

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan temuan masalah pembelajaran IPA di kelas III tentang peserta didik yang kurang Kreatif dalam pembelajaran. Maka peneliti mengadakan penelitian di kelas III supaya peserta didik kreatif dalam pembelajaran IPA dan pembelajaran berjalan dengan lancar.

Dengan demikian hasil diskusi tim kolaborasi guru kelas III SD N Grogolsari, untuk memecahkan masalah kurangnya keaktifan siswa pada materi sumber daya alam. Maka dihasilkan keputusan bahwa alternatif tindakan yang diusulkan adalah penggunaan salah satu pendekatan dengan metode pembelajaran Team Games Turnament (TGT). Dengan menggunakan metode pembelajaran Team Games Turnament (TGT) ini diharapkan siswa dapat memahami materi pelajaran IPA dan dapat menemukan keterkaitannya dengan lingkungan sekitar, sehingga akan melatih kepedulian siswa dengan lingkungan.

Dari ulasan latar belakang tersebut, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Kreativitas Belajar IPA Dengan Strategi Team Games Turnament (TGT) Pada Siswa Kelas III SDN Grogolsari Tahun 2014”. Peneliti berharap dengan strategi *Team Games* yang akan di terapkan di sekolah akan membawa peningkatan dalam proses belajar siswa. Sehingga materi yang akan disampaikan akan lebih berfariatif dan tidak membuat siswa jenuh dalam kelas.

## **B. Pembatasan Masalah**

Dengan adanya masalah yang cukup banyak, maka penelitian ini akan dibatasi pada :

1. Pembelajaran IPA di Kelas III SDN Grogolsari pada semester ganjil tahun pelajaran 2014/2015.
2. Strategi pembelajaran yang digunakan adalah *Team Games Turnament* (TGT)
3. Aspek yang ditingkatkan adalah kreativitas belajar siswa.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah yang hendak penulis teliti dapat dirumuskan sebagai berikut:

“Apakah dengan penerapan strategi *Team Games Turnament* (TGT) dapat meningkatkan kreativitas belajar IPA pada siswa Kelas III SD Negeri Grogolsari Tahun Pelajaran 2014/2015?”

#### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas belajar IPA dengan penerapan strategi *Team Games Turnament* (TGT) pada siswa Kelas III SDN Grogolsari Tahun Pelajaran 2014/ 2015.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu:

##### **1. Manfaat bagi Peneliti**

- a) Dapat Mengetahui kelemahan dan kelebihan siswa
- b) Dapat memberikan tambahan referensi pengetahuan dan pengalaman dalam pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas sebagai upaya perbaikan dalam proses pembelajaran.

##### **2. Manfaat bagi Guru**

- a) Dapat memberikan tambahan referensi pengetahuan dan pengalaman bagi para guru utamanya dalam pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas sebagai upaya perbaikan dalam proses pembelajaran.
- b) Dapat dijadikan dasar atau rujukan untuk dapat melakukan Penelitian Tindakan Kelas yang lebih lanjut sebagai upaya untuk melakukan perbaikan pembelajaran.

### 3. Manfaat bagi Kepala Sekolah

- a) Dapat memberikan pengalaman bagi sekolah dalam rangka peningkatan prestasi dan mutu lulusan.
- b) Dapat memotivasi pimpinan sekolah untuk dapat memfasilitasi pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas bagi para guru sebagai upaya melakukan perbaikan dalam proses pembelajaran. Ini sangat berarti bahwa sekolah yang gurunya mengadakan PTK akan dapat berkembang menjadi sekolah yang berkualitas dan bermutu.