

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah 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 dan Negara. Oleh karena itu, pendidikan memiliki peran yang sangat penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia. Pendidikan Nasional yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Adapun tujuan belajar adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab sehingga dengan belajar tidak hanya memperoleh ilmu saja melainkan mengasah keterampilan yang kita peroleh, dan mengajarkan kita untuk bersikap yang baik sehingga memiliki budi pekerti yang baik. Manusia tanpa belajar akan mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, yang tidak lain juga merupakan produk kegiatan berpikir manusia. Proses belajar mengubah atau memperbaiki tingkah laku melalui latihan, pengalaman dan kontak dengan lingkungannya, jadi belajar akan membawa suatu perubahan pada individu.

Pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran, di samping menunjukkan kegairahan belajar tinggi, semangat belajar besar, dan rasa percaya pada diri sendiri. Berdasarkan hal tersebut, upaya guru dalam mengembangkan keaktifan belajar siswa sangatlah penting, sebab keaktifan belajar siswa menjadi penentu bagi keberhasilan pembelajaran yang dilaksanakan. Belajar tidak cukup hanya dengan mendengar dan melihat tetapi harus dengan melakukan aktifitas yang lain diantaranya membaca, bertanya, menjawab, berpendapat, mengerjakan tugas, berdiskusi, dan mengkomunikasikan.

Materi pelajaran IPA di SD berhubungan langsung dengan kejadian alam yang terjadi, maka pada konsepnya IPA memerlukan cara pengajaran yang ditautkan dengan fenomena-fenomena yang sedang terjadi maka dengan mudah untuk mengajarkan dan menanamkan ataupun memberi contoh langsung kepada siswa. Dengan menggali dan merangsang pengetahuan siswa mengenai alam sekitar dapat menumbuhkan ide-ide baru yang dibutuhkan pada pelajaran IPA. Anak akan lebih mudah untuk menuangkan pengetahuannya pada proses pembelajaran yang berlangsung. Pembelajaran IPA bukan hanya memahami konsep ilmiah dan aplikasinya dalam masyarakat, melainkan juga untuk mengembangkan berbagai nilai dalam pembelajaran. Pendidikan IPA seharusnya bukan saja berguna bagi anak dalam kehidupannya, melainkan juga untuk pengembangan suatu masyarakat dan kehidupan yang akan datang.

Namun kenyataan yang terlihat di lapangan pada proses pembelajaran IPA tidak demikian. Proses pembelajaran yang dilakukan tidak sesuai dengan konsep

pengajaran IPA yang sesungguhnya, dimana guru hanya menjelaskan materi pelajaran lalu memberikan soal seputaran materi tersebut tanpa memberi penguatan terhadap siswa. Bahkan pembelajaran bersifat monoton, dan membuat siswa bosan dan enggan untuk mengikuti pelajaran dengan serius. Hal ini yang mengakibatkan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran dan tentunya akan berdampak terhadap hasil belajar yang kurang memuaskan.

Salah satu model yang dianggap efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran, yaitu model pembelajaran kooperatif. Terdapat beberapa tipe dalam pembelajaran kooperatif, salah satunya adalah tipe *Team-Game-Tournament (TGT)*. Pada tipe ini terdapat beberapa tahap yang harus dilalui selama proses pembelajaran. Tahap awal, siswa belajar dalam salah satu kelompok dan diberikan suatu materi yang dirancang sebelumnya oleh guru. Setelah itu siswa bersaing dalam turnamen untuk mendapatkan penghargaan kelompok. Selain itu terdapat kompetisi antar kelompok yang dikemas dalam suatu permainan agar pembelajaran tidak membosankan.

Pembelajaran kooperatif tipe TGT juga membuat siswa aktif mencari penyelesaian masalah dan mengkomunikasikan pengetahuan yang dimilikinya kepada orang lain, sehingga masing-masing siswa lebih menguasai materi. Dalam pembelajaran tipe TGT, guru berkeliling untuk membimbing siswa saat belajar kelompok. Hal ini memungkinkan siswa berinteraksi dengan guru dengan mendekati siswa, diharapkan tidak ada ketakutan bagi siswa untuk bertanya atau berpendapat kepada guru. Strategi TGT dapat diterapkan dalam pembelajaran IPA dan harapannya dengan penerapan strategi TGT mampu meningkatkan

keaktifan dan prestasi belajar siswa sehingga kualitas pembelajaran IPA juga meningkat.

Namun tidak hanya strategi yang berperan penting dalam pembelajaran yang aktif, melainkan media juga penting untuk membangun keaktifan dan prestasi belajar siswa. Sehingga media berperan penting dalam proses pembelajaran akan tetapi tidak menggeser peran guru di dalam kelas, sebab media hanya berupa alat bantu yang fungsinya memfasilitasi guru dalam pembelajaran di sekolah. Misalnya siswa kurang tertarik pada pembelajaran, siswa yang cenderung pasif dalam proses pembelajaran, siswa yang merasa bosan untuk belajar dan sebagainya. Hal tersebut dikarenakan proses pembelajaran umumnya tidak menggunakan media, guru biasanya menggunakan metode ceramah sehingga yang aktif hanyalah gurunya saja, sedangkan siswa terlihat pasif

Oleh karena itu guru dapat memanfaatkan permainan sebagai media pembelajaran misalnya dengan menggunakan media Teka-Teki Silang. Teka Teki Silang merupakan sebuah permainan yang cara mainnya yaitu mengisi ruang-ruang kosong yang berbentuk kotak dengan huruf-huruf sehingga membentuk kata sesuai dengan petunjuk. Selain itu mengisi teka-teki silang atau biasa disebut dengan TTS memang sangat mengasyikkan dan berguna untuk mengingat kosakata yang populer, untuk pengetahuan yang bersifat umum dengan cara santai. Mengisi sebuah teka-teki memacu untuk berfikir mencari jawaban. dan apabila belum menemukan jawabannya maka perasaan penasaran akan muncul dan mencari cara untuk memecahkannya. Dari karakteristik TTS yang santai dan lebih mengedepankan persamaan dan perbedaan kata, maka sangat sesuai apabila dipergunakan sebagai sarana bagi siswa untuk latihan dikelas yang diberikan oleh

guru sehingga terasa menyenangkan. Siswa akan lebih mempermudah menerima materi yang telah diajarkan oleh guru. Teka-teki silang sangatlah cocok apabila diterap kandalam sekolah dasar, karena dengan adanya media teka-teki silang membuatanak lebih berfikir aktif dan selalu berkembang.

Penulis memilih melakukan penelitian pembelajaran IPA karena rendahnya prestasi belajar siswa di kelas IV. Untuk meningkatkan keaktifan dan prestosi belajar siswa, penulis memilih model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media TTS dalam penerapan pembelajaran. Dengan model pembelajaran ini membangun siswa untuk berfikir aktif, sehingga dalam pembelajaran siswa yang lebih menonjol dibandingkan dengan guru. Guru hanyalah memberikan dorongan ataupun pengarahan. Serta karakteristik siswa yang senang terhadap pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan mengajak belajar sambil bermain, sehingga pembelajaran tidak membosankan dan adanya media yang digunakan sebagai alat pendukung pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan maka penulis ingin melaksanakan penelitian yang berjudul **“Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team-Game-Tournament*) melalui Media TTS (Teka-Teki Silang) dalam Pembelajaran IPA Kelas IV SDN 101816 PANCUR BATU T.A 2017/2018”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka permasalahan yang dapat di identifikasi adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya keaktifan siswa dalam belajar

2. Model pembelajaran yang monoton
3. Kurangnya penggunaan media pada pembelajaran
4. Kurangnya peran guru dalam melaksanakan pembelajaran
5. Hasil belajar yang kurang memuaskan

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi masalah penelitiannya, pada:

1. Upaya meningkatkan keaktifan belajar siswa
2. Menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *team-game-tournament* (TGT) dengan media teka-teki silang (TTS) pada mata pelajaran IPA di kelas IV SDN 101816 Pancur Batu T.A 2017/2018
3. Materi pembelajaran dibatasi pada materi Rangka dan Panca Indera Manusia

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “ Apakah Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team-Game-Tournamen Dengan Media TTS Dapat Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Dengan Materi Pokok Rangka dan Panca Indera Manusia di Kelas IV SDN 101816 Pancur Batu T.A 2017/2018?”.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk Meningkatkan Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran

Kooperatif Tipe *Team-Game-Tournament* (TGT) Dengan Media Teka-Teki Silang (TTS) Pada Mata Pelajaran IPA Materi Pokok Rangka dan Panca Indera Manusia Di Kelas IV SDN 101816 Pancur Batu T.A 2017/2018.

1.6 Manfaat Penelitian

Setelah Penelitian ini selesai dilaksanakan, maka manfaat yang diperoleh dari penelitian ini yaitu:

1. Bagi guru : Memberikan informasi bagi guru dalam usaha Untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media TTS secara efisien dalam mencapai proses pembelajaran yang diinginkan.
2. Bagi siswa : Membantu meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPA
3. Bagi peneliti : Sebagai bahan masukan untuk menambah pengetahuan, serta untuk memperoleh pengalaman dalam metode pembelajaran.
4. Bagi sekolah : Memberikan masukan pada sekolah dalam rangka Meningkatkan mutu dan kualitas dari hasil belajar siswa.