

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah salah satu mata pelajaran yang kurang diminati oleh sebagian siswa, dikarenakan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sulit untuk dipahami dan diingat oleh sebagian besar siswa sekolah dasar (SD) baik pada kelas rendah maupun pada kelas tinggi. Hal ini dikarenakan pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), siswa akan mempelajari tentang gejala alam berupa fakta, konsep dan hukum yang telah teruji kebenarannya melalui suatu rangkaian penelitian, sehingga diharapkan dapat membantu siswa untuk memahami fenomena-fenomena alam disekitarnya (Endang Herlindawati<sup>1</sup>, N. K. (2020). Terlebih kurikulum Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) belum diimplementasikan secara baik di kebanyakan sekolah, proses pembelajaran IPA selama ini bersifat *Teacher Centered* atau berpusat pada guru sehingga proses pembelajarannya kurang optimal dan siswa hanya menerima konsep atau materi tanpa memberi kontribusi sehingga berdampak buruk pada prestasi belajarnya (Rochmana dan Shobirin, 2017: 93). Hasil belajar yang diperoleh dalam proses pembelajaran dijadikan acuan untuk mengukur tingkat pengetahuan siswa terhadap suatu materi pembelajaran. Hasil belajar yaitu “perubahan-perubahan yang terjadi pada siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, efektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar”. Pada kenyataannya, pembelajaran IPA tidak seperti yang diharapkan. Hal ini dapat dibuktikan melalui hasil studi dokumen hasil belajar IPA yang dilaksanakan pada tanggal 5 sampai 6 Januari 2017. Salah satu penyebab rendahnya hasil belajar adalah pada pelaksanaan pembelajaran guru masih dominan menggunakan metode ceramah dan penugasan dalam proses pembelajaran IPA, sehingga proses pembelajaran di kelas tidak berlangsung sesuai dengan harapan. Hal tersebut teridentifikasi masalah seperti rendahnya hasil belajar IPA siswa kelas V pada SD di Gugus II Kecamatan Sawan menunjukkan bahwa, 1) siswa sering

mengalami kesulitan dalam mempelajari materi yang diberikan oleh guru, 2) pelaksanaan pembelajaran IPA (Sains) di kelas, guru belum mampu meningkatkan keaktifan siswa di kelas dalam proses pembelajaran, 3) proses pembelajaran yang didominasi oleh pola pembelajaran yang pembelajaran konvensional sehingga menyebabkan siswa menjadi pasif, 4) penggunaan media pembelajaran yang kurang sesuai sehingga menyebabkan hasil belajar siswa menjadi rendah (Made Agus Edi Septiawan, Ni Wayan Rati, I Nyoman Murda: 2017).

Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut, dapat diselesaikan dengan memperbaiki proses kegiatan pembelajaran yang melibatkan siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran IPA untuk memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran yang efektif dan inovatif dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Hal ini bertujuan agar proses pembelajaran berjalan secara efektif dan siswa dapat mengikuti proses pembelajaran secara tenang, nyaman, dan tidak merasa jenuh. Salah satu metode pembelajaran yang akhir-akhir ini sering digunakan dalam proses pembelajaran ialah *Teams Games Tournament* (TGT). Metode *Teams Games Tournament* (TGT) sering digunakan dalam proses pembelajaran, dikarenakan metode *Teams Games Tournament* (TGT) dapat menyesuaikan dengan karakteristik seluruh siswa dan mampu menarik perhatian seluruh siswa, termasuk siswa kelas rendah yang berada di sekolah dasar (SD).

*Teams Games Tournament* (TGT) adalah metode pembelajaran yang dikembangkan oleh Slavin dan rekannya, penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) hampir sama dengan metode *Student Teams Achievement Division* (STAD) dalam hal komposisi kelompok, format instruksional, dan lembar kerjanya (Huriah, 2018: 69). Namun, *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Student Teams Achievement Division* (STAD) memiliki perbedaan antara satu dengan yang lainnya. Perbedaan antara *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Student Teams Achievement Division* (STAD) adalah komposisi pada *Student Teams Achievement Division* (STAD) adalah ras, etnik, dan gender, serta *Student Teams Achievement Division* (STAD) dilakukan dengan memberikan kuis kepada siswa, sedangkan *Teams Games Tournament* (TGT)

hanya berfokus pada kemampuan siswa saja dan *Teams Games Tournament* (TGT) dilakukan dengan cara memberikan sebuah kuis kepada siswa melalui sebuah turnamen atau *game* secara kelompok dan masih bersifat akademik (Huriah, 2018: 69).

Pada metode *Teams Games Tournament* (TGT), guru akan melakukan sebuah pendekatan dengan cara mengadakan turnamen atau *games* yang mampu menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran dan membuat siswa bersaing satu dengan lainnya sebagai perwakilan dari tim dalam memperoleh nilai tertinggi dan terbaik yang bertujuan untuk mendapatkan sebuah penghargaan atau hadiah yang telah dijanjikan oleh guru (Ramdhani, dkk., 2020: 41). Sehingga, pada proses pembelajaran seluruh siswa aktif dalam belajar, menumbuhkan rasa kebersamaan, saling menghormati, dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Metode *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan jenis metode pembelajaran yang dilakukan secara santai tapi serius.

Berdasarkan paparan diatas menjelaskan tentang berbagai permasalahan-permasalahan dalam memperbaiki dan meningkatkan mutu pendidikan melalui proses pembelajaran, yang harus dihadapi oleh berbagai lapisan masyarakat terutama guru dan tenaga pendidik dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Selanjutnya, paparan diatas menjelaskan tentang metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang memiliki berbagai macam kelebihan dan mampu mengatasi berbagai permasalahan pada proses pembelajaran tersebut untuk mempermudah siswa meningkatkan hasil belajar serta metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat menyesuaikan karakter dan perkembangan seluruh siswa, termasuk siswa sekolah dasar (SD) baik kelas rendah maupun kelas tinggi.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah “bagaimana gambaran Penggunaan Metode *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil belajar IPA Sekolah Dasar ?”

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk dapat memperoleh gambaran “Penggunaan Metode *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil belajar IPA Sekolah Dasar”

## **D. Manfaat Penelitian**

### 1. Manfaat dalam bidang akademik

Hasil penelitian diharapkan memberikan informasi tentang gambaran seberapa efektivitas metode *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil belajar IPA Sekolah Dasar.

### 2. Manfaat dalam bidang pelayanan masyarakat

Dapat dijadikan data dasar dan sumber informasi bagi Dinas Pendidikan, Sekolah dan instansi terkait lainnya dalam perencanaan meningkatkan cara berfikir kritis dan hasil belajar pada matematika Siswa Sekolah Dasar.

### 3. Manfaat dalam bidang penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan informasi bagi peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament* (TGT).