

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah sebuah perspektif yang krusial dan fundamental dalam menentukan perkembangan pada kekuatan orang secara kognitif, mental maupun intelektual mental maupun karakter peserta didik agar menjadi pribadi yang lebih baik, berbudi pekerti, luhur, cerdas dan membanggakan (Fadillah et al., 2022). Pendidikan merupakan komponen yang esensial dalam membentuk generasi yang berkemajuan dalam meneruskan bangsa yang inovatif, kreatif dan cerdas serta mendukung kemajuan bangsa di masa yang akan datang (Nurussholihah, 2022). Oleh karena itu, pembelajaran peserta didik dapat dilakukan oleh orangtua, keluarga atau lingkungan terdekat namun dalam pendidikan dari jalur formal pada sebuah instansi seperti sekolah maupun perguruan tinggi lembaga non formal yang memiliki pengelolaan yang terstruktur.

Tujuan suatu pengelolaan adalah sebuah rangkaian kegiatan yang berfokuskan penggerakan, pengorganisasian, perencanaan, dan pengawasan untuk menggapai tujuan yang sudah ditentukan sebelumnya (Kristiawan et al. 2019). Pengelolaan merupakan sebuah istilah yang berasal dari kata “kelola” mengandung makna sealar usaha yang bertujuan agar dapat memaksimalkan dan menggali semua potensi-potensi yang dimiliki secara efektif untuk menggapai tujuan khusus yang telah dipersiapkan sebelumnya

(Pasaribu, 2017). Berdasarkan penjelasan dapat disimpulkan bahwa yang diartikan pengelolaan adalah serangkaian kegiatan yang meliputi perencanaan, pengorganisasian, penggerakan, dan pengawasan yang bertujuan untuk memanfaatkan segala potensi yang dimiliki secara efektif dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya terutama dalam bidang pendidikan (Haq, 2017). Hal ini berkaitan dengan penggalian dan penggunaan sumber daya manusia yang ada untuk mencapai tujuan organisasi yang telah ditetapkan sebelumnya. Pada dunia pendidikan yang terdiri dari guru, kemudian peserta didik, pengelolaan pendidikan dan lainnya (Tambusai, 2022). Hal yang terpenting dari posisi pendidik ialah, dimana posisi pendidik sebagai baris terdepan dan pusat agar terlaksananya proses kegiatan pembelajaran yang baik. Selain itu, pengelolaan pendidikan yang baik tergantung kualitas pendidiknya, semakin profesional dalam mendidik idealnya pengelolaan pendidikan sehingga peserta didik semakin baik.

Menurut Aulia & Sontani, (2018) mengatakan hasil belajar merupakan gambaran tentang bagaimana siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru. Hasil belajar merupakan *output* nilai yang berbentuk angka atau huruf yang didapat peserta didik setelah menerima materi pembelajaran melalui sebuah tes atau ujian yang dilakukan guru (Windasari et al 2022). Hal tersebut sejalan dengan pandangan yang menyatakan bahwa hasil belajar siswa adalah kemampuan peserta didik untuk belajar dan mengingat berbagai fakta dan dapat mengkomunikasikan pengetahuannya

secara lisan maupun tulisan dalam sebuah ujian/tes (Febriana, 2021). Hasil ujian para peserta didik tersebut guru dapat memperoleh balikan yaitu informasi tentang seberapa jauh peserta didik mampu memahami materi yang telah diajarkan guru. Hasil belajar peserta didik dapat merentang dari yang nilainya bagus cukup bagus sampai yang buruk, termasuk hasil belajar yang belum optimal. Hasil belajar peserta didik kelas 5 di SD Negeri lingapura 02 pada pembelajaran IPA masih tergolong belum memenuhi syarat kriteria minimal. Hasil belajar yang belum optimal bukanlah hasil belajar yang terlalu buruk melainkan hasil yang belum mencapai standar ideal. Kondisi demikian kiranya cukup menarik untuk dijadikan suatu isu yang perlu dikaji lebih komprehensif. Belum optimalnya hasil belajar peserta didik akan memberikan dampak kurang baik untuk masa-masa mendatang baik jangka pendek, maupun jangka panjang yaitu akan berpengaruh terhadap kualitas peserta didik.

Beberapa masalah pendidikan terjadi karena pengelolaan yang kurang baik sehingga menyebabkan rendahnya proses pembelajaran yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik menjadi rendah diantaranya pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA). Budaya kegiatan belajar mengajar kita masih belum memberi sumber belajar yang cukup supaya para peserta didik mendapatkan hasil belajar yang maksimal terutama di muatan IPA agar memahami apa yang sedang mereka pelajari. Pada proses pembelajaran peserta didik dituntut untuk aktif dalam kegiatan belajar dimana guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran harus pintar dan kreatif

dalam pembelajaran seperti dengan menerapkan model-model yang mampu membuat peserta didik bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Pada saat melaksanakan pembelajaran IPA, banyak peserta didik kurang antusias dan aktif ketika pembelajaran berlangsung (Rohayati, 2018). sedangkan, pembelajaran IPA untuk sekarang dituntut agar peserta didik dapat aktif untuk mengembangkan kemampuannya untuk memahami materi IPA, Selain itu guru hanya mengelola pembelajaran dengan cara ceramah saja sehingga menyebabkan pembelajaran menjadi satu arah dan menyebabkan peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran. Hal tersebut menyebabkan peserta didik hanya mencatat, menjawab pertanyaan hanya ketika diperintah, ada beberapa peserta didik yang bermain sendiri, mengobrol ketika pembelajaran berlangsung, ada juga yang mengantuk di kelas, dan beberapa peserta didik ada yang tidak memperhatikan penjelasan guru seperti yang terjadi di SD Negeri Linggapura 02. Dalam proses pembelajaran guru harus inovatif menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga peserta didik aktif dan tidak mudah bosan atau mengantuk dalam pembelajaran. Selain inovatif guru juga harus kreatif dalam menciptakan kegiatan belajar yang beragam sehingga meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Menurut Hakim, dkk, (2017) Model pembelajaran TGT adalah salah satu jenis pembelajaran yang efektif, model pembelajaran ini sejenis kooperatif dengan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana peserta didik berlomba sebagai wakil tim mereka dengan

anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. Menurut slavin dalam (Tukiran, et al.,2019) Pembelajaran TGT menekankan pada pencapaian tujuan dan kesuksesan kelompok dengan dengan berdasarkan keefektifan kinerja anggota kelompok. Tujuan dan kesuksesan kelompok tidak hanya dalam hal memahami suatu pelajaran, hanya bekerja menyelesaikan masalah tetapi juga mempelajari sesuatu secara kelompok. Dalam metode ini peserta didik setelah belajar dalam kelompoknya masing-masing anggota kelompok yang setingkat kemampuannya akan dipertemukan dalam suatu pertandingan/turnamen yang dikenal dengan “*tournament*” yang diadakan tiap akhir unit pokok bahasan untuk mencari kelompok yang terbaik dengan skor tertinggi.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Gunarta (2018) berhasil membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media *Question Card* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III SD Gugus IV Kecamatan Petang Tahun Pelajaran 2016/2017 dengan hasil analisis diperoleh $t_{hitung} = 3,69 > t_{tabel} = 2,021$. Adapun menurut penelitian terdahulu Nafsiyah, (2015) yang berjudul efektivitas penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berpengaruh signifikan dalam pembelajaran IPA di kelas III SD IT Al-Hikmah Persis 187 Kota Cirebon pada tahun ajaran 2018/2019 dengan hasil eksperimen dan kontrol diperoleh hasil $t_{tabel} = 1,996$ sedangkan $t_{hitung} = 5,387$. Berdasarkan hasil penelitian, implikasinya bahwa ada peningkatan hasil

belajar yang signifikan dan menurut penelitian yang dilaksanakan oleh Maftuha (2016) Keefektifan Model TGT Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Perubahan Alam siswa Kelas 5 SD Gugus Ki Hajar Dewantoro Pati Membahas tentang metode kooperatif mengenai efektivitas model TGT terhadap hasil belajar IPA siswa pada Materi Perubahan Alam dengan dengan hasil dengan t hitung $3,47 > t$ tabel $2,02$ (dengan taraf signifikan 5%) Membuktikan bahwa model pembelajaran TGT berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPA dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.

Setelah melakukan observasi yang dilakukan pada bulan Oktober 2023 di SD Negeri Linggapura 02 rendahnya hasil belajar peserta didik dapat dipengaruhi oleh model pembelajaran ketika melaksanakan kegiatan belajar dengan itu guru harus akurat dalam memilih model pembelajaran yang membuat peserta didik agar memperoleh hasil belajar yang maksimal. Oleh karena itu, dibutuhkan model pembelajaran yang sesuai. Maka dalam menggunakan model pembelajaran konvensional yang masih menggunakan metode ceramah sehingga peserta didik mengalami hasil belajar IPA yang rendah terutama materi perubahan wujud dan zat, maka peserta didik yang kurang memahami materi adalah hasil belajar peserta didik yang di bawah kriteria kelulusan minimum. Hal tersebut terbukti ketika melaksanakan observasi melakukan wawancara dengan guru sebanyak 60% dari jumlah peserta didik SD Negeri linggapura 02 belum mencapai kriteria kelulusan minimal yaitu 75 pada mata Pelajaran IPA materi perubahan wujud dan zat.

Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan instrumen kognitif pretest dan posttest untuk mengukur hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan latar belakang masalah peneliti ingin mengetahui efektivitas penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dalam meningkatkan pembelajaran IPA pada materi perubahan wujud zat. Dirancanglah suatu penelitian guna mengetahui efektivitas penggunaan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik melalui peserta didik penelitian eksperimen dengan memfokuskan aspek kognitif untuk meningkatkan hasil belajar. Kegiatan ini dilakukan dengan cara membandingkan penguasaan materi muatan IPA peserta didik sebelum dan setelah pembelajaran. Penelitian ini diberi judul: “Efektivitas Model *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas 5 SD Negeri Linggapura 02”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian yaitu:

1. Model pembelajaran yang digunakan oleh guru saat ini monoton sehingga peserta didik mdah bosan.
2. Kurangnya tingkat partisipatif peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, akibatnya peserta didik tidak dapat mengembangkan materi yang dipelajarinya yang pada akhirnya berdampak pada peserta didik dalam menguasai materi.
3. Pembelajaran yang dilaksanakan seharusnya menggunakan banyak variasi metode untuk menyesuaikan kebutuhan dan kondisi peserta didik. Tetapi, untuk saat ini kurangnya variasi pembelajaran guru dikarenakan guru hanya berceramah.
4. Peserta didik kurang tertarik dengan model pembelajaran yang monoton.
5. Model pembelejaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat mempengaruhi hasil belajar. Akan tetapi yang terjadi saat ini, guru masih belum dapat melaksanakan pembelajaran menggunakan model yang inovatif.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka perlu adanya pembatasan masalah yang perlu diperjelaskan dan difokuskan permasalahan yang lebih teliti. Penelitian ini difokuskan pada keefektivitasan model *Temas Games Tournament* terhadap hasil belajar IPA pada ranah kognitif C1, C2, C3 dan C4

dikarenakan hasil belajar pada mata peajaran IPA pada materi perubahan wujud dan zat masih dibawah KKM dengan presentase 60 % peserta didik kelas 5 di SD Negeri Linggapura 02.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan Batasan masalah diatas, dapat diketahui rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi model *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas 5 SD Negeri Linggapura 02.
2. Bagaimana keefektivitas model *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas 5 SD Negeri Linggapura 02.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas dapat diketahui tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengukur hasil belajar sesudah menggunakan model *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas 5 SD Negeri Linggapura 02.
2. Untuk mengukur keefektivitasan model *Teams Games Tournament* terhadap 9hasil belajar IPA peserta didik kelas 5 SD Negeri Linggapura 02.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat secara teoritis

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat untuk menambah pemahaman serta wawasan mengenai model pembelajaran *Teams Games Tournament* yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik terutama pada satuan Pendidikan sekolah dasar.

2. Manfaat secara praktisi

- a. bagi peserta didik, peserta didik dapat membuat pengalaman kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan kepada peserta didik dan bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik setelah menerapkan pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).
- b. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat diharapkan bisa mengelola dan mengekspansi pengetahuan guru dengan memakai model pembelajaran sehingga bisa memaksimalkan dalam penyampaian materi IPA.
- c. Bagi Sekolah, penelitian ini dapat menjadi kontribusi positif untuk meningkatkan mutu pendidikan di SD Negeri Linggapura 02.
- d. Bagi peneliti, peneliti dapat menambah wawasan, serta pengalaman peneliti sebagai calon pendidik dalam penelitian eksperimen dan pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).