

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang termuat pada kurikulum 2013 mulai dari sekolah dasar sampai sekolah menengah. Menurut (Trianto, 2017: 136). IPA merupakan kumpulan pengetahuan tersusun secara sistematis yang mempelajari alam semesta, benda-benda yang ada di permukaan bumi, di dalam perut bumi dan di luar angkasa, baik yang dapat diamati dengan indera maupun yang tidak dapat diamati dengan indera. Tujuan utama pembelajaran IPA ialah untuk mengembangkan sebuah pengetahuan dasar yang berasal dari kehidupan sehari-hari, sehingga siswa mampu belajar IPA melalui konsep yang mereka ciptakan atau konstruksikan sendiri. Indrawati dalam Trianto (2017: 213) menyatakan bahwa siswa diharapkan mampu mengembangkan ketrampilan-ketrampilan proses IPA, siswa akan mampu mengembangkan sendiri fakta dan konsep serta menjadi roda penggerak penemuan dan penumbuhan sikap dan nilai secara sosial.

Jika memperhatikan hal tersebut seorang Guru hendaknya dapat menciptakan pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat terlibat langsung dan dapat bekerja dalam kelompok. Guru hendaknya memperhatikan karakteristik materi dan karakteristik anak, Guru dapat menerapkan model pembelajaran yang inovatif yang melibatkan siswa secara langsung dan dapat bekerja dalam kelompok. Pola belajar kelompok dengan cara kerjasama antar

siswa dapat mendorong timbulnya gagasan yang lebih bermutu dan meningkatkan kreativitas siswa, pembelajaran juga dapat meningkatkan nilai sosial bangsa Indonesia seperti gotong royong dan toleransi yang perlu dipertahankan pada saat ini (Piaget dan Vigotsky dalam Rusman 2011: 202). Salah satu model pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dan dapat bekerja dalam kelompok adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif memiliki beberapa tipe antara lain *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Student Teams Achievement Division* (STAD).

Keunggulan Model *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu proses pembelajaran dapat berlangsung aktif dari siswa, dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam, menerima terhadap perbedaan individu, siswa dapat berlatih bersosialisasi dengan orang lain. Didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Eka Indriyani Safarina yang menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) ada pengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas VIII ditinjau dari kerjasama. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Amanda Purwandari menyimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan dan tidak menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media keranjang biji-bijian.

Penelitian yang dilakukan oleh Ketut Agus.B tahun 2013 menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPA antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran konvensional

($t_{hitung} = 53,46 > t_{tabel} = 2,02; \alpha = 0,05$). Dari rata-rata hasil belajar IPA Belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) lebih baik dari siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran konvensional.

Kelemahan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu sulitnya mengelompokkan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis, waktu yang dibutuhkan oleh siswa untuk diskusi cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan dan masih adanya siswa yang berkemampuan tinggi yang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa yang lainnya.

Keunggulan Model *Student Teams Achievement Division* (STAD) yaitu siswa dapat menguasai pelajaran yang disampaikan, setiap siswa dapat saling mengisi satu sama lain, dalam proses belajar mengajar siswa saling ketergantungan positif. Didukung penelitian yang dilakukan oleh Putu Ari Sudana dari penelitiannya disimpulkan bahwa persentase hasil belajar IPA siswa pada siklus I sebesar 62 % dengan kategori “Rendah” pada siklus II sebesar 88 % dengan kategori “Tinggi”. Peningkatan hasil belajar IPA dari siklus I ke Siklus II sebesar 26 %. Hasil penelitian disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Tipe STAD dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV.

Penelitian yang dilakukan oleh Nining sar'iyah menyimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan model *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) berbasis praktikum.

Penelitian yang dilakukan oleh Hendrik Arung Lamba menyimpulkan bahwa siswa menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) memiliki skor yang jauh lebih tinggi dalam fisika daripada yang diajarkan secara konvensional. Selain itu, siswa dengan gaya kognitif independen lapangan ditemukan memiliki skor yang jauh lebih tinggi daripada siswa yang bergantung pada lapangan. Namun, penelitian ini tidak menyarankan efek interaksi model pengajaran dan gaya kognitif pada prestasi.

Kelemahan Model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) yaitu membutuhkan waktu lama, siswa pandai cenderung enggan apabila disatukan dengan teman lainnya yang kurang pandai dan yang kurang pandai merasa minder apabila digabungkan dengan temannya yang pandai dan setiap siswa harus memperhatikan kemampuannya dan menunjukkan apa yang diperoleh pada kegiatan kelompok.

Kedua model pembelajaran tersebut memiliki kelemahan dan kelebihan serta memiliki langkah yang berbeda. Melihat model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Student Teams Achievement Division* (STAD) yang berupa mengadakan perubahan berbagai interaksi yang terdapat di dalam maupun di sekitar peristiwa belajar maka sangatlah tepat diterapkan dalam pembelajaran IPA. Siswa akan lebih mudah menemukan ide-ide melalui kehidupan nyata. Siswa akan diberikan kesempatan untuk mengonstruksikan sendiri pengetahuan mereka untuk dihubungkan dengan dunia nyata, sehingga apa yang mereka pelajari dapat dipahami dengan baik. Model pembelajaran

tersebut tepat digunakan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar yang diharapkan. Peneliti berkeinginan menerapkan kedua model pembelajaran tersebut dalam penelitian yang berjudul “Perbandingan Model Pembelajaran *Teams Games Turnament (TGT)* dan *Student Teams Achievement Division (STAD)* Terhadap Hasil Belajar Kognitif IPA di SD Pakujati 01”.

Peneliti melakukan observasi kelas V A dan kelas VB di SD Negeri Pakujati 01 pada saat kegiatan pembelajaran guru menggunakan metode ceramah, dalam kegiatan pembelajaran IPA materi ekosistem. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada ibu Syafrina Rahmawati, M.Pd guru kelas V A, dan kepada ibu Khasanah Yulinataria, S.Pd guru kelas V B diperoleh data bahwa mata pelajaran IPA di SD Negeri Pakujati 01 memiliki Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 65. Data hasil belajar yang diperoleh siswa di SD Negeri Pakujati 01 dengan jumlah 50 siswa yaitu 38,30% siswa lulus KKM dan 61,70% siswa tidak lulus KKM pada mata pelajaran IPA. Karena hasil belajar siswa yang rendah maka diperlukan inovasi model pembelajaran baru dalam pembelajaran IPA agar hasil belajar siswa dapat meningkat.

Belum optimalnya hasil belajar IPA dikarenakan beberapa faktor baik dari ketrampilan guru maupun siswa. Permasalahan yang terjadi pada siswa antara lain perhatian siswa terhadap penjelasan guru kurang, kerjasama dalam kelompok kurang, memberi kesempatan berpendapat kepada teman berkurang, memberi gagasan yang cemerlang kurang, rasa ingin tahu siswa kurang. Permasalahan yang dialami oleh guru dalam kegiatan pembelajaran antara lain

komunikasi guru dalam pembelajaran kurang, guru belum memotivasi siswa untuk berani mengutarakan pendapatnya, dan belum menggunakan media pembelajaran dalam penyampaian materi. Hal lain yang harus diperhatikan dalam kegiatan pembelajaran adalah bagaimana karakteristik anak yang dihadapi. Menurut Sumantri (2015 : 154) bahwa karakteristik anak pada usia Sekolah Dasar ialah senang bekerja dalam kelompok, senang bermain, senang bergerak, serta senang melakukan untuk memperagakan sesuatu secara langsung.

B. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi pada kajian sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Pakujati 01 yaitu belajar kognitif IPA siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Student Teams Achievement Division* (STAD) pada kelas V.
2. Menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada kelas VA dan *Student Teams Achievement Division* (STAD) kelas VB.
3. Untuk mata pelajaran IPA di batasi pada pembelajaran tema 1 Organ Gerak Hewan dan manusia pada Sub Tema 1 materi Organ Gerak pada Hewan kelas V.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar kognitif IPA mata pelajaran IPA siswa kelas V yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Student Teams Achievement Division* (STAD) di SD Negeri Pakujati 01?
2. Bagaimana rata-rata hasil belajar kognitif IPA yang diperoleh menggunakan model pembelajaran *Teams Games Turnament* (TGT) dan *Student Teams Achievement Division* (STAD) di SD Negeri Pakujati 01?

3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian masalah yang telah dijabarkan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Perbedaan hasil belajar kognitif siswa mata pelajaran IPA kelas V yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dibandingkan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD)
2. Rata-rata hasil belajar kognitif siswa mata pelajaran IPA kelas V yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dibandingkan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD)

4. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dalam pengembangan pengetahuan ilmu pendidikan kepada pendidik dalam meningkatkan mutu pendidikan yang lebih baik lagi.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Guru

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) diharapkan mampu memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses belajar mengajar yang lebih efektif.

b. Bagi Siswa

Siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran dengan aktif sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

c. Bagi sekolah

Sebagai bahan masukan dalam rangka memperbaiki proses pembelajaran yang lebih efektif dengan menerapkan model pembelajaran yang tepat bagi keberhasilan siswa.

D. Sistematika Penulis

Sistematika penulis skripsi ini yang akan digunakan oleh penelitian dalam pelaksanaan kegiatan ini yaitu berupa sistematika penulisan sebagai berikut:

Pertama, bagian awal skripsi terdiri atas halaman sampul depan, halaman judul, halaman pernyataan keaslian, halaman pengesahan, halaman

persetujuan, nota dinas pembimbing, motto dan persembahan, abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

Kedua, bagian utama skripsi terdiri atas BAB I Pendahuluan, berisi sub-sub antara lain latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, sistematika penulisan. BAB II landasan teori, berisi sebagai berikut: landasan teori, kajian pustaka, kerangka berfikir, dan hipotesis penelitian. BAB III metode penelitian, berisi sub-sub antara lain: tempat penelitian, pendekatan penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian, teknik penelitian data, instrumen penelitian, uji validitas dan reliabilitas, teknik analisis data, hipotesis penelitian. BAB IV hasil dan pembahasan, hasil penelitian ini berisi sub-sub antara lain hasil penelitian dan pembahasan. BAB V kesimpulan dan saran, berisi sub-sub antara lain: kesimpulan dan saran.

Ketiga, bagian akhir skripsi yang memuat daftar pustaka, instrument penelitian, jadwal penelitian, biodata penelitian dan lain-lain.