BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.[1]Pendidikan juga merupakan suatu proses pengubahan dan tingkah laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha pendewasaan manusia melalui upaya pengajaran dan penelitian. Pendidikan dapat diartikan sebagai sebuah proses dengan metode-metode tertentu sehingga orang memperoleh pengetahuan, pemahaman dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan.[2]Oleh karena begitu pentingnya metode pembelajaran yang tepat maka guru dituntut memiliki keterampilan dalam mengajar dan metode yang tepat sesuai dengan materi diajarkan termasuk di dalamnya mata pelajaran IPA.

Pengajaran IPA di Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyyah (MI) mempunyai peranan yang sangat penting dalam membentuk dan menumbuhkan kemampuan berfikir, bekerja dan bersikap ilmiah serta mengkomunikasikannya sebagai aspek penting kecakapan hidup. Berawal dari sinilah peserta didik diharapkan memiliki pengetahuan dan pemahaman secara langsung, dapat juga dilakukan dengan observasi dan percobaan.

Berdasarkan hasil *interview* dengan Ibu Titin Magfiroh sebagai guru kelas IV di MI NU 59 Sendang Dawung, dalam proses pembelajaran IPA materi pokok Sumber Daya Alam dan Teknologi belum pernah mengaplikasikan strategi pembelajaran yang berorientasi pada kerjasama antar peserta didik yang memliki unsur permainan. Guru masih menggunakan metode konvensional yaitu guru menjelaskan materi kepada peserta didik sedangkan peserta didik mendengarkan penjelasan guru di tempat masing-masing. Sehingga menyebabkan peserta didik tersebut menjadi jenuh, bosan dan kurang aktif dalam proses pembelajaran.

---

[1]*Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS (Sistem Pendidikan Nasional) Beserta Penjelasannya*, (Bandung: Citra Umbara, 2003), hlm.3.

[2]Muhibbinsyah, *Psikologi Dengan Pendekatan Baru*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2000), hlm 10

Pada materi pokok sumber daya alam dan teknologi terdapat beberapa kesulitan yang dihadapi peserta didik yaitu peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami dan membedakan berbagai macam sumber daya alam serta hubungan sumber daya alam dengan teknologi, sehingga perlu penjelasan secara konkrit. Secara lebih spesifik peserta didik masih mengalami kesulitan untuk membedakan sumber daya alam hayati dengan sumber daya alam non hayati dan sumber daya alam dapat diperbaharuhi dengan sumber daya alam tidak dapat diperbaruhi, sehingga perlu diberikan contoh-contoh sumber daya alam yang ada di lingkungan sekitar. Akibat dari masalah-masalah tersebut, potensi peserta didik belum dapat tergali secara maksimal dan dampak buruknya adalah hasil belajar peserta didik rendah. Berdasarkan data hasil belajar peserta didik terdahulu, ketuntusan belajar peserta didik hanya mencapai 35,71% dengan nilai KKM 65.[3]

Untuk mengatasi masalah tersebut, maka guru harus mampu menciptakan variasi model pembelajaran yang dapat membuat peserta didik bersemangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat membuat peserta didik lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran adalah dengan menerapkan Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament)*. Model pembelajaran ini memberikan kesempatan pada peserta didik untuk belajar dengan bersaing secara positif diharapkan peserta didik antusias dalam belajar dan dapat lebih mengembangkan potensi peserta didik. Dengan demikian peserta didik tidak hanya sebagai pendengar atau penerima materi saja, yang mengakibatkan peserta didik menjadi pemalu, takut salah, tidak percaya diri, pasif, dan kurang kreatif.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament)* yaitu salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mengandung unsur kerjasama antar peserta didik dalam kelompok, tanggung jawab peserta didik dalam kelompok, tanggung jawab kelompok dalam pembelajaran individu dan antar kelompok dipertandingkan dalam permainan yang edukatif. Model belajar kooperatif tipe TGT menggunakan turnamen akademik, menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. Jadi setiap

[3] *Interview* dengan Ibu Titin Magfiroh sebagai guru kelas IV di MI NU 59 Sendang Dawung (tanggal 20 februari 2012)

anggota harus memahami materi terlebih dahulu sebelum mengikuti kuis dan game. Peserta didik memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor mereka.[4]

Aktifitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament)* memungkinkan peserta didik dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.[5] Oleh karena itu, model pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mempelajari IPA sehingga peserta didik dapat mengoptimalkan kemampuannya dalam menyerap informasi ilmiah dan dapat berperan aktif dalam pembelajaran di kelas serta dapat meningkatkan hasil belajar dan melatih kemampuan peserta didik dalam bekerjasama sekaligus menjelaskan kepada teman sekelompok yang tidak faham.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas, penulis melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul "**Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPA Materi Pokok Sumber Daya Alam dan Teknologi Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Di Kelas IV MI NU 59 Sendang Dawung Tahun 2011-2012".**

B. Perumusan Masalah

Permasalahan yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran IPA pada materi pokok Sumber Daya Alam dan Teknologi di kelas IV MI NU 59 Sendang Dawung tahun ajaran 2011/2012?
2. Apakah hasil belajar IPA peserta didik kelas IV MI NU 59 Sendang Dawung pada materi pokok Sumber Daya Alam dan Teknologi dapat ditingkatkan melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT)?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

---

[4] Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progesif: Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan* (KTSP), (Jakarta: Pradana Media Group.2009). hlm 83

[5] Hasan Fauzi maufur, *Sejuta Jurus Mengajar Mengasyikkan*, (Semarang, PT Sindur Press, 2009), hlm 157

1. Untuk mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada materi pokok Sumber Daya Alam dan Teknologi pada peserta didik kelas IV MI NU 59 Sendang Dawung tahun ajaran 20011/2012.
2. Untuk meningkatkan hasil belajar IPA materi pokok Sumber Daya Alam dan Teknologi pada peserta didik kelas IV MI NU 59 Sendang Dawung tahun ajaran 2011/2012 dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik
   a. Dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pelajaran IPA sehingga dapat belajar tuntas
   b. Dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran IPA
   c. Dalam mengikuti proses belajar mengajar, diharapkan terjalin kerjasama yang baik antar peserta didik dalam pembelajaran IPA
2. Bagi guru
   a. Sebagai bahan masukan untuk menerapkan suatu model pembelajaran selain yang telah dilakukan.
   b. Sebagai bahan masukan untuk mengembangkan potensi guru dalam pembelajaran IPA dengan menerapkan model pembelajaran sesuai dengan materi yang diajarkan.
3. Bagi Madrasah
   a. Diharapkan dengan penelitian tindakan kelas ini dapat meberikan sumber pemikiran sebagai alternatif meningkatkan kualitas pembelajaran IPA di MI NU 59 Sendang Dawung
   b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang bermanfaat bagi madrasah. Dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat dijadikan kajian bersama agar dapat diterapkan pada mata pelajaran yang lainnya.
4. Bagi peneliti
   a. Memberikan wawasan baru kepada peneliti tentang model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT)
   b. Mendapatkan pengalaman langsung pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*

(TGT), sekaligus sebagai contoh yang dapat dilaksanakan dan dikembangkan kelak di lapangan.

c. Memberi bekal bagi peneliti sebagai calon guru untuk siap melaksanakan berbagai model pembelajaran di lapangan.