

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses pembentukan kemampuan dasar yang fundamental, baik menyangkut daya pikir atau daya intelektual, maupun daya emosional atau perasaan yang diarahkan kepada tabiat manusia dan kepada sesamanya (John Dewey dalam Sagala, 2012: 3). Dalam pelaksanaannya, pendidikan dapat diberikan secara formal, yaitu melalui sekolah. Sekolah merupakan lembaga atau sistem-sistem yang sangat mendasar dalam melayani siswa untuk mendapatkan berbagai ilmu pengetahuan. Sekolah seharusnya mampu menciptakan sekolah yang efektif untuk mengelola sumber daya yang ada, sehingga sekolah dapat mewujudkan tujuan mutu lulusan yang berkualitas.

Pendidikan di sekolah tidak lepas dari proses pembelajaran dan interaksi antara guru dengan siswa. Guru memiliki peranan yang sangat penting dalam keseluruhan program pendidikan di sekolah. Guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga bisa membuat siswa aktif, dan berminat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Rusman (2010) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari komponen yang saling berhubungan. Komponen-komponen tersebut adalah tujuan, materi, metode, dan evaluasi. Komponen-komponen ini harus menjadi pertimbangan guru dalam memilih dan menentukan model-model pembelajaran yang digunakan.

Salah satu cara yang digunakan agar siswa terlibat aktif dalam pembelajaran yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat. Semua materi tentunya membutuhkan penerapan model pembelajaran. Namun, dalam penerapannya harus disesuaikan dengan materi yang disampaikan, karena tidak semua model dapat diterapkan untuk semua materi pembelajaran.

Beberapa materi yang terdapat di kelas III Sekolah Dasar, salah satunya adalah materi bentuk rupa bumi. Pada materi tersebut membahas tentang bentuk-bentuk rupa bumi, di antaranya: sungai, lembah, danau, gunung, pegunungan, dataran tinggi, dataran rendah serta laut. Penyampaian materi pada pembelajaran ini tidak bisa dilakukan hanya dengan penjelasan lisan saja atau hanya sekedar menunjukkan gambar yang terdapat pada buku. Kegiatan pembelajaran seperti ini dirasa kurang efektif dan menyebabkan siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Kondisi tersebut akan mempengaruhi hasil belajar yang diperoleh siswa.

Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Menurut (Susanto, 2013: 5) hasil belajar adalah tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor dan diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III SD Negeri Waru 02 pada tanggal 5 Desember 2018, beberapa siswa masih lambat dalam pemahaman materi, kesulitan dalam membedakan dan menjelaskan konsep, terutama pada materi bentuk rupa bumi. Karena kurangnya pemahaman siswa tentang konsep dan membedakan konsep pada materi bentuk rupa bumi, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan dan mengakibatkan hasil belajar siswa masih rendah. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata siswa pada materi bentuk rupa bumi rendah yaitu 66,06. Dari 16 siswa, terdapat 5 siswa yang mendapat nilai di atas 70 dan 11 orang mendapat nilai di bawah 70.

Untuk mengatasi permasalahan di atas, langkah yang perlu dilaksanakan adalah dengan menggunakan model dan media pembelajaran yang memungkinkan dapat menciptakan situasi belajar yang menyenangkan dan melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Model pembelajaran yang memungkinkan berpengaruh terhadap hasil belajar pada materi bentuk

permukaan bumi adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan alat peraga.

Pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar (Shoimin, 2014:203). Model pembelajaran ini dapat membantu siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran serta lebih mudah dalam pemahaman materi pembelajaran

Alat peraga adalah salah satu atau seperangkat benda konkrit (alat bantu) yang dibuat atau disusun secara sengaja untuk membantu menanamkan atau mengembangkan konsep, fakta dan prinsip dalam pembelajaran. Dalam proses pembelajaran alat peraga dipergunakan dengan tujuan membantu guru agar proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien.

Model *Teams Games Tournament* berbantuan alat peraga merupakan model pembelajaran yang mengutamakan keterlibatan siswa secara aktif dalam belajar, dengan berbantuan alat peraga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan berhasil. Karena selain mengutamakan keaktifan siswa Model *Teams Games Tournament* berbantuan alat peraga juga mendukung agar siswa mampu belajar secara lebih rileks serta mampu bekerja sama dalam kelompok.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti ingin mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan alat peraga bentuk bumi terhadap hasil belajar pada materi bentuk rupa bumi kelas III SD Negeri Waru 02 tahun pelajaran 2018/2019.

B. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah diperlukan untuk mempermudah penelitian, agar permasalahan menjadi lebih terarah, oleh karena itu peneliti membatasi masalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan alat peraga bentuk bumi.
2. Penelitian ini dilakukan pada kelas III Sekolah Dasar.
3. Materi penelitian berfokus pada materi bentuk rupa bumi.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan alat peraga bentuk bumi terhadap hasil belajar pada materi bentuk rupa bumi kelas III SD Negeri Waru 02 tahun pelajaran 2018/2019?”.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan alat peraga bentuk bumi terhadap hasil belajar pada materi bentuk rupa bumi kelas III SD Negeri Waru 02 tahun pelajaran 2018/2019.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan melalui penerapan pembelajaran yang efektif, selain itu penelitian ini diharapkan mampu untuk memperbaiki

hasil pembelajaran materi bentuk permukaan bumi dengan berfokus pada model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan alat peraga.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Sebagai bahan perbaikan serta untuk menambah referensi guru dalam memilih dan menggunakan model pembelajaran serta alat peraga.

b. Bagi Siswa

Sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa melalui pembelajaran yang menyenangkan dalam materi bentuk permukaan bumi.

c. Bagi Peneliti

Memberikan bekal kepada peneliti, sebagai calon pendidik untuk lebih memperhatikan penggunaan model yang bervariasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari tiga bagian, yaitu bagian awal, bagian inti dan bagian akhir. Bagian awal terdiri dari halaman sampul depan, halaman judul, halaman pernyataan keaslian, halaman pengesahan, halaman nota dinas pembimbing, abstrak, abstract, kata pengantar, moto dan persembahan, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar dan daftar lampiran.

Bagian inti terdiri dari lima bab dengan sub-bab, sebagai berikut: Bab I pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, Pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan. Bab II landasan teori yang terdiri dari deskripsi kajian teoretis, kajian penelitian yang relevan, kerangka berpikir, dan hipotesis penelitian. Bab III metodologi penelitian yang terdiri dari tempat dan waktu penelitian, pendekatan penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, uji validitas dan reliabilitas, teknik analisis data, dan hipotesis statistik. Bab IV hasil penelitian dan pembahasan

yang terdiri dari hasil penelitian dan pembahasan. Bab V penutup yang terdiri dari simpulan dan saran. Bagian akhir terdiri dari daftar pustaka, lampiran-lampiran, dan biodata peneliti.