

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan peranan penting dalam memajukan kehidupan bangsa dan negara. Pendidikan adalah konsep mendidik yang diwujudkan dalam bentuk perbuatan atau cara mendidik yang dilakukan oleh manusia pada umumnya. (Rasyid dan Mujtahidin, 2012). Pendidikan dalam UUD No.20 Tahun 2003 disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Pendidikan di Indonesia sendiri masih terus mengalami perubahan guna menjadikannya semakin baik dari waktu ke waktu. Hal ini dapat terlihat dari adanya perubahan kurikulum yang terus disesuaikan dengan pembelajaran di Indonesia. Pendidikan dalam suatu lembaga terutama lembaga di Indonesia terdapat beberapa mata pelajaran yang di ajarkan, di antaranya yaitu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Menurut Sapriati (2009) pendidikan IPA di sekolah dasar bertujuan agar siswa menguasai pengetahuan, fakta, konsep, prinsip, proses penemuan, serta memiliki sikap ilmiah, yang akan bermanfaat bagi siswa dalam mempelajari diri dan alam sekitar. Pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran IPA yaitu pendekatan lingkungan, pemecahan masalah, nilai,

faktual, dll. Salah satu tujuan dari pembelajaran IPA yaitu untuk memecahkan suatu permasalahan.

Hasil belajar dalam selalu menjadi permasalahan suatu proses pembelajaran, dimana ketika siswa tidak dapat memecahkan suatu permasalahan atau tidak memahami materi maka hasil belajarnya akan berada di bawah rata-rata. Hal ini bisa disebabkan karena kurang motivasi belajar yang didapatkan oleh siswa sehingga efektivitas pembelajaran di kelas kurang maksimal. Maka dari itu dalam suatu pembelajaran sangat diperlukan motivasi belajar agar dapat mendapatkan hasil belajar yang maksimal dan pembelajaran yang efektif. Yang dimaksud motif atau motivasi yaitu segala sesuatu yang mendorong seseorang untuk bertindak melakukan sesuatu. Tujuan dari motivasi itu sendiri yaitu untuk menggerakkan atau menggugah seseorang agar timbul keinginan dan kemauan untuk melakukan sesuatu sehingga dapat memperoleh hasil atau mencapai tujuan tertentu (Purwanto, 1990:73). Dengan tercapainya tujuan dari motivasi belajar maka pembelajaran yang berlangsung dapat terlaksana dengan baik.

Masalah yang sama juga ditemukan oleh peneliti dengan melakukan wawancara dengan guru di SDN Pejagan 9 Bangakalan pada kelas IV. Hasil wawancara yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa siswa kelas IV cenderung sangat aktif di kelas namun kurang aktif dalam pembelajaran. Mereka sangat suka bermain dengan teman sebangku atau sekedar mengobrol sehingga pembelajaran di kelas kurang kondusif. Pembelajaran yang dilakukan di kelas juga kurang bervariasi sehingga siswa kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran dan nilai yang didapatkan kurang memenuhi target KKM.

Dari beberapa permasalahan yang terjadi di SDN Pejagan 9 pada kelas IV, peneliti berusaha memberikan solusi agar kondisi kelas menjadi lebih kondusif dengan diberikan suatu pembelajaran yang dapat memotivasi siswa agar lebih senang dalam menghadapi pembelajaran dan mendapatkan hasil belajar yang lebih maksimal. Efektifitas suatu pembelajaran dengan meningkatkan motivasi belajar agar hasil belajar dapat sesuai keinginan dapat ditingkatkan dengan menggunakan beberapa model pembelajaran yang bervariasi salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang dapat dipadukan dengan permainan ular tangga.

Model pembelajaran TGT merupakan salah satu tipe dari pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan dalam proses pembelajaran. Selain mudah diterapkan, model ini juga dapat menyenangkan siswa dalam mengikuti pembelajaran karena siswa belajar sambil bermain sehingga tidak bosan. Huda (2013 : 197) mengatakan bahwa TGT (Teams-Games-Tournament) merupakan salah satu strategi pembelajaran untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran. Sedangkan ular tangga adalah suatu permainan yang dimainkan oleh dua anak atau lebih dengan menggunakan dadu dimana pada papan permainan terdapat nomor dan gambar ular untuk turun, gambar tangga untuk naik ke tingkat yang lebih tinggi. Model pembelajaran dengan konsep permainan akan sangat disenangi anak pada usia sekolah dasar sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan materi yang disampaikan akan tersampaikan dengan baik sehingga hasil belajar siswa menjadi lebih baik pula. Setiap orang atau guru

dapat membuat papan permainan ular tangganya sendiri disesuaikan dengan keadaan kelas dan materi yang akan di sampaikan.

Penggunaan model pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena didalamnya dipadukan dengan permainan ular tangga yang dapat memotivasi belajar siswa, sehingga ketika anak termotivasi untuk belajar maka hasil yang didapatkan akan maksimal. Hal ini dibuktikan dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Kholifatul Hasanah (2016) dengan judul skripsinya “Pengaruh Penerapan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Pada Siswa Kelas V di SDN Manggisan 01 Tanggul Jember” dari penelitiannya tersebut diperoleh hasil bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran IPS dengan menggunakan media ular tangga hasil belajarnya lebih efektif dibandingkan siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media ular tangga pada siswa kelas V SDN Manggisan 01Tanggul Jember.

Penelitian sebelumnya juga pernah dilakukan oleh Rizki (2016) dengan judul “Pengaruh Penerapan Metode Teams Game Tournament Berbantu Permainan Dadu Terhadap Hasil Belajar IPA” dengan hasil rata-rata yang diperoleh saat posttest yaitu 72,1 dengan nilai terendah 57 dan tertinggi 93. Berbeda dengan rata-rata saat pretest yaitu 57 dengan nilai terendah 40 dan tertinggi 83. Sesuai dengan KKM yang berlaku siswa tuntas pretest sebesar 29,6% dari 27 siswa dan tuntas posttes sebesar 81,4% dari 27 siswa. Dari hasil tersebut dapat dilihat bahwa pada penelitian yang di dilakukan Rizky dengan menggunakan Metode TGT berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian lain juga dilakukan oleh Nopianti dkk (2013) dengan judul “Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Gugus VIII Sukawati” dengan hasil penelitian kelompok eksperimen mendapatkan nilai rata-rata lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol ($78,10 > 60,06$). Dari hasil tersebut memperkuat bahwa pembelajaran menggunakan model TGT berbantu permainan ular tangga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang dan penelitian terdahulu yang telah dilakukan di atas maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul penelitian *”Pengaruh Model Pembelajaran Teams-Games-Tournament (TGT) Berbantu Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa SDN Pejagan 9 Bangkalan Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPA”*

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang pada penelitian ini maka dapat disusun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Adakah perbedaan hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen pada mata pelajaran IPA kelas IV siswa SDN Pejagan 9 Bangkalan setelah menggunakan model pembelajaran TGT berbantu permainan ular tangga ?
2. Bagaimana motivasi belajar siswa SDN Pejagan 9 Bangkalan kelas IV setelah pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT berbantu permainan ular tangga ?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui adakah perbedaan hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen pada mata pelajaran IPA kelas IV siswa SDN Pejagan 9 Bangkalan setelah menggunakan model pembelajaran TGT berbantu permainan ular tangga
2. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa SDN Pejagan 9 Bangkalan kelas IV setelah pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT berbantu permainan ular tangga

1.4 Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak terlalu meluas, penulis memberikan batasan masalah sebagai berikut.

Permasalahan yang diteliti hanya pada siswa SDN Pejagan 9 Bangkalan kelas IV pada mata pelajaran IPA dengan materi Sumber Daya Alam dengan menggunakan model pembelajaran TGT berbantu permainan ular tangga dengan penelitian difokuskan pada hasil belajar dan motivasi belajar siswa.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini di harapkan memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat Bagi Guru

Penelitian ini dapat bermfaat bagi guru sebagai acuan penerapan pembelajaran menggunakan model pembelajran yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa.

2. Manfaat Bagi Siswa

Dengan adanya penelitian ini diharapkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa dapat bertambah dengan penggunaan model pembelajaran TGT berbantu permainan ular tangga sehingga menciptakan pembelajaran yang lebih efektif.

3. Manfaat Bagi Peneliti

Bagi peneliti, penelitian ini dapat dijadikan sebagai pengetahuan baru dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan model TGT untuk mendapatkan proses pembelajaran yang efektif.

4. Manfaat Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti lain, penelitian ini dapat dijadikan acuan atau masukan untuk penelitian lanjutan pada model pembelajaran TGT berbantu permainan ular tangga.

1.6 Hipotesis Penelitian

Hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

Ha : ada perbedaan hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen pada mata pelajaran IPA kelas IV siswa SDN Pejagan 9 Bangkalan setelah menggunakan model pembelajaran TGT berbantu permainan ular tangga

Ho : tidak ada perbedaan hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen pada mata pelajaran IPA kelas IV siswa SDN Pejagan 9 Bangkalan setelah menggunakan model pembelajaran TGT berbantu permainan ular tangga.

(Halaman ini sengaja dikosongkan)