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.

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 ditanamka pada kurikulum dan proses pengajaran.

Sagala (2010:61) Pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid. Konsep pembelajaran menurut Corey (1986:195) adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk memungngkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan.

Bahan pelajaran dalam proses pembelajaran hanya merupakan perangsang tindakan pendidik atau guru, juga hanya merupakan tindakan memberikan dorongan dalam belajar yang tertuju pada pencapaian tujuan belajar. Antara belajar dan mengajar dengan pendidikan bukanlah sesuatu yang terpisah atau bertentangan. Justru proses pembelajaran adalah merupakan aspek yang terintegrasi dari proses pendidikan.

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang terjadi dalam sebuah pendidikan atau dalam lingkup kelompok untuk menghasilkan manusia-manusia

yang cerdas dan bermoral. Oleh sebab itu maka mucul-muncul cara untuk pembelajaran yang efektif atau CBSA hal tersebut untuk memaksimalkan pembelajaran agar mencapai tujuan pembelajaran.

Daryanto dan Rahardjo (2012:3) CBSA merupakan konsep yang sukar didefinisikan secara tegas sebab sebenarnya semua cara belajar itu mengandung unsur keaktifan pada diri anak didik, meskipun kadar keefektifannya itu berbeda-beda. Keaktifan dapat muncul dalam berbagai bentuk sebagaimana yang telah dikemukakan di atas.Bahkan keaktifan anak yang tidak kurang pentingnya yang sulit diamati oleh orang lain.

Guru memiliki peran yang penting dalam menentukan kualitas dan kuantitas pengajaran yang dilaksanakanya. Oleh sebab itu, guru harus memikirkan dan membuat perencanaan secara seksama dalam meningkatkan kesempatan belajar bagi siswanya dan memperbaiki kualitas mengajarnya. Untuk memenuhi hal tersebut maka guru harus pandai memilih dan memberikan model pembelajaran sesuai kebutuhan siswanya agar aktif dalam pembelajaran.

Rusman (2010:224) TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belejar yang beranggotakan 5 samapai 6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Dalam kerja kelompok guru memberikan LKS kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok lain bertanggungjawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di SDN Blangu 1 kelas IV kususnya pembelajaran IPA. Pembelajaran di SD tersebut menggunakan metode konvensional atau ceramah. Siswa kelas IV menerima pembelajaran IPA hanya dengan mendengarkan guru maka akan berakibat siswa sulit memahami materi yang diajarkan, karena siswa kurang aktif dalam

pembelajaran terlebih lagi siswa tidak di libatkan dalam pembelajaran yang dilakukan. Siswa tidak mendapatkan pengalaman dalam belajar.

Pada dasarnya pembelajaran ipa harus dengan praktik dan media yang sudah dipersiapkan, selain mendapatkan pengalaman dalam belajar bersama teman satu kelas siswa juga berinteraksi dengan guru maupun dengan media yang dipersiapkan. Interaksi dengan guru disini dimaksutkan siswa bertanya, menjawab dan memberikan ide tentang materi pembelajaran yang dipelajari siswa. Sedangkan interaksi siswa dengan media atau alat peraga dalam pembelajaran yaitu siswa bersama kelompoknya berdiskusi tentang materi pembelajaran dengan bantuan alat peraga, alat peraga ini dinilai sangat berpengaruh terhadapn tinggkat pemahaman siswa terhadap materi yang sedang di pelajari.

Pembelajaran aktif menggunakan strategi TGT diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPA kususnya di kelas IV SDN Blangu 1. Strategi TGT merupakan strategi berkelompok dengan mempertimbangkan pemerataan siswa berprestasi pada setiap kelompok, hal ini akan berpotensi keaktifan siswa dalam setiap kelompok menjadi seimbang.

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 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.

Permasalahan tersebut muncul karena dalam pembelajaran guru belum menggunakan pembelajaran aktif. Guru dalam menyampaikan materi pembelajran 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 belajar IPA siswa kelas IV SDN Blangu 1. Sehingga tujuan pembelajaran IPA di SDN Blangu 1 dapat tercapai dengan maksimal, maka penelitian yang akan dilakukan di sekolah ini berjudul “Peningkatan Keaktifan Belajar IPA Melalui Strategi Team Game Tournamen (TGT) Pada Siswa Kelas IV SDN Blangu 1 Tahun Ajaran 2016/2017”.

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Strategi bembelajaran yang digunakan guru kurang inovatif dalam proses pembebelajaran.
2. Banyak siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran
3. Hasil belajar IPA siswa yang rendah.

C. PEMBATASAN MASALAH

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka dapat disimpulkan batasan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar IPA Melalui *Strategi Team Game Tournamaen* Pada siswa Kelas IV SDN Blangu 1 Tahun Ajaran 2016/2017.

D. PERUMUSAN MASALAH

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

1. Apakah penggunaan strategi TGT (*Team Games Tournment*) dapat meningkatkan keaktifan belajar IPA siswa kelas IV SDN Blangu 1?
2. Apakah penggunaan strategi TGT (*Team Games Tournament*) dapat menigkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Blangu 1?

E. 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 memalui strategi *Team Games Tournamen* (TGT) pada siswa kelas IV SDN Blangu 1.
2. Untuk meningkatkan hasil belajar IPA melalui strategi *Team Games Tournamen* (TGT) siswa kelas IV SDN Blangu 1.

F. MANFAAT

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

1. Bagi kepala Sekolah
   a. 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.
   b. Memberikan masukan kepada kepala sekolah dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah sesuai dengan Standar Nasional Pendidikan.
2. Bagi Guru
   a. Mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran IPA secara runtut dan terstruktur.
   b. Membuka wawasan guru tentang keberagaman strategi pembelajaran yang dapat dipilih diantaranya *Teams Games Tournament* (TGT).
   c. Guru bisa lebih kreatif dalam menyelenggarakan proses pembelajaran IPA.
3. Bagi Siswa
   a. Meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa sehingga dapat merubah perolehan hasil belajar yang lebih baik.
   b. Mempermudah siswa dalam mempelajari IPA dengan menggunakan strategi *Teams Games Tournament* (TGT).
   c. Membuat siswa tidak jenuh dalam mengikuti pembelajaran IPA karena siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya

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