**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Kemajuan kehidupan masyarakat dalam suatu negara dipengaruhi oleh kemajuan dalam dunia pendidikan. Untuk menciptakan masyarakat yang maju maka harus dilakukan usaha-usaha yang dapat meningkatkan mutu pendidikan di semua jenjang pendidikan. Mutu pendidikan dikatakan baik jika proses belajar mengajar di semua jenjang tersebut benar-benar efektif dan efisien sehingga siswa dapat mencapai kemampuan intelektual, sikap, dan ketrampilan yang diharapkan.

Mutu pendidikan dipengaruhi oleh beberapa hal terutama ketersediaan fasilitas belajar, pemanfaatan waktu, dan penggunaan metode belajar. Pada pelaksanaan pembelajaran di kelas guru harus mampu memilih metode pembelajaran yang tepat karena cara guru dalam menyampaikan materi pelajaran sangat mempengaruhi kelancaran proses pembelajaran dan minat siswa terhadap materi pelajaran yang pada akhirnya akan berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Bahar menyatakan bahwa guru berkewajiban untuk mencapai kegiatan pembelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan kognitif, psikomotorik dan afektif bagi siswa agar mencapai hasil pembelajaran yang optimal.[[1]](#footnote-2)

Agar pembelajaran suatu mata pelajaran dapat bermakna bagi siswa, guru harus mengetahui tentang objek yang akan diajarnya sehingga dapat mengajarkan materi tersebut dengan penuh dinamika dan inovasi. Demikian hal nya dengan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di SD/MI. Guru SD/MI perlu memahami hakekat pembelajaran IPA.

Mata pelajaran IPA adalah pelajaran yang banyak membutuhkan hafalan serta pembuktian secara kongkrit dalam kehidupan nyata. Jadi dalam mengajarkan pelajaran IPA, guru dituntut untuk bisa membantu siswa agar dapat memahami suatu materi pelajaran dengan cara memperlihatkan atau mempraktekkan secara langsung kejadian atau hal-hal yang terdapat dalam materi tersebut.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan.[[2]](#footnote-3) Selain itu IPA juga merupakan ilmu yang bersifat empirik dan membahas tentang fakta serta gejala alam. Fakta dan gejala alam tersebut menjadikan pembelajaran IPA tidak hanya verbal tetapi juga faktual. Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah diharapkan dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari dirinya sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannnya dalam kehidupan sehari-hari. Untuk itu pembelajaran IPA menekankan pada pemberian pengalaman secara langsung.

Sekolah sebagai institusi pendidikan dan miniatur masyarakat perlu mengembangkan pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan kebutuhan era global. Karena Proses pembelajaran yang baik akan dapat menciptakan prestasi yang berkualitas. Oleh karena itu guru sebagai salah satu komponen penting keberhasilan pembelajaran, harus mampu menempatkan dirinya sebagai sosok yang mampu membangkitkan hasrat siswa untuk terus belajar.

MI Miftahul Ulum Rejosari Kalidawir Tulungagung merupakan salah satu lembaga pendidikan dasar yang berciri khas Islam. Madarasah ini sangat menjunjung keberhasilan pembelajaran, sehingga siswa yang dihasilkan nantinya mampu berperan dalam persaingan global. Usaha kearah tersebut sudah banyak dilakukan oleh pihak sekolah, seperti pemenuhan sarana prasarana, media pembelajaran, guru yang profesional serta komponen lain yang mampu meningkatkan kualitas pendidikan yang dijalankan, dengan harapan akan mampu menciptakan manajemen pembelajaran dengan baik, yang pada ujungnya akan menjadikan sebuah madrasah yang berkualitas.

Namun pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di MI Miftahul Ulum ini masih banyak menemuai hambatan, diantaranya adalah: 1) Selama ini, metode yang digunakan guru dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah ceramah, tanya jawab, dan diskusi.[[3]](#footnote-4) Metode ceramah masih menjadi pilihan dalam penyampaian materi, sehingga siswa cenderung bosan, dan kurang bersemangat untuk belajar. Metode tanya jawab kurang efektif karena hanya siswa yang pintar dan aktif yang mau menjawab pertanyaan yang diberikan, sehingga terjadi kesenjangan antara siswa yang pintar dan siswa yang kurang pintar. Sedangkan dalam metode diskusi tidak semua topik dapat disajikan dengan metode diskusi. Diskusi yang mendalam memerlukan banyak waktu, sulit untuk menentukan batas luas atau kedalaman suatu uraian diskusi. Biasanya tidak semua siswa berani menyatakan pendapat, pembicaraan dalam diskusi didominasi oleh siswa yang berani dan telah terbiasa berbicara; 2) Perolehan hasil belajar IPA siswa kelas V di MI Miftahul Ulum Rejosari Kalidawir Tulungagung sebagian besar masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sekolah yaitu >75. Hal ini juga diterangkan oleh guru mata pelajaran IPA yang bersangkutan. Bahwasanya hasil belajar siswa khususnya kelas V pada mata pelajaran IPA masih rendah, hal ini ditunjukkan dengan nilai yang diperoleh siswa setiap diadakan ulangan harian. Dari 17 siswa yang ada, hanya 8 siswa yang dinyatakan tuntas belajar dan 9 siswa yang dinyataakan belum tuntas belajar karena nilai yang diperoleh masih di bawah KKM.[[4]](#footnote-5); dan 3) Partisipasi siswa rendah dalam kegiatan pembelajaran IPA.[[5]](#footnote-6)

Dari permasalahan yang dijelaskan di atas, maka dibutuhkan suatu tindakan yang mampu menjadi jalan keluarnya. Salah satu solusinya adalah penggunaan metode yang tepat, yaitu metode yang mampu membuat seluruh siswa terlibat aktif dalam suasana pembelajaran. Metode mengajar merupakan salah satu cara yang dipergunakan guru dalam membelajarkan siswa. Oleh karena itu, peranan metode mengajar sebagai alat untuk menciptakan proses belajar mengajar.[[6]](#footnote-7)

Metode yang dapat dikembangkan untuk mewujudkan pembelajaran aktif harus mempertimbangkan keadaan siswa dan kemampuan siswa di kelas V MI Miftahul Ulum Rejosari Kalidawir Tulungagung yang heterogen dengan kemampuan akademik tinggi, sedang, rendah dan latar belakang siswa yang berbeda. Sehingga memungkinkan siswa untuk berinteraksi dan saling mengkomunikasikan pengetahuan dalam proses pembelajaran.

Salah satu metode yang dapat diterapkan dalam melibatkan siswa secara aktif guna menunjang kelancaran proses belajar mengajar adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif. Karena dengan pembelajaran kooperatif terjadi interaksi antara siswa yang satu dengan yang lain. Siswa lebih berani mengungkapkan pendapat atau bertanya dengan siswa lain sehingga dapat melatih mental siswa untuk belajar bersama dan berdampingan, menekan kepentingan individu dan mengutamakan kepentingan kelompok. Pelaksanaan model pembelajaran kooperatif dengan cara menempatkan para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lain dalam mempelajari materi pelajaran. Dengan pembelajaran kooperatif, para siswa diharapkan dapat saling membantu, saling berdiskusi dan berargumentasi untuk mengasah khasanah ilmu pengetahuan yang mereka kuasai dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing.

*Teams Games Turnament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan adanya kerjasama antar anggota kelompok untuk mencapai tujuan belajar. TGT adalah pembelajaran kooperatif yang melibatkan kelompok, di dalamnya terdapat diskusi kelompok dan diakhiri suatu *game*/turnamen. Dalam TGT siswa memainkan *game* akademik dengan anggota-anggota tim lain untuk menyumbangkan poin untuk skor timnya.[[7]](#footnote-8) Terdapat empat tahap dalam TGT yaitu mengajar, belajar kelompok, turnamen/perlombaan, dan penghargaan kelompok. Hal yang menarik dari TGT dan yang membedakannya dengan tipe pembelajaran kooperatif yang lain adalah adanya turnamen yang diadakan diakhir pembelajaran. Di dalam turnamen, siswa yang berkemampuan akademiknya sama akan saling berlomba untuk mendapatkan skor tertinggi di meja turnamennya. Jadi, siswa yang berkemampuan akademiknya tinggi akan berlomba dengan siswa yang berkemampuan akademiknya tinggi, siswa yang berkemampuan akademiknya sedang akan berlomba dengan siswa yang berkemampuan akademiknya sedang, siswa yang berkemampuan akademiknya rendah akan berlomba dengan siswa yang berkemampuan akademiknya rendah juga. Oleh karena itu, setiap siswa punya kesempatan yang sama untuk menjadi yang terbaik di meja turnamennya. Hal ini tentu akan memotivasi siswa dalam belajar sehingga berpengaruh juga terhadap prestasi belajar siswa.

Berdasarkan uraian yang telah diungkapkan diatas, maka perlu suatu tindakan guru untuk mencari dan menerapkan suatu model pembelajaran yang sekiranya dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa. Dalam rangka itu peneliti melakukan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) dengan judul ***“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V MI Miftahul Ulum Rejosari Kalidawir Tulungagung.“***

1. **Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V MI Miftahul Ulum Rejosari Kalidawir Tulungagung?
2. Bagaimana hasil belajar IPA siswa kelas V MI Miftahul Ulum Rejosari Kalidawir Tulungagung dengan penerapan model pembelajarn kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)?
3. **Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Tujuan Umum

Tujuan umum peneliti yang diharapkan dari penelitian ini agar menjadi masukan bagi guru dan siswa untuk dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPA.

1. Tujuan Khusus
2. Mendiskripsikan penerapan model pembelajarn kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V MI Miftahul Ulum Rejosari Kalidawir Tulungagung.
3. Mendiskripsikan hasil belajar IPA siswa kelas V MI Miftahul Ulum Rejosari Kalidawir Tulungagung dengan penerapan model pembelajarn kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).
4. **Kegunaan Penelitian**
5. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa menjadikan pengembangan ilmu pengetahuan dan untuk memperkaya khasanah ilmiah tentang penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V MI Miftahul Ulum Rejosari Kalidawir Tulungagung.

1. Secara Praktis
   1. Bagi sekolah

Sebagai bahan masukan dalam rangka pengembangan kurikulum sekolah agar tidak terpaku pada cara-cara konvensional, namun perlu disesuaikan dengan perubahan melalui inovasi penyelenggaraan KBM yang disesuaikan dengan tuntutan perkembangan jaman.

* 1. Bagi guru

Sebagai masukan dalam proses pelaksanaan KBM agar mengikuti, memperhatikan, dan menerapkan hasil yang diperoleh dari penelitian ini sehingga kelemahan pelaksanaan pembelajaran di lingkungan pendidikan dapat diperbaiki sesuai dengan saran dan rekomendasi dari hasil-hasil penelitian tindakan kelas.

* 1. Bagi siswa

Hasil penelitian ini bagi siswa dapat digunakan untuk memacu semangat dalam melakukan kreatifitas belajar agar memiliki kemampuan yang maksimal sebagai bekal pengetahuan dimasa yang akan datang.

* 1. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk mengetahui seberapa besar hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT *Teams Games Tournament* (TGT) serta menambah wawasan dan pandangan di lingkungan pendidikan.

* 1. Bagi dunia pendidikan

Hasil penelitian ini dapat dijadikan info dan pertimbangan dalam rangka upaya meningkatkan mutu pendidikan guna mengatasi permasalahan yang ada.

1. **Penegasan Istilah**

Dalam pembahasan skripsi ini agar lebih terfokus pada permasalahan yang akan dibahas, sekaligus menghindari terjadinya persepsi lain mengenai istilah-istilah yang ada, maka perlu adanya penjelasan mengenai definisi istilah dan batasan-batasannya. Adapun definisi dan batasan istilah yang berkaitan dengan judul dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Penerapan

Yaitu perihal mempraktikkan.[[8]](#footnote-9)

1. Pembelajaran kooperatif

Yaitu berbagai macam metode pengajaran di mana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran.[[9]](#footnote-10)

1. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Tipe ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar dan mengandung reinforcement.[[10]](#footnote-11)

1. Hasil belajar

Yaitu kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima penglaman belajarnya.[[11]](#footnote-12)

1. Ilmu Pengetahuan Alam

Yaitu berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan.[[12]](#footnote-13)

1. **Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian pada penelitian ini adalah di MI Miftahul Ulum Rejosari Kalidawir Tulungagung.

1. **Hipotesis Tindakan**

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: “Jika Model pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar mata pelajaran IPA pada siswa kelas V MI Miftahul Ulum Rejosari Kalidawir Tulungagung diganti dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) maka dimungkinkan hasil belajar IPA siswa kelas V akan lebih meningkat”.

1. **Penelitian Terdahulu yang Relevan**
   * 1. Penelitian ini sebelumnya telah dilakukan oleh Binti Zuliatul Chasanah dengan judul “Pembejaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan prestasi belajar matematika siswa kelas VIII MTs Wahid Hasyim Wonodadi Blitar tahun pelajaran 2007/2008”. Dengan fokus penelitian: peningkatan prestasi belajar matematika pada materi bangun ruang kubus dan balok siswa kelas VIII MTs Wahid Hasyim Wonodadi. Dengan hasil penelitian bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan prestasi belajar matematika untuk hasil tes akhir siklus I sebesar 82,50 dan siklus II sebesar 93,6 dengan kategori baik.[[13]](#footnote-14)
     2. Penelitian ini sebelumnya telah dilakukan oleh Eva Farida dengan judul “Upaya peningkatan hasil belajar siswa melalui penggunaan model TGT (*Teams Games Tournament*) pada materi operasi hitung bilangan bulat di kelas IV MI Darussalam Blimbing Rejotangan Tulungagung tahun ajaran 2009/2010”. Ditunjukkan dengan hasil belajar siswa pada tes awal nilai rata-rata siswa 62,75 (belum diberi tindakan) menjadi 70,5 (siklus I), 77,00 (siklus II), dan 81,75 (siklus III).[[14]](#footnote-15)

* Letak kebaruan penelitian ini dengan yang terdahulu adalah pada mata pelajaran, jenjang pendidikan, dan sekolah yang diteliti.

1. **Sistematika Pembahasan**

Susunan karya ilmiah akan teratur secara sistematis dan terurut serta alur penyajian laporan penelitian lebih terarah maka diperlukan sistematika pembahasan. Adapun sistematika pembahasan dalam skripsi yang akan disusun adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN: membahas tentang latar belakang masalah, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis tindakan, penegasan istilah, penelitian terdahulu yang relevan, dan sistematika pembahasan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA:membahas tentang pembelajaran kooperatif, pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), hasil belajar, hakikat pembelajaran IPA, dan materi daur air dan peristiwa alam.

BAB III METODE PENELITIAN: pada bab ini membahas tentang: jenis dan desain penelitian, setting penelitian, teknik pengumpulan data, analisa data, pengecekan keabsahan data, dan prosedur penelitian.

BAB IV PAPARAN HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN: pada bab ini terdiri dari penjelasan atau uraian mengenai paparan data, temuan penelitian, dan pembahasan.

BAB V PENUTUP: di bab ini terdiri dari kesimpulan dan saran.

1. Dimyati & Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran,* (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hal. 4 [↑](#footnote-ref-2)
2. Sunaryo, dkk, *Modul Pembelajaran Inklusif Gender*, (Jakarta: LAPIS, 2010), hal. 537 [↑](#footnote-ref-3)
3. *Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran IPA kelas V MI Miftahul Ulum Rejosari Kalidawir Tulungagung,* tanggal 21 April 2012 [↑](#footnote-ref-4)
4. *Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran IPA kelas V MI Miftahul Ulum Rejosari Kalidawir Tulungagung,* tanggal 21 April 2012 [↑](#footnote-ref-5)
5. *Hasil observasi di kelas V MI Miftahul Ulum Rejosari Kalidawir Tulungagung,* tanggal 21 April 2012 [↑](#footnote-ref-6)
6. Suryasubroto, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah ,* (Jakarta: Rineka Cipta, 1997), hal. 43 [↑](#footnote-ref-7)
7. Robert E. Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*, (Bandung: Nusa Media, 2008), hal. 13 [↑](#footnote-ref-8)
8. <http://kamusbahasaindonesia.org>, diakses 27 Juni 2012 [↑](#footnote-ref-9)
9. Robert E. Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*, (Bandung: Nusa Media, 2008), hal. 4 [↑](#footnote-ref-10)
10. [http://amanahtp.wordpress.com./2011/11/20/model-pembelajaran-kooperatif-tipe-tgt-teams-games -tournament/](http://amanahtp.wordpress.com./2011/11/20/model-pembelajaran-kooperatif-tipe-tgt-teams-games%20-tournament/), diakses 25 April 2012 [↑](#footnote-ref-11)
11. Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2008), hal. 22 [↑](#footnote-ref-12)
12. Sunaryo, dkk, *Modul Pembelajaran Inklusif Gender*, (Jakarta: LAPIS, 2010), hal. 537 [↑](#footnote-ref-13)
13. Binti Zuliatul Chasanah, *Pembejaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas VIII MTs Wahid Hasyim Wonodadi Blitar Tahun Pelajaran 2007/2008*, (Tulungagung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2008). [↑](#footnote-ref-14)
14. Eva Farida, *Upaya peningkatan hasil belajar siswa melalui penggunaan model TGT (Teams Games Tournament) pada materi operasi hitung bilangan bulat di kelas IV MI Darussalam Blimbing Rejotangan Tulungagung tahun ajaran 2009/2010*, (Tulungagung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2010). [↑](#footnote-ref-15)