

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Pendidikan adalah suatu usaha dari suatu lembaga yang bertujuan untuk mencerdaskan individu dengan standar yang telah di tentukan melalui proses belajar berkelanjutan dan di atur oleh sistem tertentu sehingga menghasilkan individu yang siap untuk menghadapi tantangan di masa depan.

Martin (2013 :1) Pendidikan merupakan suatu investasi pembangunan sumber daya manusia yang sangat di perlukan dalam pembangunan sosial dan ekonomi suatu masyarakat dan suatu bangsa. Dengan pendidikan individu di harapkan mampu untuk bersaing dalam masa depan yang terus mengalami perkembangan mulai dari teknologi, sampai dengan budaya sosial di masyarakat global.

Pendidikan merupakan suatu hal yang pokok bagi seluruh manusia, terlebih lagi pendidikan dasar di mana mulai di berikan pengetahuan mulai dari konkrit sampai yang abstrak. Selain itu ada pembentukan karakter yang di tanamkan agar siswa tidak hanya pandai dalam ilmu pengetahuan saja namun juga terbentuk karakter yang baik di dalam dirinya.

Keberhasilan penyelenggara pendidikan formal secara umum dapat diindikasikan apabila kegiatan belajar mampu membentuk pola tingkahlaku peserta didik sesuai dengan tujuan pendidikan. Sedangkan visi pendidikan di masa yang akan datang harus beorientasi pada aspirasi masyarakat, pendidikan harus mengenali pelanggannya, dan dari pengenalan ini pendidikan memahami apa aspirasi dan kebutuhan mereka, baru di tentukan sistem pendidikan, macam kurikulum, dan persyaratan pengajarnya.

Hamzah B. Uno (2007 :5) menyatakan bahwa pendidikan mulai dari tingkat dasar harus ditanamkan dan diajarkan pemahaman demokrasi dan bagaimana praktik demokrasi dalam kehidupan sehari-hari. Kurikulum mengajar harus mencerminkan praktik demokrasi pada setiap pokok pembelajaran di sekolah.

Esensi demokrasi yang di dalamnya terkandung pemahaman perbedaan pendapat harus ditanamkan pada kurikulum dan proses pengajaran.

Dalam pembelajaran akan menjadi lebih efektif jika ada interaksi antar guru dan siswa sendiri atau siswa aktif dalam pembelajaran. Warsono dan Hariyanto (2012 :12) menyatakan bahwa, pembelajaran aktif secara sederhana didefinisikan sebagai metode pengajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Adanya interaksi tersebut guru akan lebih mengetahui kesulitan siswa dan segera mengatasinya sehingga siswa akan belajar secara efektif dan juga mudah untuk menyelesaikan kesulitan belajarnya. Keaktifan belajar merupakan kegiatan siswa dalam pembelajaran dari kegiatan itu siswa di sibukkan dengan berfikir dan juga mengolah materi pembelajaran hal tersebut yang menunjang keberhasilan pembelajaran dan mempengaruhi hasil belajar.

Hasil belajar merupakan suatu ukuran kemampuan siswa yang di dapatkan dari proses belajar siswa dengan jangka waktu tertentu. Untuk mendapatkan suatu hasil belajar di perlukan beberapa proses diantaranya yaitu pembelajaran yang efektif, test atau ujian yang relevan yaitu mengarah pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Dalam setiap ranah memiliki standar tersendiri, perlu adanya keseimbangan dari ketiga ranah tersebut sehingga siswa tidak hanya cerdas namun juga memiliki karakter dan fisik yang baik.

IPA merupakan pembelajaran yang mencakup pengetahuan alam berupa seluruh kenampakan alam yang ada di bumi dan juga benda-benda di sekitar kita. Pada hakikatnya IPA merupakan pembelajaran yang cukup bervariasi mulai dari membahas tentang alam yaitu makhluk hidup, benda-benda di lingkungan sekitar dan juga peristiwa alam. Belajar IPA akan lebih menarik jika di lakukan dengan praktikum, hal ini dimaksudkan memberikan pengalaman nyata kepada siswa sesuai dengan kehidupan yang di alami siswa sehari-hari.

IPA berkaitan erat dengan lingkungan masyarakat bahkan dari lingkungan tersebut bisa kita ambil sebagai contoh dalam pembelajaran, misalnya di lingkungan sekitar kita mempelajari tentang jenis-jenis daun pembelajaran ini bisa kita dapatkan dengan mengamati daun yang ada di lingkungan sekitar kita

Pada umumnya guru dalam menyampaikan pembelajaran IPA masih terbilang monoton, yaitu dengan metode ceramah terlebih lagi kegiatan praktikum yang harusnya mendominasi pembelajaran ini hanya di lakukan secara konvensional sehingga siswa masih kurang memahami pembelajaran yang di lakukan.

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas VB terdapat permasalahan pembelajaran IPA di SD Muhammadiyah 10 Tipes surakarta diantaranya :

1. Keaktifan belajar siswa tergolong rendah, dikarenakan hanya 25% dari keseluruhan siswa yang aktif dalam pembelajaran.
2. Hasil belajar IPA siswa rendah hal ini di buktikan dengan 33,33% siswa yang mencapai KKM.

Permasalahan tersebut muncul karena dalam pembelajaran guru belum menggunakan pembelajaran aktif. Guru dalam menyampaikan materi pembelajaran masih menggunakan metode ceramah sehingga siswa hanya mendengarkan dan tidak dilibatkan secara aktif, hal ini mengakibatkan anggapan siswa tentang pembelajran IPA itu sulit di pahami oleh siswa. Terlebih lagi siswa yang hanya mendengarkan akan cepat lupa tentang apa yang sudah di pelajari siswa.

Dalam pembelajaran IPA banyak strategi yang dapat di gunakan untuk menunjang pembelajaran IPA. Salah satu cara untuk meningkatkan keaktifan siswa agar siswa dapat belajar secara aktif dan menyenangkan menggunakan pembelajaran aktif (*Active Learning*) yaitu strategi pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*). Strategi pembelajaran ini adalah sebuah cara bagi siswa untuk menerima materi dengan cara siswa dibentuk suatu kelompok/group yang akan ditandingkan antara kelompok satu dengan kelompok yang lain untuk memperoleh skor/nilai. Interaksi yang terjadi akan menciptakan pembelajaran yang aktif dimana siswa akan berlomba-lomba untuk memecahkan suatu masalah dengan pengetahuan yang dibangun atas kerja sama antara anggota kelompok.

Berdasarkan uraian di atas peneliti akan melakukan penelitian tindakan kelas melalui strategi *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan keaktifan

dan hasil belajar IPA siswa kelas VB SD Muhammadiyah 10 Tipes Surakarta. Sehingga tujuan pembelajaran IPA di SD Muhammadiyah 10 Tipes dapat tercapai dengan maksimal.

B. PERUMUSAN MASALAH

Dari latar belakang di atas, maka peneliti merumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Apakah penggunaan strategi TGT (*Team Games Tournament*) dapat meningkatkan keaktifan belajar IPA siswa kelas VB SD Muhammadiyah 10 Tipes?
2. Apakah penggunaan strategi TGT (*Team Games Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VB SD Muhammadiyah 10 Tipes?

C. TUJUAN

Tujuan merupakan arah dari suatu kegiatan untuk mencapai hasil yang jelas dan diharapkan dapat terlaksana dengan baik dan teratur. Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini :

1. Untuk meningkatkan keaktifan belajar IPA melalui strategi *Team Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas VB di SD Muhammadiyah 10 Tipes.
2. Untuk meningkatkan hasil belajar IPA melalui strategi *Team Games Tournament* (TGT) siswa kelas VB di SD Muhammadiyah 10 Tipes.

D. MANFAAT

Penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dan kegunaan dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah:

- a. Bagi kepala Sekolah
 - 1) Penerapan strategi *Team Games Tournament* (TGT) dapat di jadikan sebagai inovasi pembelajaran di sekolah dan perlu di realisasikan pada para guru khususnya dalam pembelajaran IPA.
 - 2) Memberikan masukan kepada kepala sekolah dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah sesuai dengan Standar Nasional Pendidikan.

b. Bagi Guru

- 1) Mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran IPA secara runtut dan terstruktur.
- 2) Membuka wawasan guru tentang keberagaman strategi pembelajaran yang dapat dipilih diantaranya *Teams Games Tournament* (TGT).
- 3) Guru bisa lebih kreatif dalam menyelenggarakan proses pembelajaran IPA.

c. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa sehingga dapat merubah perolehan hasil belajar yang lebih baik.
- 2) Mempermudah siswa dalam mempelajari IPA dengan menggunakan strategi *Teams Games Tournament* (TGT).
- 3) Membuat siswa tidak jenuh dalam mengikuti pembelajaran IPA karena siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai acuan bagi peneliti selanjutnya yang melakukan penelitian sejenis dengan penelitian ini.