

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan bimbingan atau pimpinan secara sadar oleh guru terhadap perkembangan jasmani dan rohani siswa menuju terbentuknya kepribadian yang utama.<sup>1</sup> Pendidikan tentunya tidak akan terlepas dari adanya pendidik atau guru dan juga yang dididik atau siswa, dalam usaha ini disebut juga dengan kegiatan belajar mengajar.

Proses belajar mengajar merupakan suatu kegiatan paling utama dalam pendidikan di sekolah. Dalam proses ini akan terciptanya tujuan pendidikan secara umum maupun tujuan khusus seperti perubahan tingkah laku siswa menuju ke arah yang lebih baik, sehingga siswa memiliki kemampuan dan dapat menghadapi perubahan dan tuntutan zaman.

Secara umum belajar adalah berubah. Dalam hal ini belajar berarti usaha untuk mengubah tingkah laku.<sup>2</sup> Jadi, belajar akan membawa suatu perubahan pada individu-individu yang belajar. Perubahan tersebut tidak hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan, tetapi juga berbentuk keterampilan dan sikap.

Setiap orang memiliki kewajiban untuk mempelajari ilmu pengetahuan terutama ilmu pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di sekolah dasar yang merupakan dasar atau acuan untuk melanjutkan jenjang pendidikan ke arah

<sup>1</sup>Hasbullah, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), hlm. 1.

<sup>2</sup>Sadirman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), hlm. 21



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SD/MI bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaanya.
2. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
3. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat.
4. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, dan membuat keputusan.
5. Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
6. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep, dan keterampilan Ilmu Pengetahuan Alam sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP atau Mts.<sup>6</sup>

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam mencakup semua materi yang terkait dengan objek alam serta persoalannya. Ruang lingkup Ilmu Pengetahuan Alam yaitu makhluk hidup dan proses kehidupannya, energi dan perubahannya, bumi dan alam semesta serta proses materi dan sifatnya.<sup>7</sup>

Proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) selama ini di Sekolah Dasar Islam Terpadu Aziziyyah Pekanbaru guru masih menyampaikan pelajaran dengan menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan latihan tanpa divariasikan dengan model-model pembelajaran kooperatif yang menarik lainnya sehingga membuat siswa menjadi bosan. Dengan metode yang

<sup>6</sup>Badan Standar Nasional Pendidikan, *Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*, (Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan(BSNP) Departemen Pendidikan Nasional, 2006), hlm. 162.

<sup>7</sup>Susilawati, *Pembelajaran IPA di Madrasah Ibtidaiyah*, (Pekanbaru: Benteng Media, 2013), hlm. 14.

**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

diterapkan oleh guru ini, sehingga hasil belajar siswa menjadi kurang dalam proses belajar mengajar karena lebih banyak didominasi oleh guru.

Mengingat pentingnya pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) oleh siswa maka guru perlu mempersiapkan, melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran sebaik mungkin sehingga dapat menguasai pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan baik. Berdasarkan pengamatan awal, ditemukan gejala-gejala atau fenomena-fenomena khususnya pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Kelas V di Sekolah Dasar Islam Terpadu Aziziyyah Pekanbaru yaitu sebagai berikut:<sup>8</sup>

1. Dari 28 siswa ada 12 orang siswa atau 42,85% yang tidak bisa menjawab soal yang diberikan padahal materi dari soal itu telah diberikan.
2. Hasil belajar yang diperoleh siswa belum optimal, hal ini terlihat dari evaluasi belajar IPA yaitu dari 28 orang siswa sebanyak 15 orang siswa atau 53,57% nilai ulangnya belum mencapai KKM yang ditetapkan yaitu 80.

Berdasarkan gejala-gejala tersebut terlihat bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Kelas V Sekolah Dasar Islam Terpadu Aziziyyah Pekanbaru yang diperoleh belum optimal. Guru telah melakukan perbaikan dalam proses pembelajaran seperti guru telah memadukan antara metode ceramah dengan tanya jawab dalam proses pembelajaran, guru telah menyampaikan pelajaran dengan baik dan jelas, serta pada saat akan memulai pelajaran guru mengingatkan siswa akan materi pelajaran sebelumnya guna memperbaiki hasil belajar.

<sup>8</sup>Artinda Afriani, S.Pd, Wali Kelas V Sekolah Dasar Islam Terpadu Aziziyyah Pekanbaru, Nilai Ulangan Harian Siswa Kelas V.



Namun, usaha tersebut belum mendapatkan hasil belajar yang optimal, sebagai solusi atas persoalan pembelajaran tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif yang dapat melibatkan peran siswa secara aktif dan menyeluruh sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 5-6 orang secara bersama sehingga dapat merangsang siswa lebih bersemangat dalam belajar.<sup>9</sup> Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif merupakan pemanfaatan kelompok kecil untuk memaksimalkan belajar siswa dan belajar anggota lainnya dalam kelompok tersebut.

Berdasarkan kajian literatur maka peneliti mencoba menawarkan solusi atas persoalan yang terjadi dengan cara menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* yang diyakini dapat mengatasi persoalan tersebut karena dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* pembelajaran akan lebih menarik karena menggunakan kartu yang dilakukan dalam bentuk permainan. Pada model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* siswa dikelompokkan dalam kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan lima sampai enam orang siswa yang masing-masing anggotanya melakukan turnamen pada kelompoknya masing-masing.<sup>10</sup> Dipilihnya model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* karena dalam model ini dikembangkan cara belajar dengan sebuah permainan yang dapat dengan mudah diterapkan sehingga siswa aktif dan

<sup>9</sup> Isjoni, *Cooperative Learning*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm. 15.

<sup>10</sup> Mohamad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015), hlm. 56.



#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

melibatkan peran siswa secara menyeluruh tanpa adanya perbedaan jenis kelamin, status, suku, kecerdasan dan adanya penghargaan bagi siswa yang memperoleh skor tertinggi dalam satu kelompok. Dengan demikian, diharapkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* ini hasil belajar siswa akan meningkat.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian tindakan kelas sebagai upaya dalam melakukan perbaikan terhadap proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan peningkatan hasil belajar siswa dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* di Kelas V Sekolah Dasar Islam Terpadu Aziziyyah Pekanbaru”.

## B. Defenisi Istilah

### 1. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran disekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.<sup>11</sup>

### 2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka masing-masing. Permainan dapat

<sup>11</sup>Ahmad Susanto, *Op. Cit.* hlm. 5.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran.<sup>12</sup>Dalam *teams games tournament* ini siswa memainkan permainan-permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing.

### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas, dapat dirumuskan “Bagaimanakah Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* di Kelas V Sekolah Dasar Islam Terpadu Aziziyah Pekanbaru?”

### D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

#### 1. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* di Kelas V Sekolah Dasar Islam Terpadu Aziziyah Pekanbaru.

#### 2. Manfaat Penelitian

Setelah Penelitian dilaksanakan, diharapkan dapat memberikan kegunaan atau manfaat sebagai berikut :

<sup>12</sup>Rusman, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014), hlm. 224.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a. Bagi siswa, dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di Kelas V Sekolah Dasar Islam Terpadu Aziziyyah Pekanbaru.
- b. Bagi guru, penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* diharapkan menjadi salah satu alternatif bagi guru untuk memperbaiki proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA.
- c. Bagi sekolah, dapat meningkatkan prestasi sekolah melalui peningkatan kualitas pembelajaran.
- d. Bagi peneliti, sebagai pedoman dalam penelitian lanjutan pada ruang lingkup yang lebih luas serta dapat menambah wawasan peneliti tentang peningkatan hasil belajar siswa melalui penelitian tindakan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan strata satu di Universitas Sultan Syarif Kasim