

# BAB I

## PENDAHULUAN

### Latar Belakang Masalah

Pendidikan itu manusia jadi yang dimaksud pendidikan adalah sesuatu yang harus kita miliki sejak kecil untuk menjadikan manusia yang berakhlak mulia serta dapat menggali dan menggunakan potensi yang ada dalam dirinya. Pendidikan merupakan segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam lingkungan kehidupan kita, jadi di dalam kehidupan ini kita sebagai pendidik dan peserta didik tidak akan terlepas dari yang namanya pendidikan.

Pendidikan merupakan proses pembentukan generasi berkemampuan tinggi yang memahami daya saing suatu negara. Pendidikan tidak hanya terbatas pada proses kelembagaan orang tua, akademisi, bahkan proses budaya juga mempunyai pengaruh yang besar dalam dunia pendidikan dikenal dua jenis pendidikan formal dan nonformal sekolah merupakan pendidikan formal yang mencakup banyak komponen pendidikan komponen pendidikan antara lain pendidik, peserta didik, *curikulum*, sarana dan prasarana, media, dan lain-lain. Belajar merupakan perubahan tingkah laku dan pengetahuan melalui serangkaian kegiatan seperti membaca, mengamati, mendengarkan, dan meniru.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Romi Ardiansyah, Nurmi, Astuti Muh.Amin, "Penerapan Metode Pembelajaran *The Power Of Two*," PROSIDING Seminar Nasional (September, 2017): 4, diakses dari [https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as\\_sdt=0%2C5&q=penerapan+metode+the+power+of+two+kekuatan+dua+kepala+untuk+meningkatkan+keaktifan+&btnG=#d=gs\\_qabs&t=1659770191534&u=%23p%3DVEUFBlecfX8J](https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=penerapan+metode+the+power+of+two+kekuatan+dua+kepala+untuk+meningkatkan+keaktifan+&btnG=#d=gs_qabs&t=1659770191534&u=%23p%3DVEUFBlecfX8J) , pada tanggal 3 Juni 2023

Belajar merupakan proses manusia memperoleh berbagai kemampuan, keterampilan, dan sikap. Pembelajaran dimulai sejak lahir hingga meninggal. Bahkan ketika masih bayi, mereka mempelajari keterampilan sederhana seperti memegang botol dan bergaul dengan orang-orang di sekitar mereka. Sejak kelahirannya, keberadaan manusia terus mengalami perkembangan atau perubahan baik secara fisik maupun mental. Manusia adalah makhluk ciptaan Tuhan yang mempunyai potensi membawa perubahan. Maknanya perubahan yang terjadi pada manusia terus-menerus. Belajar tidak hanya mengingat atau menghafalkan saja, tetapi juga lebih dari itu, yaitu proses mengalami sesuatu.<sup>2</sup> Artinya siswa dapat mencapai kemajuan yang baik dan belajar sesuai keinginannya. Belajar yakni proses melihat, mengamati, dan memahami apa yang telah dipelajari.<sup>3</sup>

Pembelajaran kooperatif merupakan suatu metode atau format pembelajaran dimana siswa bekerja dalam kelompok kecil. Pembelajaran kooperatif dapat dipengaruhi oleh faktor lingkungan belajar. Selain itu, pembelajaran kooperatif juga merupakan dasar yang baik untuk memfasilitasi pembelajaran. Dengan menggunakan metode kooperatif, para peserta didik diharapkan untuk dapat saling membantu, berdiskusi, berargumentasi untuk mengasah ilmu pengetahuan yang mereka kuasai.<sup>4</sup>

---

<sup>2</sup> Lufri, *Metodologi pembelajaran Strategi pendekatan, model, metode pembelajaran* (Purwokerto: CV IRDh, 2020). 14.

<sup>3</sup> Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran & Teori Aplikasi* (Maguwoharjo: Ar-Ruzz Media, 2014). 13-14.

<sup>4</sup> Ibid

Salah satunya harus dimulai dari proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Menurut Moh. Ru'ie adalah “menjadi guru itu harus pintar dan kreatif dalam menggunakan media atau model pembelajaran, karena pelajaran IPAS ini sangat sedikit peminatnya disebabkan karena masih menggunakan metode ceramah sehingga proses pembelajaran dan Aktivitas mengajar dapat sangat menyulitkan individu dan siswa dalam mencapai perubahan dan perilaku baru.” Dalam hal ini orang pertama yang paling berpengaruh yaitu guru atau pendidik. Karena gurulah yang langsung berkomunikasi dengan siswa, sehingga guru dituntut untuk menjadikan peserta didik paham apa yang telah dipelajarinya. Karena kualitas pendidikan bisa diukur dari tingkat keberhasilan kegiatan belajar mengajar tersebut.<sup>5</sup>

Untuk meningkatkan kualitas peserta didik maka harus di didik oleh pendidik atau guru yang berkualitas. Tugas guru bukan hanya saja datang ke dalam kelas lalu menyampaikan materi kemudian keluar. Guru diharapkan bisa menjadi teman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik. Serta bisa menerapkan pembelajaran sesuai perkembangan zaman. Sehingga bisa mengatasi kejenuhan serta dapat meningkatkan keinginan siswa untuk mengikuti pembelajaran.

Selama proses pembelajaran, tidak semua guru mampu menerapkan model pembelajaran dengan benar, sehingga hasil belajar yang diperoleh tidak maksimal. Dalam banyak kasus, guru masih memakai metode ceramah. Oleh karena itu, siswa dibekali seluruh materi pelajaran, namun kesempatan bertanya sedikit karena pembelajaran hanya terfokus pada guru. Metode ceramah seperti ini tidak

---

<sup>5</sup> Sri Sundari, Guru Mapel IPAS, *Wawancara Langsung* (23 Oktober 2023)

memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkreasi dan mengakibatkan pengalaman belajar yang buruk. Dan karena pembelajaran bersifat sepihak antara guru dan siswa, maka metode ceramah seperti ini dapat menimbulkan kebosanan siswa serta nilai dan hasil belajar yang kurang maksimal.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini jarang digunakan bahkan tidak pernah, karena model yang digunakan di sekolah MI Hidayatut athullab tersebut berubah-ubah. Namun dengan adanya penelitian tentang model pembelajaran TGT tersebut peneliti atau guru diharapkan bisa menyusun dan menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga tercipta proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan..

Hal ini juga terjadi pada kelas 4 MI Hidayatut Thullab. Setelah melakukan observasi pra proposal, peneliti menemukan beberapa masalah diantaranya:

1) Dalam melaksanakan proses pembelajaran, guru masih mengandalkan metode tradisional seperti ceramah. Akibatnya siswa cepat bosan dan kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

2) Siswa tidak aktif dalam belajar karena hanya mendengarkan materi yang dijelaskan oleh guru.. Sehingga siswa tidak terbiasa untuk bertanya dan berpendapat.

Melihat permasalahan yang ada maka sangat perlu adanya inovasi dalam melaksanakan proses pembelajaran. Dalam hal ini butuh penerapann model-model pembelajaran kooperatif . Sehingga peneliti dan guru sepakat untuk menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* di kelas 4 MI Hidayatut Thullab.

## **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah penelitian ini di rumuskan sebagai berikut:

1. Apakah perencanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar materi energi dan perubahannya siswa kelas 4 di MI Hidayatut Thullab Sampang?
2. Bagaimana efektivitas pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams games Tournament* materi energi dan perubahannya siswa kelas 4 di MI Hidayatut Thullab Sampang?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar materi energi dan perubahannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* siswa kelas 4 MI Hidayatut Thullab Sampang?

## **Tujuan Penelitian**

1. Mendeskripsikan perencanaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* pada muatan energi dan perubahannya siswa kela 4 di MI Hidayatut Thullab Sampang.
2. Untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* materi energi dan perubahannya pada siswa kelas 4 MI Hidayatut Thullab.
3. Mendiskripsikan hasil belajar melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* bisa terlaksana hasil belajar materi di kelas 4 MI Hidayatut Thullab.

## **Manfaat Penelitian**

Penelitian ini dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun secara praktis sebagai berikut:

### **1. Manfaat Teoritis**

Semoga bisa menjadi landasan untuk penelitian peningkatan hasil belajar materi energi juga perubahannya menggunakan pembelajaran kooperatif *tipe teams games tournament* siswa kelas 4 di MI Hidayatut Thullab sampang

### **2. Manfaat praktis**

- a. Bagi guru, yaitu dapat memberikan masukan terhadap pendidik tentang penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) guru dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan hingga pembelajaran tidak lagi membosankan dan hasil belajar lebih memuaskan, khususnya pada mata pelajaran IPAS.
- b. Bagi siswa, dengan dilaksanakannya penelitian diharapkan siswa dapat menguasai pelajaran dan meningkatkan hasil belajar melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)
- c. Bagi kepala sekolah, memberikan sumbangan yang berharga dalam rangka penyempurnaan pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran IPAS.
- d. Bagi dosen, dapat dijadikan sebagai sumber kajian perkuliahan bagi kalangan mahasiswa IAIN Madura serta untuk kajian penelitian yang selanjutnya.

- e. Bagi Penulis, Sebagai bahan perbandingan atau referensi khususnya bagi peneliti lain yang mempelajari permasalahan terkait..

### **Hipotesis Tindakan (Kuantitatif)**

Kemampuan belajar siswa cenderung meningkat dengan penggunaan media pembelajaran yang menggunakan model kooperatif tipe *teams gametournament* pada muatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial kelas 4. Penggunaan media pembelajaran model *teams games tournament* bisa meningkatkan minat bakat belajar peserta didik. Media pembelajaran ini dapat membuat peserta didik lebih aktif, ceria dan konsentrasi. Sehingga, peserta didik mampu mengikuti pembelajaran dengan baik dan meningkatnya pemahaman pada muatan IPAS kelas 4 di MI Hidayatut Thullab Sampang.

### **Ruang Lingkup**

Ruang lingkup dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

1. Subjek penelitian adalah siswa kelas 4 di MI Hidayatut Thullab Sampang
2. Objek penelitian adalah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT)
3. Tempat penelitian di MI Hidayatut Thullab Bapelle Robatal Sampang
4. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester gasal tahun ajaran 2023/2024
5. Ruang lingkup ilmu adalah pembelajaran IPAS.

### **Definisi Istilah**

Sebelum penelitian memberikan definisi secara keseluruhan dari judul penelitian, maka akan dijabarkan tentang istilah-istilah yang terdapat pada judul

penelitian ini agar memudahkan pengertian antara penelitian tentang apa yang terdapat dalam peneliti ini serta dapat dijadikan acuan dalam pembahasan selanjutnya. Oleh karena itu penelitian memberikan definisi istilah sebagai berikut:

### 1. Hasil Belajar

Hasil belajar belajar adalah hal segala sesuatu yang dihasilkan jika sudah melewati proses belajar. Hasil belajar terlihat jika sudah melakukan proses belajar, jika proses belajarnya berjalan baik atau buruk secara langsung akan berdamai pada hasil belajar.

### 2. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

IPAS atau Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar. Di IPAS, Anda akan belajar tentang sains dan sosial, termasuk alam, teknologi, lingkungan, geografi, sejarah, dan budaya.

### 3. *Teams Games Tournament* (TGT)

*Teams games tournament* (TGT) merupakan salah satu bentuk dari model pembelajaran kooperatif. *Teams games tournamen* (TGT) adalah pembelajaran kooperatif yang melibatkan suatu kelompok. Dalam *teams games tournament* (TGT) terdapat diskusi kelompok dan diakhiri dengan suatu game atau sebuah *tournament*. Dalam *tournament* ini siswa dibagi menjadi beberapa tim belajar yang terdiri dari lima sampai dengan enam anggota.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial ini sangat sedikit peminatnya di MI Hidayatut Thullab, maka dari itu dalam kegiatan

pembelajaran ini pendidik dapat menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) dapat mampu membuat peserta didik lebih semangat belajarnya dan tidak merasa malas belajar, sebab cara pembelajaran TGT mengandung adanya *game/turnament* dalam pelaksanaan pembelajaran yang mana pemenang dalam *turnament* ini akan dikasih suatu reward, maka siswa akan fokus untuk menjadi terbaik.

### **Kajian Penelitian Terdahulu**

Sebaliknya, peneliti berusaha mencari literatur yang berkaitan dengan penelitian ini. Proses ini dilakukan untuk menghindari pengulangan dan membedakan dengan penelitian sebelumnya.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan model pembelajaran kolaboratif tipe *Teams Games Championship* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar. Penelitian sebelumnya dilakukan oleh Nyoman Lasti pada tahun 2021. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan jumlah siswa kelas VI sebanyak 16 orang. Subyek penelitian ini adalah hasil belajar IPS. Dalam penelitian ini metode analisis data menggunakan tes hasil belajar dan analisis deskriptif digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada enam kelompok siswa meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS. Inilah perbedaan hasil belajar antara Siklus I (jumlah 1065, rata-rata 67, daya serap 67, tingkat ketuntasan belajar 69%) dengan Siklus II (jumlah 1170, rata-rata 73, daya serap 73%, tingkat ketuntasan belajar 94%). Dibuktikan oleh. Hasil

belajar meningkat antara Siklus I dan Siklus II, dengan rata-rata daya serap meningkat sebesar 6% dan tingkat ketuntasan belajar meningkat sebesar 25%.

Kesimpulan: Penerapan model pembelajaran kolaboratif tipe *Teams Games Championship* (TGT) pada siswa kelas 6 SD meningkatkan hasil belajar IPS.<sup>6</sup>

Hasil penelitian ini dilakukan untuk menganalisis: Kemandirian belajar siswa pada pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games-Tournament* (TGT). Siswa yang mengikuti pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) mengalami peningkatan kemampuan berpikir dan koneksi matematis dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran langsung. *Teams Games-Tournament* (TGT) Interaksi model pembelajaran kooperatif dan langsung meningkatkan kemampuan berpikir matematis dan kemampuan koneksi siswa. Penelitian sebelumnya dilakukan oleh Yanthi Purnamasari pada tahun 2014. Penelitian ini merupakan penelitian quasi eksperimen. Desain penelitian menggunakan “pre-test-post-test control group design” Subjek penelitian ini adalah siswa SMPN 1 Kota Tasikmalaya. Jenjang kelas yang dijadikan sampel penelitian ini ditentukan melalui purposive sampling pada siswa Kelas VII SMPN1 Kota Tasikmalaya, dan jenjang kelas sampel diambil melalui random sampling. Instrumen pengumpulan data adalah soal tes kemampuan berpikir dan koneksi matematis, serta angket kemandirian belajar siswa dan pedoman observasi. Sebagai hasil penelitian kami, kami menemukan hal berikut: Rata-rata nilai kemandirian belajar siswa pada *Teams Games Tournament Collaborative*

---

<sup>6</sup> I Nyoman Lastia, “Penerapan model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGt Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS,” *Journal Of Education Action Research*, 5, no 1 (2021) : 74-79, <https://ejournal.undiksyia.ac.id/index.php/JEAR/index>.

*Learning* (TGT) adalah Hal ini mencakup standar yang tinggi dan peningkatan keterampilan berpikir serta koneksi matematis bagi siswa yang berpartisipasi dalam Pembelajaran Kolaboratif *Turnamen Teams Games* (TGT). Tipe *Teams Games-Tournament* (TGT) berkinerja lebih baik dibandingkan dengan kelompok yang mengikuti pembelajaran langsung. Tidak terdapat interaksi antara model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games-Tournament* (TGT) dan model pembelajaran langsung dalam meningkatkan kemampuan berpikir matematis siswa. Dan terdapat interaksi antara model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games-Tournament* (TGT) dan model pembelajaran langsung terhadap meningkatkan kemampuan koneksi matematis siswa.<sup>7</sup>

Hasil penelitian ini bertujuan untuk mempelajari secara detail model pembelajarann kooperatif tipe *Teams Games Championships* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Penelitian sebelumnya dilakukan oleh Halimatus Sa'diyah dkk. Dilaksanakan pada bulan Juli 2022. Metode yang digunakan dalam penelitian akademis ini adalah penelitian kepustakaan, dan penelitian kepustakaan digunakan untuk mengumpulkan berbagai sumber data atau teori yang mendukung terciptanya penelitian akademis ini. Pembahasan dalam makalah akademik ini dilakukan melalui analisis terhadap lima makalah penelitian terkait dengan tujuan penelitian model pembelajaran kolaboratif tipe *team game tournamen* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar matematika

---

<sup>7</sup> Yanti Purnama sari, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (tgt) Terhadap Kemandirian Belajar dan Peningkatan Kemampuan Penalaran dan Koniksi Matematik Peserta didik SMPN 1 Kota Tasik Malaya," *Jurnal Pendidikan dan Keguruan* Vol. 1 No.1 (2014): 1, <https://www.academia.edu/download/36101180/3-5-1-SM.pdf>

siswa. Berdasarkan hasil analisis beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Turnament*

(TGT) pada pembelajaran berkelanjutan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, keberadaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Turnament* (TGT) memberikan solusi dan dapat diterapkan pada proses pembelajaran matematika di kelas.<sup>8</sup>

---

<sup>8</sup> Halimatus Sa'adah, Alda Safira Ramadani, Yulia Ningsih, dan Sanimah, "Studi kepustakaan tentang model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournamen (TGT) dalam peningkatan hasil belajar matematik siswa," *Jurnal Sarunai Ilmu Pendidikan* Vol. 8 No. 1 (Juli 2022): 109, <https://doi.org/10.37755/sjip.v8i1.594>