu proses belajar berlangsung di antara siswa mengganggu temannya, dan melakukan kegiatan yang tidak berhubungan dengan kegiatan belajar di kelas.

Berdasarkan fakta di atas dapat di ketahui bahwa guru merupakan faktor penting mempengaruhi aktivitas belajar siswa. Secara metodologis, metode pengajaran yang di terapkan guru, besar pengaruhnya dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa. Sehingga rendahnya aktivitas belajar siswa ini disebabkan pendekatan belajar yang diterapkan guru kurang tepat. Siswa hanya mendengarkan penjelasan guru dan mencatat hal – hal yang dianggap penting. Selama ini guru masih menerapkan pendekatan pembelajaran tradisional, yakni guru aktif memberikan pengajaran sedangkan siswa hanya menerima pelajaran dari guru

sehingga guru sulit mengetahui secara pasti penguasaan materi pelajaran masing – masing siswa. Guru kurang memberikan motivasi pada siswa saat pembelajaran.

Aktivitas belajar merupakan kegiatan yang dilakukan dalam perubahan tingkah laku akibat lingkungan. Dalam hal ini aktivitas yang ditekankan adalah aktivitas siswa dalam menerima pelajaran, khususnya disekolah. Sehingga seorang dalam belajar dapat dilihat dari keaktifan / tingkah lakunya dalam menerima pelajaran yang telah diberikan gurunya.

Seorang guru dapat melihat keaktifan siswa dari kegiatan visual, lisan, mendengarkan, menulis, menggambar, metri, mental, maupun emosional anak itu sendiri dalam menerima pelajaran.

Sehubungan dengan hal tersebut, perlu ditegaskan bahwa prinsip mengajar adalah mempermudah dan memberikan motivasi kegiatan belajar. Sehingga guru sebagai pengajar memiliki tugas memberikan fasilitas atau kemudahan bagi suatu kegiatan belajar siswa.

Menurut pendapat peneliti, seorang guru bukan hanya saja sebagai seorang pengajar, tetapi seorang guru juga harus menjadi seorang pendidik yang mampu membimbing, mengarahkan, dan memotivasi siswanya agar dapat lebih aktif dan kreatif dalam melakukan aktivitas didalam lingkungan sekolah maupun lingkungan masyarakat.

Salah satu membangkitkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran adalah dengan mengganti cara / model pembelajaran yang selama ini tidak diminati oleh siswa, seperti pembelajaran yang dilakukan dengan metode ceramah dan metode tanya jawab, model pembelajaran ini membuat siswa jenuh dan tidak kreatif. Suasana belajar mengajar yang diharapkan adalah mengajak siswa sebagai

subjek yang menggali, memecahkan masalah dari suatu konsep yang dipelajari, sedangkan guru lebih banyak bertindak sebagai fasilitator.

Dalam pembelajaran Sains, guru sering menggunakan metode ceramah. Hal ini tampak dari perilaku siswa yang cenderung hanya mendengar dan mencatat pelajaran yang diberikan guru. Siswa tidak mau bertanya apalagi mengemukakan pendapat tentang materi yang diberikan. Begitu juga dengan metode diskusi. Terlihat hanya sebagian siswa saja yang aktif, sebagian kurang mampu mengemukakan pendapat. Dalam pelaksanaan diskusi terlihat tanggungjawab antar anggota kelompok juga masih rendah, serta ada anggota dalam kelompok yang masih terlihat egois karena tidak mau menerima pendapat teman.

Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh beberapa faktor antara lain rendahnya perhatian siswa dalam mengikuti pelajaran Sains. Metode dan model pembelajaran yang sering digunakan guru dalam bentuk ceramah dan tanya jawab, serta media yang digunakan tidak menarik minat siswa sehingga siswa tidak terangsang untuk mengembangkan kemampuan berfikir kreatif mereka. Dalam hal ini peneliti berusaha mencari model pembelajaran lain, sehingga pembelajaran lebih bermakna dan lebih berkualitas.

Model pembelajaran yang akan peneliti coba yaitu model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang saat ini banyak digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa (student oriented), terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan siswa.

Ada beberapa tipe model pembelajaran kooperatif yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran Sains, diantaranya adalah model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Teams Games Tournament)*.

TGT (Teams Games Tournament) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang heterogen dengan penyajian materi oleh guru atau diskusi materi oleh guru dan siswa dan diakhiri dengan mengadakan permainan turnamen akademik dimana siswa berkompetisi sebagai wakil dari timnya melawan anggota tim yang lain yang setara kemampuannya.

Teams Games Tournament (TGT) merupakan dua model pembelajaran kooperatif yang dianggap dapat membangkitkan ketertarikan siswa terhadap materi Sains dan membuat siswa lebih aktif, mendorong kerjasama antar siswa dalam mempelajari suatu materi, sehingga dapat meningkatkan hasil dan aktivitas belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* Pada Mata Pelajaran Sains Di Kelas V SD Negeri 104206 Sei Rotan Tahun Ajaran 2013 / 2014”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Aktivitas belajar siswa masih tergolong rendah, terlihat dari siswa kurang semangat dalam belajar.
2. Pembelajaran yang dilakukan guru didominasi dengan metode ceramah, pemberian tugas sehingga pembelajaran kurang mengaktifkan siswa.
3. Siswa kurang berani mengemukakan pendapat dalam diskusi kelompok pada pelajaran Sains.
4. Siswa jarang mengajukan pertanyaan apalagi mengemukakan saran dalam pembelajaran Sains.

1.3. Batasan Masalah

Melihat luasnya cakupan masalah yang teridentifikasi dibanding dengan waktu dan kemampuan yang dimiliki penulis, agar penelitian ini terarah dan dapat dilaksanakan maka peneliti membatasi masalah sebagai berikut : “Meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* pada mata Pelajaran Sains materi pokok gaya di Kelas V SD Negeri 104206 Sei Rotan T. A 2013 / 2014”.

1.4. Rumusan Masalah

Sesuai pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah :Apakah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pelajaran SAINS pokok bahasan gaya kelas V SDN 104206 Sei Rotan Tahun Ajaran 2013 / 2014 ?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah :
Untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa melalui penerapan pembelajaran tipe TGT dalam pelajaran SAINS materi pokok gayadi SDN 104206 Sei Rotan.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Bagi siswa dapat memupuk pribadi yang aktif dan kreatif dalam belajar,dan dapat menjadi lebih berwawasan dan bersosialisasi tinggi di sekolah maupun di lingkungannya
2. Bagi guru, sebagai bahan pertimbangan dalam memilih model pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa,dan agar menjadi pribadi yang jeli dalam memperhatikan kesulitan belajar
3. Bagi sekolah dapat melahirkan siswa – siswi yang aktif dan kreatif dalam menghadapi permasalahan di lingkungan,dan sebagai bahan masukan untuk meningkatkan kualitas sekolah.

4. a) bagi peneliti, sebagai bahan masukan untuk dapat menerapkan model pembelajaran yang tepat dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah di masa yang akan datang. b) sebagai bahan masukan apabila melakukan penelitian selanjutnya. c) bagi mahasiswa diharapkan dapat menjadi rujukan ketika ingin melakukan penelitian. d) menambah wawasan berfikir dalam mengajarkan dan mengembangkan metode mengajar. e) sebagai umpan balik untuk mengukur keberhasilan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar melalui penelitian tindakan kelas.