

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, termasuk pada jenjang sekolah dasar. Mata pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang selama ini dianggap sulit. Karena pelajaran IPA bersifat rasional, artinya pelajaran IPA tidak bisa disampaikan hanya dengan metode ceramah saja.

Dalam menyampaikan pelajaran IPA masih banyak kita jumpai tenaga pendidik yang melakukan hal serupa, yakni menggunakan metode ceramah dalam proses belajar mengajar. Guru tidak bisa menggunakan metode ceramah secara terus menerus, metode tersebut harus diubah, guna meningkatkan minat dan kreatifitas siswa dalam pelajaran IPA. Sehingga fakta yang diperoleh dilapangan membuktikan bahwa masih banyak siswa yang kurang berminat dalam mengikuti pelajaran IPA. Hal ini bisa kita lihat pada saat melakukan proses belajar mengajar dikelas. Banyak siswa yang melakukan kegiatannya masing-masing tanpa memperdulikan guru menjelaskan didepan kelas, Hal ini menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Pada hakikatnya pendidikan merupakan salah satu usaha yang bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan sebagai kunci pokok untuk mencapai cita-cita suatu bangsa. Tujuan tersebut dapat dicapai dari pendidikan formal maupun nonformal. Pendidikan formal dilakukan secara sistematis, dan terencana. Pendidikan formal ini dilaksanakan dilingkungan sekolah. Pendidikan ini mempunyai beberapa tahapan yaitu dimulai pada jenjang SD (Sekolah Dasar).

Kemudian dilanjutkan pada jenjang SMP (Sekolah Menengah Pertama) dan selanjutnya SMA (Sekolah Menengah Atas). Sedangkan pendidikan nonformal adalah pendidikan diluar sekolah. Dalam mencapai tujuan pendidikan tersebut maka diperlukan pendidikan formal dengan mengikuti segala aspek yang telah ditentukan. Dalam mewujudkan cita-cita tersebut perlu dilakukan usaha yang semaksimal mungkin. Tenaga pendidik harus mampu dalam mengelola peserta didik sehingga materi tersebut dapat diserap oleh peserta didik dan tujuan pengajaran dapat tercapai dengan baik.

Seiring dengan perkembangan dunia pendidikan yang ada, sekolah sebagai lembaga pendidikan formal harus dapat menyesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan. salah satu cara yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan adalah dengan mengembangkan sistem pembelajaran yang lebih baik. Adapun aspek tersebut yakni: kurikulum, pendekatan, metode, strategi dan model-model pembelajaran.

TGT merupakan bentuk model pembelajaran kooperatif dimana setelah peserta didik belajar dan berlatih dalam kelompok, masing-masing anggota kelompok akan mengadakan turnamen atau lomba dengan anggota kelompok lain sesuai dengan tingkat kemampuannya. Penilaian kelompok didasarkan pada poin nilai yang didapat selama lomba. Pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournaments*) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan dan keterlibatan belajar.

Model pembelajaran kooperatif TGT (*Team Game Tournaments*) diprediksikan memiliki pengaruh yang lebih dominan. TGT (*Team Game Tournaments*) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang

menekankan pada aktivitas interaksi diantara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pada pelajaran guna mencapai prestasi yang maksimal. kooperatif TGT (*Team Game Tournaments*) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku kata atau ras yang berbeda.

Pada TGT (*Team Game Tournaments*) siswa diajak untuk aktif dan terbiasa menghadapi permasalahan atau soal-soal dengan berfikir, bekerja kelompok serta melakukan turnamen. Dengan adanya turnamen maka siswa semakin merasa terpacu untuk mengikuti pelajaran dan mengerjakan soal-soal yang diberi oleh guru karena pada akhir turnamen guru akan memberi hadiah kepada sang pemenang turnamen. kooperatif TGT (*Team Game Tournaments*) sangatlah cocok untuk tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan tajam yaitu hanya dengan satu jawaban dan TGT (*Team Game Tournaments*) juga dapat digunakan pada tujuan pembelajaran yang dirumuskan kurang tajam dengan menggunakan penelitian yang bersifat terbuka misalnya essay atau pilihan berganda.

Kooperatif TGT (*Team Game Tournaments*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan cara pembuktian yang akan dilakukan PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Hal ini merupakan yang telah mendasari pelaksanaan penelitian yang akan dilakukan dengan mengangkat judul yaitu **“MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN IPA DENGAN MENGGUNAKAN MODEL KOOPERATIF TGT (*Team Game Tournaments*) DI KELAS III SD NEGERI 101800 DELITUA T.A 2016/2017”**.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Dalam proses belajar mengajar guru sering menggunakan metode ceramah.
2. Kurangnya minat siswa dalam mengikuti pelajaran IPA.
3. Rendahnya hasil belajar siswa dalam mengikuti pelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan diatas maka penulis membatasi masalah dalam penelitian mengenai **“Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPA Dengan Menggunakan Model Kooperatif TGT (*Team Game Tournaments*) Dengan Materi Pengaruh Energi Dalam Kehidupan Sehari-Hari Di Kelas III SD Negeri No. 101800 Delitua T.A 2016 / 2017”**.

1.4 Rerumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan permasalahan penelitian ini sebagai berikut: **Apakah Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif TGT (*Team Game Tournaments*) Dapat Meningkatkan Hasil Belajar IPA Dengan Materi Pengaruh Energi Dalam Kehidupan Sehari-Hari Pada Siswa Di Kelas III SD Negeri No. 101800 Delitua ?**

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah: Untuk mengetahui model pembelajaran Kooperatif TGT (*Team Game Tournaments*) dapat “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPA Dengan Menggunakan Model Kooperatif

TGT (*Team Game Tournaments*) Dengan Materi Pengaruh Energi Dalam Kehidupan Sehari-Hari Di Kelas III SD Negeri No. 101800 Delitua.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat :

a. Bagi Peneliti :

Dapat melatih serta menambah wawasan dalam kegiatan pembelajaran dan memperbaiki kualitas belajar agar hasil pembelajara dapat sesuai dengan yang diharapkan.

b. Bagi Guru :

Diharapkan dapat meningkatkan profesionalisme dan mampu merbaiki kinerja sebagai seorang tenaga pendidik pada tingkat pendidikan Sekolah Dasar (SD).

c. Bagi Siswa:

Untuk menambah semangat belajar siswa dengan penerapan model Kooperatif TGT (*Team Game Tournaments*) agar siswa tidak merasa bosan.

d. Bagi Sekolah :

Salah satu masukan bagi SD Negeri No. 101800 Delitua untuk semakin maju dan bermutu.