

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

UU No 20 Tahun 2023 mengatakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat, bangsa dan negara (Pristiwanti, 2022:7912).

Pendidikan menjadi ukuran paling utama dalam suatu bangsa dikatakan sebagai bangsa yang memiliki kesejahteraan tinggi, karena pendidikan memiliki peranan yang sangat sentral dalam meningkatkan sumber daya manusia (SDM). Pendidikan yang memiliki kualitas akan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas, sumber daya manusia yang berkualitas akan mampu dalam menghadapi tantangan kehidupan dan berkemampuan secara proaktif dalam menyesuaikan diri pada perubahan zaman. Dalam meningkatkan kualitas pendidikan pemerintah Indonesia banyak melakukan perubahan baik itu berupa sistem pendidikan yang menyangkut struktur kurikulum. Kurikulum juga mempunyai komponen yang satu sama lain saling berhubungan untuk mencapai tujuan pendidikan. Adapun komponen tersebut yaitu tujuan, materi ajar, strategi dalam pembelajaran dan evaluasi (Jumriani, 2021:2029).

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang diterapkan di negara Indonesia saat ini. Kurikulum disahkan oleh pemerintah pada tahun 2013. Adapun tujuannya adalah usaha untuk membentuk masyarakat yang mempunyai kemampuan dan agar bisa menjalani kehidupan serta sebagai warga negara yang beriman, dan kreatif (Safitri dan Sulistiani, 2021:5297). Pada kurikulum 2013, para guru dituntut menyiapkan pembelajaran yang basisnya tematik dengan pendekatan saintifik dengan aspek mengamati, menanya, mencoba, menalar dan mengomunikasikan serta menerapkan sebuah model yang tepat dengan kurikulum. Berbasis tema merupakan pembelajaran tematik, adanya penghubung dengan konsep mata pelajaran yang berbeda, sehingga para siswa diberi kemudahan untuk memahami konsep yang didasarkan pada satu mata pelajaran (Azhari & Dafit, 2021:1192).

Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan, sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik. Dan tugas guru/ pendidik adalah mengkoordinasikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan perilaku peserta didik. Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai usaha sadar pendidik untuk membantu peserta didik agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Disini pendidik berperan sebagai fasilitator yang menyediakan fasilitas dan menciptakan situasi yang mendukung peningkatan kemampuan belajar peserta didik. Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 20 dinyatakan bahwa Pembelajaran adalah Proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Ubabuddin, 2019:21).

Sedangkan menurut Dasopang (2017:337) Pembelajaran adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Pembelajaran juga dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar. Peran dari guru sebagai pembimbing bertolak dari banyaknya peserta didik yang bermasalah. Dalam belajar tentunya banyak perbedaan, seperti adanya peserta didik yang mampu mencerna materi pelajaran, ada pula peserta didik yang lambah dalam mencerna materi pelajaran. Kedua perbedaan inilah yang menyebabkan guru mampu mengatur strategi dalam pembelajaran yang sesuai dengan keadaan setiap peserta didik. Oleh karena itu, jika hakikat belajar adalah “perubahan”, maka hakikat pembelajaran adalah “pengaturan”.

Pada pembelajaran di sekolah terdapat beberapa mata pelajaran salah satunya Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). IPA merupakan ilmu yang pada awalnya diperoleh dan dikembangkan berdasarkan percobaan, namun pada perkembangan lebih lanjut IPA juga diperoleh dan dikembangkan berdasarkan teori (deduktif). Ada dua hal yang berkaitan yang tidak terpisahkan dengan IPA, yaitu IPA sebagai 3 produk, merupakan pengetahuan IPA yang berupa pengetahuan factual, konseptual, procedural, dan metakognitif, dan IPA sebagai proses, yaitu kerja ilmiah. Saat ini objek kajian IPA menjadi semakin luas, meliputi konsep IPA, proses, nilai, dan sikap ilmiah, aplikasi IPA dalam kehidupan sehari-hari, dan kreativitas. Belajar IPA berarti belajar kelima objek atau bidang kajian tersebut (Siregar, 2020:8).

Sedangkan menurut Jufri (2017:132) Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) atau Sains merupakan pelajaran yang berorientasi pada fakta, prinsip, generalisasi, hukum, teori tentang alam yang menarik untuk dikaji, bermanfaat, selalu berkembang, dan berlaku global. Menurut Ahmad Susanto (2016:165) IPA merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, termasuk jenjang sekolah dasar.

Proses pembelajaran IPA di sekolah kebanyakan berfokus pada teori dan bersifat satu arah yang menyebabkan pembelajaran kurang optimal. Hal ini terjadi pada siswa kelas V SDN Sungai Lakum 2 yang hasil belajarnya kurang optimal dibuktikan melalui hasil wawancara dan observasi pada 18 Desember 2023 dengan guru wali kelas V yaitu ibu Sarah, S.Pd di SDN Sungai Lakum 2, bahwa pemahaman siswa terhadap konsep pembelajaran IPA masih kurang optimal karena hasil belajar siswa yang rendah. Hal ini disebabkan karena (1) pembelajaran yang dilakukan hanya menggunakan metode ceramah, (2) siswa yang kurang percaya diri saat diseruh menjawab pertanyaan, (3) siswa yang memfokuskan diri ke hal lain karena merasa bosan, (4) hasil pembelajaran IPA belum optimal. Hal tersebut dikuatkan dengan hasil nilai kelas V SDN Sungai Lakum 2 bahwa masih banyak siswa yang mendapat nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70, sebanyak 21 siswa hanya 8 siswa (38%) yang tuntas mencapai KKM dan sebanyak 13 siswa (62%) yang belum tuntas KKM.

Berdasarkan masalah pada muatan tersebut, peneliti memilih model yaitu *Teams Games Tournament* dalam muatan IPA. Tujuannya antara lain untuk

membuat pembelajaran lebih menarik dan meningkatkan hasil belajar siswa. Endah, Fauziah, dan Anugraheni (2020:3) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif model memiliki tujuan yaitu untuk memotivasi siswa supaya saling mendukung dan membantu satu sama lain dalam menguasai kemampuan yang diajarkan oleh guru yang pada akhirnya memperoleh skor pada masing-masing anggota tim. Sehingga siswa berusaha menguasai materi dengan baik, maka dengan cara tersebut akan berdampak terhadap berpikir kritis siswa.

Adapun kelebihan dari model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* menurut Ananda (2022:27) ini sebagai berikut: 1) Melalui interaksi dengan anggota kelompok, siswa memiliki kesempatan untuk belajar mengemukakan pendapatnya atau memperoleh pengetahuan dari hasil diskusi dengan anggota kelompoknya, 2) Pengelompokan siswa secara heterogen dalam hal tingkat kemampuan, jenis kelamin, maupun ras diharapkan dapat membentuk rasa hormat diantara siswa, 3) Dengan belajar kooperatif siswa mendapatkan keterampilan kooperatif yang tidak dimiliki pada pembelajaran yang lain.

Langkah – langkah model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* menurut Surya Hamdani (2019:442) diantaranya:

- 1) Guru menyajikan materi pembelajaran.
- 2) Guru juga harus menyiapkan kartu soal untuk *games tournament* dan lembar kerja siswa; Bekerja kelompok (*team*).
- 3) Siswa dibagi atas beberapa kelompok (tiap kelompok anggotanya 4-5 orang).
- 4) Guru membagikan kartu soal untuk dikerjakan oleh siswa perwakilan dari kelompok.
- 5) Guru melakukan permainan dengan memberikan pertanyaan bernomor, selanjutnya siswa akan memilih nomer tersebut secara acak dan kemudian siswa menjawab soal sesuai nomer tersebut.
- 6) Guru memberikan hadiah kepada kelompok yang mendapatkan skor tertinggi.

Sebelum adanya penelitian ini, sudah ada beberapa penelitian relevan yang dilakukan oleh beberapa peneliti dalam menerapkan model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* pada beberapa materi yang berbeda-beda, antara lain:

Nur Endah Hikmah Fauziah, Indri Anugraheni (2020). Dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran (*Teams Games Tournament*). Hasil penelitian: 1) kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran tematik siswa sebelum menggunakan model pembelajaran (*Teams Games Tournament*) nilai rata-rata sebesar (63,27.2) kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran tematik siswa setelah menggunakan model pembelajaran (*Teams Games Tournament*) nilai rata-rata sebesar (74,12.3) Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran tematik siswa kelas V SDN Blotongan 03 Tahun Ajaran 2019/2020 dengan menggunakan model pembelajaran (*Teams Games Tournament*). (Endah et al. 2020:8)

Permata Sari Intan (2020). Dengan judul Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Strategi Pembelajaran *Team Games Tournament* di Kelas V SDN 3

Gets Bloratahun Pelajaran 2019/2020. Dengan hasil penelitian yang diperoleh pada Tema 8 (Lingkungan Sahabat Kita) Subtema 1 (Manusia dan Lingkungan) dapat meningkat dengan menggunakan strategi pembelajaran *Team Games Tournament*. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari kondisi awal nilai rata-rata sebesar 67 dengan persentase jumlah siswa yang tuntas 28%. Pada siklus I terjadi peningkatan dengan rata-rata sebesar 75 atau 50%, dengan target sebesar 75. (Intan 2020: 45).

Dapat disimpulkan bahwa model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar muatan IPA di SD, sehingga pembelajaran tidak menjadi monoton di mana semua siswa terlibat dalam permainan. Sehingga peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “*Meningkatkan Hasil Belajar Muatan IPA Menggunakan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament pada Siswa Kelas V SDN Sungai Lakum 2*”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana aktivitas guru dalam pembelajaran muatan IPA menggunakan model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* di kelas V SDN Sungai Lakum 2?
2. Bagaimana aktivitas siswa dalam pembelajaran muatan IPA menggunakan model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* di kelas V SDN Sungai Lakum 2?
3. Apakah model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar muatan IPA siswa di kelas V SDN Sungai Lakum 2?

C. Rencana Pemecahan Masalah

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas V ibu Sarah, S.Pd pada Senin, 18 Desember 2023 diketahui beberapa penyebab kurang optimalnya siswa pada pembelajaran IPA yaitu : (1) pembelajaran yang dilakukan hanya menggunakan metode ceramah, (2) siswa yang kurang percaya diri saat diseruh menjawab pertanyaan, (3) siswa yang memfokuskan diri ke hal lain karena merasa bosan, (4) hasil pembelajaran IPA belum optimal. Hal tersebut dikuatkan dengan hasil nilai kelas V SDN Sungai Lakum 2 bahwa masih banyak siswa yang mendapat nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70, sebanyak 21 siswa hanya 8 siswa yang tuntas mencapai KKM dan sebanyak 13 siswa yang belum tuntas KKM.

Sedangkan berdasarkan masalah pada pembelajaran tersebut, peneliti memilih model yaitu *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran IPA. Tujuannya antara lain untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan meningkatkan hasil belajar siswa. Endah, Fauziah, dan Anugraheni (2020:3) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif model memiliki tujuan yaitu untuk memotivasi siswa supaya saling mendukung dan membantu satu sama lain dalam menguasai kemampuan yang diajarkan oleh guru yang pada akhirnya memperoleh skor pada masing-masing anggota tim. Sehingga siswa berusaha menguasai materi dengan baik, maka dengan cara tersebut akan berdampak terhadap berpikir kritis siswa.

Menurut Hamdani (2019:442) Langkah –langkah model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* diantaranya:

- 1) Guru menyajikan materi pembelajaran.
- 2) Guru juga harus menyiapkan kartu soal untuk *games tournament* dan lembar kerja siswa; Bekerja kelompok (*team*).
- 3) Siswa dibagi atas beberapa kelompok (tiap kelompok anggotanya 4-5 orang)
- 4) Guru membagikan kartu soal untuk dikerjakan oleh siswa perwakilan dari kelompok.
- 5) Guru melakukan permainan dengan memberikan pertanyaan bernomor, selanjutnya siswa akan memilih nomer tersebut secara acak dan kemudian siswa menjawab soal sesuai nomer tersebut.
- 6) Guru memberikan hadiah kepada kelompok yang mendapatkan skor tertinggi.

Adapun kelebihan dari model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* menurut Ananda (2022:27) ini sebagai berikut: 1) Melalui interaksi dengan anggota kelompok, siswa memiliki kesempatan untuk belajar mengemukakan pendapatnya atau memperoleh pengetahuan dari hasil diskusi dengan anggota kelompoknya, 2) Pengelompokkan siswa secara heterogen dalam hal tingkat kemampuan, jenis kelamin, maupun ras diharapkan dapat membentuk rasa hormat diantara siswa, 3) Dengan belajar kooperatif siswa mendapatkan keterampilan kooperatif yang tidak dimiliki pada pembelajaran yang lain.

D. Manfaat Penelitian

a. Bagi Sekolah

Sebagai referensi baru untuk program meningkatkan kualitas pembelajaran yang ada di SDN Sungai Lakum 2.

b. Bagi Guru

Sebagai bahan pertimbangan dan referensi guru dalam memilih model pembelajaran yang efektif dan inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi Siswa

Meningkatkan keaktifan siswa saat proses belajar serta mengembangkan kemampuan siswa untuk bekerja sama dalam team.

d. Bagi Peneliti Lain

Menambah pengetahuan yang lebih luas dalam penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* untuk menerapkannya terutama pada muatan IPA.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pada siswa kelas V SDN Sungai Lakum 2 dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terjadi peningkatan dimana guru mendapat skor 14 dengan kriteria cukup baik kemudian meningkat menjadi skor 22 dengan kriteria sangat baik.
2. Aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terjadi peningkatan dimana siswa mendapat persentase 47,6% dengan kriteria cukup baik kemudian meningkat menjadi skor 90,4% dengan kriteria sangat aktif.
3. Hasil belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terjadi peningkatan hasil belajar siswa yakni dari ketuntasan individu sebanyak 8 siswa dan secara klasikal sebesar 38% kemudian meningkat menjadi 18 siswa dan secara klasikal sebesar 85,7%.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan yang telah diuraikan dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah, penelitian ini dapat menjadi salah satu alternatif untuk dijadikan sebagai bahan masukan dalam membina guru dalam upaya untuk meningkatkan kemampuan dan kualitas para guru dengan membekali berbagai metode dan model pembelajaran khususnya untuk muatan Ilmu Pengetahuan Alam agar dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar.
2. Bagi Guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi sebagai bahan masukan dan pertimbangan dalam memilih dan menentukan model pembelajaran di kelas sehingga mampu menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan dan bermakna dengan menerapkan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* khususnya pada muatan Ilmu Pengetahuan Alam.
3. Bagi Peneliti Lain, hendaknya menggunakan model serta media pembelajaran yang bervariasi agar menarik dan menyenangkan siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih baik. Salah satu alternatif yang dapat digunakan yaitu model kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Di samping itu juga peneliti lain dapat meningkatkan kemampuan dan pengalaman dalam mengembangkan model pembelajaran yang lebih efektif dalam upaya memperbaiki proses pembelajaran matematika kearah yang lebih baik serta menggunakan model yang tepat sesuai dengan karakteristik anak usia SD.

DAFTAR PUSTAKA

- A,Asba .(2019) .*Penerapan Model Pembelajaran (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Di Sd Negeri 3 Dadakitan Kabupaten Tolitoli.*
- Ahdar, A., & Wardana, W. (2019): *Belajar Dan Pembelajaran: 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis.* Kaaffah Learning Center.
- Ali Makhrus M. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan Penerapannya Dalam Pendidikan.*
- Ananda, S. Y. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi Siklus Air Di SD NU Insan Cendekia Ngadiluwih.*
- Azhari, S. & Dafit, F. (2021). *Pelaksanaan Pembelajaran Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar.*Jurnal Basicedu.
- Chaisar, R. (2019). *Perbandingan Model Pembelajaran Mind Mapping Dengan Snowball Throwing Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam (Ipa) Siswa Kelas V Sd Negeri 66 Kota Bengkulu.*
- Endah, N., Fauziyah, H., & Anugraheni, I. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran IGT (Teams Games Tournament) Ditinjau Dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar.* Jurnal Basicedu.
- Hamdani,S. & Wardani,W (2019) *Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournamen pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi.*
- Hasanah,U. dkk. (2020). *Penerapan Model Pembelajaran (Teams Games Tournament) dengan Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar Siswa.*
- Jumriani¹, Syaharuddin², Noorya Tasya Febrylia Witari Hadi³, Mutiani⁴, Ersis Warmansyah Abbas⁵ (2021) *Telaah Literatur ; Komponen Kurikulum IPS di Sekolah Dasar pada Kurikulum 2013.*
- Meyniar Albina¹) , Ardiyan Safi'i ²) , Mhd. Alfat Gunawan³) , Mas Teguh Wibowo⁴) , Nur Alfina Sari Sitepu⁵), Rizka Ardiyanti⁶). (2021). *Model Pembelajaran Di Abad Ke 21*
- Milawati (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Times Games Tournaments (TGT) Terhadap Hasil Belajar Ipa Ditinjau Dari Self Confidence Peserta Didik Kelas VII di SMP Amal Bakti Jaya Agung Lampung Selatan.*
- Nurita, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,* Jurnal misykat 171-187.
- Pane,A & Dasopang,A.D. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran.* Jurnal.iain
- Pristiwanti,D., Badariakam, Itidayat, S. & Dewi, R. S. (2022), *Pengertian Pendidikan.*
- Resti, M., Enjoni, E., & Syafni, G. Sari. (2022). *Pengembangan Modul Pembelajaran Ipa Berbasis Pendekatan Konstruktivisme Di Kelas V sd Negeri 24 Parupuk Tabing.*
- Romanda (2016). *Penerapan Model Pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Kelas V DI MI-Al Fajar Pringsewu Tahun Pelajaran 2016/2017.*

- Safitri (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Tgt (Team Game Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 1 Pakuan Aji Tahun Pelajaran 2019/2020*.
- Saltri,A.H, & Prihantini. (2021).*Pendidikan Di Masa Pandemi Covid- 19 Dalam Penerapan Karikulum 2013*. Jurnal Basicedu.
- Setiawati,S.M. (2018). *Telaah Teoritis: Apa Itu Belajar ?*.
- Siregar,M. (2020). *Analisis Pemahaman Siswa Dalam Mempelajari Ipa Pada Materi Siklus Air Dikelas V Sd Negeri 065015 Medan Tuntungan T.A 2019/2020*.
- Sugiyono. (2019) *Metode Penelitian Kualitatif*.Penerbit PT Global Eksekutif Teknologi.
- Suprpto, S., Teguh Suharto, V., & Lulus Irawati,Dan. (2020). *Penggunaan Contextual Teaching And Learning (CIL) Berbantuan Kartu Kata Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Pantun Pada Siswa SD. Linguista: Jurnal Ilmiah Bahasa,Sastra,Dan Pembelajarannya*.
- Taufik, A., Bumi, S., & Lubuklinggau, S. (2019). *Analisis Karakteristik Peserta Didik*.BI-Ghiroh : Jural Studi Keislaman.
- Tesati, E., Neviyami, N., & Irdamumi, I (2021). *Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar: Sebuah Kajian Literatur*. Jumal Pendidikan Tambusai.
- Ubabuddin. (2019). *Hakikat Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*.
- Wahana,R. (2019). *Penerapan Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) untuk Meningkatkan Kemampuan High Order Thingking Skills (HOTS) dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Kompetensi Teks Deskripsi Kelas VII*.