

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi belakangan ini semakin cepat menyentuh seluruh aspek kehidupan manusia. Perkembangan pengetahuan dan teknologi tersebut tergantung pada pendidikan dan pengajaran yang dilakukan disekolah. Karena melalui pendidikan seseorang memperoleh pengetahuan yang semuanya diraih melalui latihan–latihan sehingga dapat mengembangkan bakat, minat, kemampuan dan keterampilan. Dalam rangka kegiatan pendidikan dan pengajaran informasi yang di terima selalu berkembang setiap hari.

Dengan kemajuan di era modern sekarang ini, karakter dan ruang lingkup pendidikan telah berubah, untuk itu dalam rangka peningkatan mutu pendidikan Indonesia, pemerintah terus berupaya melakukan berbagai reformasi di dalam bidang pendidikan, diantaranya adalah dengan diluncurkannya peraturan Mendiknas No. 22 tentang standar isi untuk satuan Pendidikan dasar dan peraturan Mendiknas No. 23 tentang Standar kompetensi lulusan untuk satuan Pendidikan Dasar. Di dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan.

Bakat setiap peserta didik melalui kegiatan aplikasi instrumentasi dan himpunan data (mendata siswa sesuai dengan kegiatan yang di ikuti oleh siswa yang bersangkutan), untuk ditindaklanjuti dalam menilai kualitas pembelajaran

dan kelulusan siswa dari suatu lembaga pendidikan, sering didasarkan pada hasil belajar siswa.

Pembelajaran IPA sangat berperan dalam proses pendidikan dan juga perkembangan Teknologi, karena IPA memiliki upaya untuk membangkitkan minat manusia serta kemampuan dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi serta pemahaman tentang alam semesta yang mempunyai banyak fakta yang belum terungkap dan masih bersifat rahasia sehingga hasil penemuannya dapat dikembangkan menjadi ilmu pengetahuan alam yang baru dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam peningkatan dan hasil belajar di sekolah, guru berkewajiban untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang membangun kognitif, afektif dan psikomotorik bagi siswa agar tercapai hasil belajar yang optimal.

Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan pembelajaran IPA sangatlah baik, karena kegiatannya lebih memahami tentang alam. Siswa dapat lebih mengerti tentang alam. Ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak dipengaruhi oleh bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai anak didik

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti adanya permasalahan di kelas mengenai hasil belajar siswa yang masih sangat rendah. Salah satu faktor penyebabnya adalah karena model yang digunakan oleh guru kurang tepat dengan lingkungan sekitar dan pelaksanaan model yang kurang kreatif. Disamping itu guru juga kurang memberikan suatu motivasi terhadap siswa untuk berperan aktif dalam pelajaran.

Dapat disimpulkan dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap salah satu guru kelas V SD Negeri 101775 yaitu Ibu Nelly Hutabarat pembelajaran IPA masih dilaksanakan secara monoton sehingga siswa merasa bosan dan jenuh yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa yang sangat rendah. Jumlah siswa yang diteliti di SD Negeri 101775 Sampali sebanyak 33 siswa.

Pemahaman siswa tentang IPA yang masih rendah juga dapat mempengaruhi hasil belajar yang diakibatkan oleh guru juga kurang kreatif mempergunakan alat dan bahan yang berada disekitar lingkungan untuk menjadi alat peraga dalam proses belajar mengajar.

Dengan demikian peneliti tertarik untuk menawarkan model yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan menerapkan Model Turnament Game Team (TGT), dimana model ini menuntut siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran dan dengan bimbingan guru diarahkan untuk menemukan suatu pencapaian yang akan dituju.

Model Turnament Game Team (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang sederhana yang mengajak siswa untuk bermain sambil belajar yang menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis dan sistem kemajuan individu, dimana siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara mereka.

Berdasarkan pemikiran tersebut maka peneliti mengambil judul : Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Team Game

Turnament(TGT) Pada Pelajaran IPA di Kelas V SD Negeri 101775 Sampali Kecamatan Percut Sei Tuan, Kab Deli Serdang. Tahun Ajaran 2011/2012.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka dapat ditemukan permasalahan dalam penelitian ini adalah :

1. Hasil Belajar siswa masih rendah sehingga Guru kurang memberikan motivasi kepada siswa untuk berperan aktif dalam pelajaran IPA di dalam kelas
2. Ketidaktepatan guru dalam memilih dan menggunakan model mengajar
3. Guru kurang menggunakan alat dan bahan yang ada di sekitar siswa untuk alat peraga dalam proses pembelajaran sehingga pemahaman siswa tentang konsep dasar IPA masih rendah.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan di atas, agar penelitian ini mencapai sasaran maka yang menjadi batasan masalah pada penelitian ini adalah “ Upaya Peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model Team Game Turnament (TGT) pada pelajaran IPA dengan pokok bahasan Sumber Daya Alam dan Penggunaannya di Kelas V SD Negeri 101775 Sampali Tahun Ajaran 2011/2012.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah, maka dengan itu peneliti mengangkat rumusan masalah dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah ” Apakah Penggunaan Model Team Game Turnament(TGT) dapat meningkatkan

hasil belajar siswa pada Pelajaran IPA dengan bahasan Sumber Daya Alam dan Penggunaannya di kelas V SD Negeri 101775 Sampali Tahun Ajaran 2011/2012”.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan Penelitian Tindakan Kelas ini adalah:

Untuk Melihat apakah Hasil Belajar siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan Team Game Turnament(TGT) pada pelajaran IPA pokok bahasan Sumber Daya Alam dan Penggunaannya siswa kelas V SD Negeri 101775 Sampali Tahun Ajaran 2011/2012.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian Tindakan Kelas adalah :

1.6.1 Manfaat Praktis

1. Bagi siswa, melalui Model TGT diharapkan dapat meningkatkan hasil Belajar siswa
2. Bagi guru, diharapkan guru dapat menggunakan dan memahami model Team Game Turnament(TGT) untuk diterapkan di kelas
3. Bagi sekolah , sebagai bahan masukan ilmu bagi sekolah dalam rangka peningkatan hasil belajar siswa kelas V khususnya pada pelajaran IPA.
4. Bagi peneliti, kiranya akan lebih dapat meningkatkan dan mengembangkan model TGT dalam IPA sehingga menarik proses belajar mengajar di sekolah.

1.6.2 Manfaat Teoritis

Bagi peneliti lain, dapat menjadi bahan masukan untuk penelitian sejenisnya.