

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada hakikatnya berlangsung dalam suatu proses. Proses ini berupa transformasi nilai-nilai pengetahuan, teknologi dan keterampilan. Penerima proses ini adalah anak atau siswa yang sedang tumbuh dan berkembang menuju kearah pendewasaan kepribadian dan penguasaan pengetahuan. Selain itu, pendidikan merupakan proses budaya untuk meningkatkan harkat dan martabat manusia yang diperoleh melalui proses yang panjang dan berlangsung sepanjang kehidupan.

Pendidikan merupakan upaya penting untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) dalam menjamin keberlangsungan pembangunan suatu bangsa. Pendidikan juga merupakan salah satu indikator penentu kemajuan suatu bangsa, semakin baik tingkat pendidikan suatu bangsa maka semakin naik pula sumber daya manusianya. Sehingga pendidikan dan kemajuan suatu bangsa merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan.

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk 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, bangsa dan negara (Kemendiknas, 2003: 2).

Berdasarkan Undang-undang tersebut, maka tujuan dari pendidikan di Indonesia adalah untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran aktif agar siswa dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya. Untuk mewujudkan

tujuan pendidikan tersebut, maka diselenggarakanlah serangkaian pendidikan. Di antaranya pendidikan formal seperti sekolah, mulai dari tingkat kanak-kanak sampai perguruan tinggi.

Tujuan-tujuan tersebut dicapai oleh penyelenggara pendidikan dengan mengacu pada kurikulum. Kurikulum merupakan pedoman yang memberikan arah dan tujuan pendidikan serta isi yang harus dipelajari. Kurikulum sudah beberapa kali diubah seiring dengan berjalannya waktu. Perubahan kurikulum tersebut terasa hingga saat ini, dimana dalam pendidikan Indonesia menerapkan Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum pembelajaran intrakurikuler yang bervariasi dan peserta didik diberi ruang untuk berekspresi dan menunjukkan kompetensinya. Kurikulum merdeka memiliki kemunculan mata pelajaran yang baru yaitu mata pelajaran IPAS. Mata pelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka merupakan gabungan dari mata pelajaran IPA dan IPS. Mata pelajaran IPAS memiliki materi kegiatan yang berupa produksi, distribusi dan konsumsi. Pada mata pelajaran IPAS, peserta didik dapat melakukan peran dengan proyek agar ketiga jenis kegiatan ekonomi dapat dipahami dengan pengalaman.

Proses pembelajaran pada prinsipnya proses pengembangan moral keagamaan, aktivitas dan kreativitas peserta didik melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Akan tetapi dalam pelaksanaannya masih banyak kegiatan pembelajaran yang mengabaikan aktivitas dan kreativitas peserta didik tersebut. Hal ini dikarenakan oleh model dan sistem pembelajaran yang lebih menekankan pada penguasaan materi saja serta proses pembelajaran yang masih terpusat pada guru di kelas sehingga keberadaan peserta didik hanya menunggu uraian materi dari guru kemudian mencatat serta menghafalnya.

Proses belajar terjadi apabila adanya interaksi antara siswa dengan lingkungannya, oleh karena itu lingkungan pendidikan perlu diatur sedemikian rupa sehingga timbul reaksi siswa kearah perubahan perilaku yang diinginkan. Suasana lingkungan yang tidak kondusif akan berdampak juga pada proses pembelajaran dan sulitnya tercapai tujuan dari suatu pembelajaran yang dilaksanakan terutama pada mata pelajaran IPAS, siswa merasa gelisah, resah, bosan dan jenuh. Lingkungan belajar yang aman, nyaman, dan tertib merupakan harapan yang tinggi bagi seluruh warga sekolah, agar peserta didik semangat dalam belajar. Karena lingkungan juga dapat mempengaruhi situasi belajar bagi siswa.

Pembelajaran merupakan upaya untuk membelajarkan siswa. Sebagaimana di dalam prosesnya terdapat kegiatan memilih, menetapkan dan mengembangkan metode untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Mengajar bukan hanya kegiatan memberikan ilmu pengetahuan semata, melainkan agar siswa tersebut mampu mengekspresikan dirinya sesuai dengan potensi serta bakat yang dimilikinya, sehingga siswa tersebut mampu mengerti akan dirinya sendiri. Di dalam kelas kita sering kali melihat dan menjumpai bahwa guru sangat menguasai materi dengan baik, bahkan penyampaiannya kepada siswa juga sudah cukup baik pula, akan tetapi tidak dalam melaksanakan pembelajarannya. Karena hal itu terjadi maka proses pembelajaran tersebut tidak didasarkan pada model pembelajaran tertentu dan menjadikan kondisi yang tidak menyenangkan dan membosankan bagi peserta didik, sehingga hasil yang belajar yang diperoleh siswa rendah dan menjadikan siswa tidak dapat menguasai materi pelajaran tersebut.

Guru merupakan faktor dominan yang menentukan suasana belajar siswa di dalam ruangan kelas. Namun ada beberapa faktor yang perlu diperhatikan dalam

pembelajaran di dalam kelas yaitu sarana prasarana, karakter materi dan kesulitan materi. Di dalam pembelajaran sangat diperlukan yang namanya sarana dan prasarana, di dalam pembelajaran sarana dan prasarana berperan sebagai pendukung dalam pembelajaran yang akan membantu kelancaran proses belajar mengajar. Setelah melakukan observasi pra-penelitian, peneliti menemukan bahwa SDN 101771 Tembung telah memiliki sarana dan prasarana yang lengkap seperti proyektor, buku ajar, papan tulis, ruang kelas yang baik, dan lainnya. Di dalam penelitian ini peneliti telah memilih materi yang akan digunakan yaitu BAB V Topik B. Dimana dalam bab ini sesuai dengan topik yang dipilih oleh peneliti siswa akan mempelajari mengenai organ pencernaan, nutrisi, pola makan sehat dan seimbang. Karakteristik materi tersebut adalah kumpulan konsep, prinsip, dan teori. Proses ilmiah dapat berupa fisik dan mental, serta mencermati fenomena alam, termasuk juga penerapannya.

Berdasarkan observasi pra-penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 101771 Tembung, ditemukan beberapa masalah yang dihadapi siswa salah satunya adalah rendahnya hasil belajar siswa. Selain itu pula dalam pembelajaran guru kurang mampu menumbuhkan semangat dan motivasi siswa dalam belajar, serta sumber pengetahuan dalam proses pembelajaran masih didominasi oleh guru sehingga siswa jarang berperan aktif. Ini sangat terlihat dalam proses pembelajaran, dimana banyak siswa yang kurang memperhatikan apa yang dijelaskan oleh guru serta kurang berani dalam mengemukakan pendapatnya. Kegiatan belajar di dalam kelas lebih ditandai dengan kegiatan menyimak, merangkum, serta menjawab pertanyaan tanpa adanya model yang membuat siswa menjadi lebih aktif. Akibatnya banyak siswa yang merasa bosan pada saat proses pembelajaran.

Berbagai permasalahan yang terjadi di atas berpengaruh terhadap tingkat ketuntasan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa yang rendah tersebut seringkali membuat para guru harus melakukan kegiatan remedial untuk mengatasi hal tersebut. Rendahnya motivasi siswa dalam belajar dikarenakan penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi pada saat proses pembelajaran turut mempengaruhi hasil belajar siswa. Dalam situasi ini, guru harus dapat mengambil suatu tindakan guna mengatasi apa yang terjadi di dalam kelas. Guru harus dapat mengubah dan menerapkan model-model pembelajaran yang inovatif pada mata pelajaran IPAS, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan, serta tercapainya hasil belajar yang maksimal.

Permasalahan diatas, diharapkan dapat diatasi dengan salah satu cara yaitu guru dapat mengkolaborasikan model pembelajaran yang biasa digunakan dengan model yang dapat meningkatkan kreativitas siswa. Dengan menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, maka dapat meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah Model Pembelajaran Kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT).

Dikarenakan model pembelajaran ini dapat meningkatkan keaktifan siswa di kelas, membuat suasana kelas menjadi lebih menyenangkan dengan adanya permainan sesuai dengan karakter siswa sekolah dasar yaitu senang bermain. Model pembelajaran ini memungkinkan terciptanya kondisi belajar yang kondusif, dimana siswa akan belajar dalam bentuk kelompok kecil sehingga siswa dapat berpartisipasi aktif, dapat mengemukakan pendapatnya dengan bebas dan dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama,

persaingan sehat dan ketertiban belajar, sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran yang diterapkan guru terhadap hasil belajar IPAS siswa, namun masih perlu dibuktikan secara alamiah. Hal ini yang memotivasi peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPAS Pada BAB V Topik B Di Kelas V SDN 101771 Tembung”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar IPAS peserta didik belum mencapai hasil yang maksimal.
2. Kurang bervariasinya model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Peserta didik kurang termotivasi dalam kegiatan pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, peneliti hanya akan membahas tentang “Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPAS pada Bab V Topik B di kelas V di SDN 101771 Tembung T.A 2023/2024”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas penilititan ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPAS di kelas V?
2. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT)?
3. Bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPAS di kelas V.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT).
3. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pembaca untuk dijadikan referensi dan dapat menjadi solusi kepada peneliti dalam mengembangkan model pembelajaran khususnya untuk mata pelajaran IPAS sehingga peneliti dapat menerapkan model pembelajaran yang lebih bervariasi kepada para siswa.

1.6.2 Manfaat Praktis

- a) Bagi siswa; penelitian ini dapat memberikan pengalaman belajar yang bervariasi dan menarik serta mendorong siswa untuk aktif dalam pembelajaran.
- b) Bagi guru; penelitian ini dapat memberikan informasi dalam memilih alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran.
- c) Bagi sekolah; hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai solusi alternatif dari masalah pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
- d) Bagi peneliti; penelitian ini dapat dijadikan sebagai sebuah ilmu dan pengalaman untuk pengembangan wawasan mengenai model pembelajaran dan pemahaman peneliti mengenai model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) juga semakin luas.