BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan manusia yang sangat penting bagi kelangsungan hidup, karena dengan pendidikan manusia akan mendapatkan pengetahuan yang lebih luas dan banyak. Pendidikan dibutuhkan dari seseorang masih kecil (bayi) sampai seseorang menjadi dewasa. Pendidikan diajarkan semenjak kecil pada anak bahkan saat anak masih dalam kandungan dengan cara memperdengarkan musik lantunan ayat-ayat Al-quran, membacakan solawat, dan membacakan buku untuk bayi. Pendidikan seperti itu dilakukan dengan harapan agar anak dapat mempunyai kepribadian yang baik serta memiliki spiritual yang baik bagi dirinya.

UU No. 20 Tahun 2003 menjelaskan tentang sistem pendidikan Nasional yang menyatakan 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 masyarakat, bangsa dan negara. UU No. 20 Tahun 2003 merupakan tujuan pendidikan yang sangat baik, namun tujuan pendidikan tersebut tidak sepenuhnya berjalan dengan baik karena masih banyak hambatan yang ditemui saat

pembelajaran di kelas dilaksanakan. Hambatan tersebut berkaitan dengan suasana belajar yang kurang aktif dan menarik saat guru mengajarkan mata pelajaran kepada siswa. Salah satu mata pelajaran yang harus diajarkan secara menarik dan membutuhkan model pembelajaran yang kreatif adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Mata pelajaran IPA adalah penyampaian ilmu pengetahuan yang mempelajari makhluk hidup dan makhluk tidak hidup yang ada di alam. Ilmu pengetahuan ini juga mempelajari mengenai gejala-gejala alam yang ada di alam semesta baik yang ada di bumi maupun yang ada di langit. Pelajaran IPA di Sekolah Dasar (SD) haruslah menggunakan model pembelajaran yang membuat siswa aktif dalam pelajaran, sehingga guru harus mempunyai model dan metode yang dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Penggunaan metode ceramah dalam pembelajaran harus dikurangi karena jika digunakan terlalu sering maka akan menyebabkan siswa cepat merasa bosan, malas, dan tidak memeperhatikan guru saat pelajaran akibatnya siswa mendapatkan nilai yang rendah saat ulangan. Oleh karena itu guru harus kreatif dalam mengembangkan model pembelajaran, dengan begitu prestasi belajar siswa juga akan meningkat.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SD Negeri 02 Somagede pada bulan Agustus-Oktober diperoleh data nilai mata pelajaran IPA di kelas V tahun pelajaran 2014/2015 masih tergolong rendah, banyak nilai yang di bawah rata-rata mata pelajaran IPA yaitu 73. Data yang di peroleh yaitu berdasarkan pada nilai ulangan harian pada

kelas V SD Negeri 02 Somagede prestasi belajar siswa masih rendah, dari 21 siswa pada kelas V 8 diantaranya nilai mata pelajaran IPA masih rendah dan di bawah KKM.

Tabel 1.1 Hasil Ulangan Harian Mata Pelajaran IPA Kelas V

No	Keterangan	Jumlah
1.	Jumlah Peserta didik	21
2.	Siswa yang tuntas	13
3.	Siswa yang belum tuntas	8
4.	Rata-rata Nilai Ulangan	75,71%
5.	Presentase ketuntasan	61,90%

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti selama tiga bulan dari bulan Agustus-Oktober maka dapat diketahui bahwa penyebab prestasi belajar siswa masih rendah yaitu karena saat pembelajaran berlangsung kebanyakan dari siswa masih kurang bertanggung jawab. Sebagai contoh tindakan kurang bertanggung jawab di dalam kelas antara lain siswa tidak langsung tanggap ketika diberikan tugas oleh guru baik tugas individu maupun tugas kelompok, siswa yang aktif dan bertanggung jawab hanya sedikit, banyak siswa yang tidak mengerjakan pekerjaan rumah (PR) dan sebagian siswa mengerjakan PR disekolah sebelum proses pembelajaran dimulai. Selain itu ada beberapa siswa yang tidak melaksanakan piket kelas saat jam pulang sekolah siswa langsung pulang dan membiarkan temannya mengerjakan piket sendiri, selain itu sebagian

besar siswa saat pembelajaran berlangsung mereka juga memancing keributan ada anak yang berbicara terlalu keras dengan teman semejanya, tidak memperhatikan guru saat guru menerangkan pelajaran. Sikap siswa seperti di atas sangat menunjukan bahwa rasa tanggung jawab yang dimiliki siswa sangatlah rendah dan akan berpengaruh pada prestasi belajar siswa.

Prestasi belajar siswa yang menurun dapat diatasi dengan cara guru harus berkreasi mengajar menggunakan model-model pembelajaran yang menarik, inovatif dan kreatif. Guru mengajar tidak hanya menggunakan model ceramah saja. Model pembelajaran ceramah jika digunakan untuk menyampaikan begitu banyak materi yang ada pada mata pelajaran IPA akan menyebabkan siswa mudah sekali merasa bosan dengan pelajaran yang di berikan, karena siswa hanya mendengarkan penjelasan yang begitu banyak. Pembelajaran tersebut dianggap kurang menyenangkan bagi siswa. Model pembelajaran sangat berguna untuk membantu kegiatan guru dalam mengajar. Model pembelajaran merupakan salah satu komponen utama yang harus di gunakan oleh guru guna menciptakan suasana belajar yang aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan guru agar siswa menjadi lebih aktif dan tidak merasa bosan yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournamen* (TGT).

Team Games Tournament (TGT) merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang mudah di gunakan atau di terapkan saat proses pembelajaran berlangsung. Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) ini melibatkan peran aktif seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya serta aktifitas belajar peserta didik di rancang dengan adanya sebuah permainan dan *tournament* kelompok. *Tournament* kelompok ini biasanya diadakan pada ahir pembelajaran atau pada ahir minggu dimana guru akan menunjuk secara acak satu siswa dari masing-masing kelompoknya.

Siswa pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT akan berkompetisi sebagai wakil dari tim kelompoknya untuk melawan anggota dari tim kelompok yang lain, dengan hal tersebut jika pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan rasa tanngung jawab siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru terutama pada materi IPA, karena dengan menggunakan model pembelajaran TGT siswa akan lebih aktif, merasa siap akan di tunjuk guru,tidak merasakan bosan atau jenuh dengan materi yang di sampaikan karena ada permainan dalam model tersebut dan model pembelajaran ini akan menumbuhkan rasa tanggung jawab dalam kelompok. Selain dapat meningkatkan rasa tanggung jawab siswa dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) juga diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa di SD Negeri 02 Somagede karena siswa diajak belajar sambil bermain *games*.

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis mengangkat judul "Upaya Meningkatkan Rasa Tanggung Jawab dan Prestasi belajar Melalui Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament*(TGT) Mata Pelajaran IPA Materi Pembentukan Tanah Pada Siswa Kelas V SD Negeri 02 Somagede "

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan di atas maka dapat dirumusan permasalahan penelitian sebagai berikut:

1. Apakah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan rasa tanggung jawab siswa pada mata pelajaran pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V SD Negeri 02 Somagede?
2. Apakah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V SD Negeri 02 Somagede?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ada dua yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum sebuah penelitian adalah untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang ada, sedangkan tujuan khususnya adalah sesuai dengan rumusan masalah yang ada di atas :

1. Meningkatkan rasa tanggung jawab siswa dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V SD Negeri 02 Somagede.
2. Meningkatkan prestasi belajar siswa menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V SD Negeri 02 Somagede.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan nantinya akan memberikan manfaat bagi semua pihak yang terkait dengan pendidikan seperti manfaat bagi siswa, manfaat bagi guru, manfaat bagi sekolah dan manfaat bagi peneliti. Manfaat penelitian sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan kajian atau bahan acuan untuk penelitian selanjutnya pada masa yang akan datang.

2. Manfaat praktis

   a. Bagi Siswa

      1) Dapat memudahkan pemahaman siswa mengenai materi yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).

2) Dapat meningkatkan rasa tanggung jawab kepada siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).
3) Dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).

b. Bagi Guru

Dengan dilaksanakannya penelitian tindakan kelas, guru dapat:

1) Guru dapat mengetahui model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).
2) Guru dapat menggunakan dan mengaplikasikan model pembelajaran pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) didalam kelas saat pembelajaran.
3) Guru dapat meningkatkan prestasi belajar dan rasa tanggung jawab siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).

c. Bagi Sekolah

Dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran IPA yang berlangsung di sekolah dan dapat lebih memvariasi model–model pembelajaran.

d. Bagi peneliti

Dapat lebih meningkatkan pengetahuan terhadap model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).