

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Hakekat dari pendidikan adalah mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungan. Dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam diri siswa yang memungkinkannya untuk berfungsi secara kuat dalam kehidupan masyarakat. Pembelajaran bertugas mengarahkan proses ini agar sasaran dari perubahan itu dapat tercapai sesuai yang diinginkan.

Belajar IPA mengarahkan peserta didik untuk membandingkan hasil prediksi peserta didik dengan teori melalui eksperimen dan menggunakan metode ilmiah.¹ Idealnya tujuan pembelajaran IPA adalah meningkatkan efisiensi dan efektifitas pembelajaran, meningkatkan minat dan motivasi. Oleh sebab itu guru IPA dituntut untuk menjadi pendidik sekaligus pembimbing yang mampu mengarahkan siswa mencapai tujuan pembelajaran ini sesuai dengan kurikulum.

Proses pendidikan guru merupakan salah satu faktor yang menentukan terhadap keberhasilan siswa, dengan demikian guru dalam pelaksanaan proses belajar mengajar tidak hanya dituntut agar mampu menyampaikan materi pelajaran dan menguasai bahan pelajaran, tetapi harus dapat mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran. Guru hendaknya selalu berusaha memberikan bimbingan dan selalau mendorong semangat belajar anak didik, mengorganisasikan kegiatan belajar sebaik mungkin dan menjadi media informasi yang

¹ Trianto. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*, Jakarta: Prestasi Pustaka Publisier, 2007, h. 103.

sangat dibutuhkan siswa dibidang pengetahuan, keterampilan dan prilaku atau sikap.² Termasuk di dalamnya memberikan bimbingan pada mata pelajaran IPA.

IPA adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar, IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya fakta-fakta, prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan.

IPA sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari untuk memenuhi kebutuhan manusia melalui pemecahan masalah-masalah yang dapat diidentifikasi. Penerapan IPA perlu dilakukan secara bijaksana untuk menjaga dan memelihara kelestarian lingkungan. Pengetahuan tentang lingkungan harus dimengerti oleh setiap orang.

Adapun Pelajaran IPA 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 ciptaan-Nya.
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 antar 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.
6. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.

² Ramayulis, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, Jakarta: Kalam Mulia, 1994, h. 173.

7. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTs.³

Mengingat pentingnya penguasaan pelajaran IPA oleh peserta didik, maka guru perlu berupaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan melakukan beberapa usaha perbaikan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru adalah menerapkan strategi atau model yang digunakan. Tujuan pemilihan model pembelajaran pada hakikatnya adalah untuk mencapai hasil belajar siswa maksimal.

Berdasarkan penjelasan diatas, guru telah melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas pembelajaran serta meningkatkan motivasi siswa agar mencapai tujuan pembelajaran melalui proses belajar mengajar. Adapun upaya yang sudah dilakukan oleh guru diantaranya:

1. Guru menyusun program semester, silabus dan rencana pembelajaran IPA agar proses pembelajaran lebih terarah.
2. Proses pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan program dan jadwal yang telah ditetapkan.
3. Dalam proses belajar mengajar guru menggunakan berbagai metode bervariasi, seperti ceramah, tanya jawab serta membaca.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa guru telah melakukan upaya-upaya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Akan tetapi, berdasarkan hasil observasi lapangan yang dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 111 Pekanbaru menunjukkan bahwa motivasi terhadap mata pelajaran IPA masih rendah. Hal ini dibuktikan dari beberapa gejala yang ditemukan sebagai bukti rendahnya motivasi siswa, diantaranya:

³ E. Mulyasa, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2008, h. 111.

1. Dari 36 siswa, hanya 35% atau 12 orang yang memperhatikan ketika guru di kelas menyampaikan materi pelajaran IPA.
2. Ketika guru memberikan pertanyaan di depan kelas, hanya 10% atau 3 orang siswa saja yang merespon pertanyaan tersebut, sisanya 90% atau 33 orang siswa hanya diam saja.
3. Hanya 17% atau 6 orang siswa yang berani dalam bertanya dan mengungkapkan pendapatnya saat proses pembelajaran berlangsung.
4. Dari 36 siswa, hanya 50% atau 18 orang siswa yang tidak membuat tugas rumah ketika diberikan PR.
5. Dari 36 siswa terdapat 15 orang siswa atau 41% siswa terlihat bosan dan mengantuk dalam mengikuti proses pembelajaran berlangsung.

Rendahnya motivasi belajar siswa di Sekolah Dasar Negeri 111 Pekanbaru, diduga karena faktor pengajaran yang masih rendah dan belum maksimal. Model pembelajaran yang dipakai selama ini hanya memfokuskan apa yang disampaikan dalam materi pokok pelajaran itu saja.

Sehubungan dengan masalah diatas, penulis berusaha mencari alternatif lain. yang memungkinkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya pada pelajaran IPA. Salah satu model yang diduga dapat meningkatkan motivasi belajar adalah dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*. Pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dapat menarik perhatian siswa dengan cara membagi siswa dalam beberapa kelompok, dan siswa diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapatnya, dengan demikian siswa terlibat aktif dalam proses belajar mengajar sehingga siswa dengan mudah menguasai materi yang sedang dipelajari.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan untuk menciptakan kondisi

yang variatif dalam kegiatan belajar mengajar serta melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status dan mengandung unsur permainan serta melibatkan kompetensi antar kelompok.⁴

Sehubungan dengan itu, untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* yang dianggap cocok dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa. Seperti yang dikatakan oleh Robert E. Slavin di dalam bukunya menjelaskan bahwa “penghargaan kelompok merupakan bagian yang penting di dalam pembelajaran”.⁵ Pembelajaran kooperatif menekankan pada pengaruh dari kerja sama terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Asumsi dasarnya adalah bahwa interaksi di antara para siswa berkaitan dengan tugas-tugas yang sesuai meningkatkan penguasaan mereka terhadap konsep. Pengelompokan siswa yang heterogen mendorong interaksi yang kritis dan saling mendukung bagi pertumbuhan dan perkembangan pengetahuan atau kognitif.

Berdasarkan pemaparan masalah yang telah dikemukakan di atas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pelajaran IPA di Kelas VA Sekolah Dasar Negeri 111 Pekanbaru”.

B. Defenisi Istilah

Untuk menghindari kesalah fahaman maka, dijelaskan beberapa istilah dalam penelitian ini yaitu:

⁴ Miftahul Huda, *Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur dan Model Penerapan*,, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012, h. 116.

⁵ Slavin Robert, *Cooperative Learning Teori Riset dan Praktik*, Bandung: Nusa Media, 2005, h 164.

1. Penerapan adalah kemampuan seseorang dalam menggunakan pengetahuan dalam memecahkan berbagai masalah yang timbul dalam kehidupan sehari-hari.⁶ Yang penulis maksud dengan penerapan disini adalah cara menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VA Sekolah Dasar Negeri 111 Pekanbaru.
2. Model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) adalah suatu model yang dengan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka.⁷
3. Motivasi adalah faktor psikis yang bersifat non intelektual, dan peranannya yang sangat khas, yaitu menumbuhkan gairah, merasa senang, dan semangat dalam belajar, yang pada gilirannya dapat meningkatkan perolehan belajar.⁸
4. IPA adalah pengetahuan yang diperoleh melalui pengumpulan data dengan eksperimen, pengamatan, dan dedikasi untuk menghasilkan suatu penjelasan tentang sebuah gejala yang dapat dipercaya.⁹

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian-uraian keterangan pada latar belakang, maka akan terlihat masalah yang ditemui dalam penelitian ini yaitu ”Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas VA SD Negeri 111 Pekanbaru?”

D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

⁶ Hamzah B. Uno, *Perencanaan Pembelajaran*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2006, h. 36.

⁷ Slavin Robert, *Loc. Cit.*

⁸ Sardiman. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada, 2012, h. 75.

⁹ Trianto, *Loc. Cit.*

1. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas VA SD Negeri 111 Pekanbaru melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*.

2. Kegunaan Penelitian

Kegunaan yang diharapkan dari penelitian yang dilakukan ini adalah sebagai berikut:

a. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VA Sekolah Dasar Negeri 111 Pekanbaru, sehingga mata pelajaran IPA menjadi mata pelajaran yang menarik bagi siswa.
- 2) Meningkatkan aktifitas siswa dalam proses pembelajaran dan prestasi belajar siswa setelah melakukan proses pembelajaran.
- 3) Melatih siswa untuk dapat memecahkan masalah dengan bersama-sama secara musyawarah.
- 4) Meningkatkan motivasi siswa dalam mengetahui materi ajar.

b. Bagi guru

- 1) Dapat meningkatkan aktivitas belajar dalam proses pembelajaran.
- 2) Menumbuhkan kreativitas guru untuk lebih inovatif dalam menyajikan proses pembelajaran.
- 3) Membantu guru untuk menyelesaikan masalah-masalah pembelajaran di dalam kelas yang diampu.

c. Bagi sekolah

- 1) Digunakan sebagai pertimbangan dalam memotivasi guru untuk melaksanakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien dengan melaksanakan pembelajaran yang inovatif.
- 2) Menumbuhkan kerja sama antar guru yang berdampak positif pada kualitas pembelajaran di sekolah.
- 3) Memberi masukan bagi sekolah dalam usaha perbaikan proses pembelajaran sehingga berdampak pada peningkatan mutu sekolah.

d. Bagi peneliti

Menambah wawasan dan pengetahuan peneliti tentang metode pembelajaran yang sesuai dengan proses belajar mengajar serta menerapkan ilmu yang telah didapatkan selama perkuliahan dan keterampilan peneliti khususnya yang terkait dengan penelitian yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*.