

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan interaksi antara siswa dengan pendidik yang dapat berlangsung dalam keluarga, sekolah maupun masyarakat (lingkungan sosial budaya) (Rubiyanto, 2013: 2). Interaksi antara pendidik dan siswa sangat diperlukan untuk mencapai tujuan pendidikan. Tidak hanya itu didalam pendidikan hubungan timbal balik antara pendidik dan siswa mempengaruhi mutu pendidikan didalam sekolah. Guru adalah salah satu faktor utama yang menentukan mutu pendidikan. Karena guru yang mampu menciptakan kualitas sumber daya manusia. Guru berhadapan langsung dengan siswa di kelas melalui proses belajar mengajar.

Proses pembelajaran guru tidak sekedar menyampaikan informasi saja akan tetapi yang lebih utama adalah guru mampu merancang pembelajaran. Merancang pembelajaran adalah suatu hal yang tidak mudah. Karena guru harus menginovasi pembelajaran agar tidak monoton. Guru harus mampu memilih strategi pembelajaran yang tepat untuk diterapkan agar menjadi pembelajaran yang aktif dan bermakna. Jika tercipta pembelajaran yang aktif dan bermakna maka hasil belajar siswa akan lebih dari KKM yang ditentukan.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan muatan pokok dalam kurikulum pendidikan. Samatowa (2011: 2) menjelaskan bahwa didalam jenjang sekolah dasar hendaknya IPA diarahkan untuk mengembangkan kemampuan bertanya dan mencari jawaban berdasarkan bukti serta mengembangkan cara berpikir ilmiah. Pembelajaran IPA memerlukan pemahaman konsep tidak hanya sebatas mengetahui atau menghafal saja akan tetapi siswa dituntut untuk mendalami materi dengan baik.

Berdasarkan wawancara awal yang dilakukan dengan guru kelas V MI Muhammadiyah Program Khusus Kartasura, hasil belajar IPA di sekolah tersebut dilihat dari segi nilai cukup baik. Hal ini terlihat dari hasil belajar ulangan yang menunjukkan mayoritas siswa telah memenuhi KKM, meskipun ada

beberapa siswa yang nilainya sama dengan KKM yaitu 70. Siswa belum memiliki pemahaman konsep dengan baik. Siswa hanya mengandalkan hafalan saja.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, diperlukan suatu cara untuk meningkatkan hasil belajar. Ada beberapa macam strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa yang pada akhirnya dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, diantaranya strategi *teams games tournaments* berbasis media kartu soal dan *team quiz* berbasis lelang pertanyaan. Kedua strategi tersebut mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing.

Strategi (TGT) *teams games tournaments* adalah strategi pembelajaran dengan membentuk beberapa kelompok belajar untuk melakukan kompetisi dalam mengembangkan pelajaran. Penerapan strategi pembelajaran (TGT) *teams games tournaments* memiliki perbedaan yaitu dengan menggunakan media kartu soal. Cara mengajarkan strategi (TGT) *teams games tournaments* dengan melakukan kompetisi dalam menjawab pertanyaan atau soal yang tertulis pada potongan kertas tersebut. Strategi (TGT) *teams games tournaments* dibuat dengan berbasis media kartu soal agar pembelajaran menjadi lebih terarah, menarik dan menyenangkan.

Sedangkan strategi *team quiz* juga mengalami perubahan dalam menerapkannya dengan berbasis lelang pertanyaan yaitu siswa menjawab pertanyaan dengan cara melelang pertanyaan menggunakan poin yang sudah diberikan. Strategi *teams quiz* dibuat berbasis lelang pertanyaan agar proses belajar mengajar dapat meningkatkan keaktifan siswa, kerjasama tim, sikap tanggung jawab siswa, dan menciptakan suasana yang menyenangkan bagi siswa.

Berdasarkan pemikiran diatas, maka perlu mengadakan penelitian dengan judul “Studi Komparasi TGT Berbasis Media Kartu Soal dengan *Team Quiz* Berbasis Lelang Pertanyaan Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V MI Muhammadiyah Program Khusus Kartasura Tahun 2015/2016”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Strategi pembelajaran yang dipilih guru kurang tepat.
2. Guru jarang menggunakan strategi aktif seperti *teams games tournaments* berbasis media kartu soal dan *team quiz* berbasis lelang pertanyaan.
3. Guru belum bisa menerapkan strategi *teams games tournaments* berbasis media kartu soal dan *team quiz* berbasis lelang pertanyaan dalam pembelajaran.
4. Pemilihan media pembelajaran yang digunakan kurang tepat.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka dalam penelitian ini dibatasi pada:

1. Tempat penelitian di kelas V MI Muhammadiyah Program Khusus Kartasura.
2. Membandingkan strategi TGT (*teams games tournaments*) berbasis media kartu soal dengan *team quiz* berbasis lelang pertanyaan terhadap hasil belajar IPA.
3. Materi yang digunakan mengenai cara makhluk hidup menyesuaikan diri dengan lingkungan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, pembatasan masalah diatas, maka permasalahan yang akan diteliti dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Adakah perbedaan pengaruh strategi *teams games tournaments* berbasis media kartu soal dan strategi *team quiz* berbasis lelang pertanyaan terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V MI Muhammadiyah Program Khusus Kartasura Tahun 2015/2016?
2. Manakah strategi yang lebih besar pengaruhnya terhadap hasil belajar IPA antara strategi *teams games tournaments* berbasis media kartu soal dan *team quiz* berbasis lelang pertanyaan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk:

1. Mengetahui perbedaan pengaruh penerapan strategi *teams games tournaments* berbasis media kartu soal dan strategi *team quiz* berbasis lelang pertanyaan terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V MI Muhammadiyah Program Khusus Kartasura Tahun 2015/2016.
2. Mengetahui pengaruh yang lebih besar terhadap hasil belajar IPA antara strategi *teams games tournaments* berbasis media kartu soal dan *team quiz* berbasis lelang pertanyaan.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat:

1. Manfaat Teoritis

Berdasarkan kajian, strategi TGT memiliki kelebihan yakni pembelajaran menjadi lebih terarah dan siswa akan memperoleh pengetahuan secara mendalam sehingga hasil belajar menjadi lebih baik.

2. Manfaat Praktis

- a. Menambah pengalaman dan pengetahuan serta keterampilan peneliti dalam penerapan strategi *teams games tournaments* berbasis media kartu soal dan *team quiz* berbasis lelang pertanyaan.
- b. Guru termotivasi untuk menginovasi pembelajaran.
- c. Siswa lebih termotivasi untuk belajar dengan menggunakan strategi *teams games tournaments* berbasis media kartu soal dan *team quiz* berbasis lelang pertanyaan.