

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memainkan peranan penting dalam kehidupan dan kemajuan umat manusia. Pendidikan saat ini merupakan salah satu kebutuhan pokok yang harus dipenuhi oleh setiap insan. Program pendidikan tidak hanya menekankan pada aspek pengetahuan (cognitive) saja tetapi juga menekankan pada pembinaan sikap dan pengembangan keterampilan peserta didik. Melalui pendidikan, manusia diharapkan dapat meningkatkan kualitas hidupnya sehingga menjadi bangsa yang maju (Triowathi & Wijayanti, 2018: 110).

Ilmu pengetahuan sangat penting bagi kehidupan manusia. Dengan melalui pendidikan kita bisa membangkitkan semangat untuk terus belajar serta mengetahui sesuatu yang tidak kita ketahui sebelumnya. Ilmu yang kita miliki harus kita ajarkan atau kita salurkan juga kepada orang lain, agar ilmu yang kita miliki bisa berguna bagi kita serta bagi orang lain, karena ilmu bukan untuk disimpan sendiri tetapi untuk diteruskan kepada orang lain agar ilmu yang kita peroleh bisa berkembang dan bermanfaat juga bagi orang lain. Allah berfirman dalam Q.S al-Alaq ayat 1-5 yang memerintahkan manusia untuk menuntut ilmu.

اِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (١) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (٢) اِقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (٣)
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (٤) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (٥)

Artinya: Bacalah dengan menyebut nama Tuhanmu yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dan segumpal darah. Bacalah dan Tuhanmulah yang Maha Pemurah. Yang mengajar (manusia) dengan perantara kalam. Dia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya (Q.S. Al-Alaq: 1-5).

Kata iqra' atau perintah membaca dalam sederetan ayat di atas, terulang dua kali yakni pada ayat 1 dan 3. Menurut Quraish Shihab, perintah pertama dimaksudkan sebagai perintah belajar tentang sesuatu yang belum diketahui, sedangkan yang kedua perintah untuk mengajarkan ilmu kepada

orang lain. Ini mengindikasikan bahwa dalam proses belajar dan pembelajaran dituntut adanya usaha yang maksimal dengan memungsiikan segala komponen berupa alat-alat potensial yang ada pada diri manusia. Setelah ilmu tersebut diperoleh melalui pembelajaran, maka amanat selanjutnya adalah mengajarkan ilmu tersebut, dengan cara tetap memfungsiikan segala potensi tersebut ('Afiifah & Yahya, 2020: 97).

Berdasarkan firman Allah tersebut maka salah satu faktor yang dapat menunjang proses pendidikan yaitu sekolah. Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang proses pembelajarannya ditujukan untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Menurut Susanto (2016: 19) pembelajaran adalah bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan keyakinan pada peserta didik.

Dalam proses pembelajaran agar tercapainya suatu tujuan pendidikan maka pendidik dituntut untuk menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang dapat meningkatkan semangat dan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran yang menarik harus dirancang sedemikian rupa sehingga meningkatkan aktivitas belajar dari siswa agar lebih percaya diri dan tertarik untuk belajar. Model pembelajaran yang menarik dapat memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu model pembelajaran aktif yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT).

Berdasarkan penelitian Wahyuni dkk (2020) model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan aktivitas siswa agar lebih percaya diri dan tertarik untuk belajar, hal ini dikarenakan dalam proses pembelajarannya menggunakan kelompok/team dengan tingkat kemampuan berbeda-beda yang memungkinkan siswa lebih pandai akan membantu siswa yang kurang pandai pada saat memahami materi. Selain itu juga, adanya tournament akademik dalam proses pembelajaran akan membuat siswa berlomba-lomba untuk menjadi yang terbaik.

Hal ini juga sejalan dengan penelitian Kaharuddin dkk., (2020: 6) model pembelajaran TGT (Teams Game Tournament) dapat memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran dikarenakan pada dasarnya siswa sekolah dasar senang dengan pembelajaran yang dikaitkan dengan konsep bermain. Karena membuat siswa mampu mengeksplor pemahamannya secara sempurna.

Menurut Nurdyansyah (2016: 78) TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru.

Berdasarkan hasil observasi awal di MI Nurul Huda Pangenan, pembelajaran IPA masih menggunakan pembelajaran yang berpusat pada guru yaitu melalui metode ceramah. Aktivitas siswa pada proses pembelajaran yang cenderung pasif membuat hasil belajar siswa belum memenuhi kriteria ketuntasan minimum khususnya pada pembelajaran IPA yaitu sebesar 75. Hanya 40% siswa yang mampu memenuhi kriteria ketuntasan minimum, sedangkan 60% siswa masih dibawah kriteria ketuntasan minimum. Berikut ini adalah rata-rata hasil ulangan harian IPA siswa kelas V semester 1 MI Nurul Huda Pangenan:

Tabel 1. 1 Rekapitulasi Nilai Ulangan Harian IPA Siswa Kelas V MI Nurul Huda Pangenan T.A 2021/2022

No	Nilai KKM	Keterangan	V A	V B	Jumlah siswa	Persentase
1	≤ 75	Tidak tuntas	15	15	30	60%
2	≥ 75	Tuntas	10	10	20	40%

Jumlah	25	25	50	100%
--------	----	----	----	------

Sumber: Dokumentasi Nilai Ulangan Harian IPA kelas V Semester 1 TA. 2021/2022

Aktivitas siswa sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Menurut novelty (dalam Kaharuddin dkk., 2020: 6) jika keaktifan siswa positif maka hasil belajarnya akan meningkat dan sebaliknya jika keaktifan siswa negatif maka hasil belajarnya akan menurun. Selain itu dalam penelitian Sanjaniasih dkk., (2021) Apabila partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran rendah maka siswa akan beranggapan bahwa IPA adalah pelajaran yang sulit dan minat belajar siswa akan menurun. Salah satu cara yang diharapkan dapat menjadikan pembelajaran efektif dan menyenangkan serta dapat mengoptimalkan aktivitas siswa adalah dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT).

Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi panas dan perpindahannya pada pembelajaran IPA. Pada materi ini tidak semua siswa memahaminya dikarenakan guru yang menggunakan metode ceramah sehingga siswa cenderung pasif. Oleh karena itu, peneliti menggunakan model Teams Games Tournament (TGT) untuk melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya apabila ada siswa lain yang tidak memahami materinya.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) merupakan model pembelajaran yang membentuk kelompok dengan kemampuan anggota yang berbeda-beda. Model pembelajaran ini memiliki banyak manfaat, diantaranya dapat meningkatkan aktivitas siswa pada pembelajaran IPA.

Maka berdasarkan latar belakang tersebut peneliti melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Aktivitas Siswa pada Pembelajaran IPA Materi Panas dan Perpindahannya di Kelas V MI Nurul Huda Pangenan".

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah pada penelitian ini adalah:

1. Pembelajaran IPA di MI Nurul Huda Pangenan masih berpusat pada guru

2. Siswa pasif dalam kegiatan pembelajaran
3. Kriteria ketuntasan minimum belum tercapai
4. Model pembelajaran TGT (Teams Game Tournament) belum pernah diterapkan oleh guru.

C. Pembatasan Masalah

Adanya keterbatasan dan agar pembahasan yang diteliti tidak meluas, maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti. Pembatasan masalah tersebut yaitu sebagai berikut:

1. Variabel yang diteliti yaitu aktivitas siswa.
2. Subjek penelitian adalah siswa kelas V di MI Nurul Huda Pangenan
3. Materi yang dipelajari adalah panas dan perpindahannya pada pembelajaran IPA.

D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada pembelajaran IPA materi panas dan perpindahannya di kelas V MI Nurul Huda Pangenan?
2. Bagaimana aktivitas siswa pada saat penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada pembelajaran IPA materi panas dan perpindahannya di kelas V MI Nurul Huda Pangenan?
3. Bagaimana pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap aktivitas siswa pada pembelajaran IPA materi panas dan perpindahannya di kelas V MI Nurul Huda Pangenan?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada pembelajaran IPA materi panas dan perpindahannya di kelas V MI Nurul Huda Pangenan.
2. Untuk mengetahui aktivitas siswa pada saat penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada pembelajaran IPA materi panas dan perpindahannya di kelas V MI Nurul Huda Pangenan.

3. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap aktivitas siswa pada pembelajaran IPA materi panas dan perpindahannya di kelas V MI Nurul Huda Pangenan.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai kajian teoritis untuk penelitian berikutnya, dan dapat digunakan sebagai masukan pembelajaran yang inovatif khususnya pada pembelajaran IPA di kelas V.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Untuk memudahkan siswa dalam memahami materi khususnya pada pembelajaran IPA, dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.

b. Bagi Guru

Sebagai strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan bervariasi, membantu guru dalam menyajikan materi pembelajaran, serta memotivasi guru untuk mengembangkan pembelajaran yang menyenangkan.

c. Bagi Sekolah

Memberikan informasi kepada sekolah tentang model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung tercapainya tujuan Pendidikan.