

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis untuk menciptakan lingkungan dan proses belajar, di mana peserta didik adalah dirinya sendiri, keadaan masyarakat nasional, dan masyarakat (Depdiknas, 2011; 2003). Dengan kata lain, pendidikan merupakan dasar bagi manusia untuk tumbuh menjadi lebih baik. Hal ini sesuai dengan ungkapan Roesminingsih dan Susarno (2011:11), dimana pendidikan dalam arti yang seluas-luasnya mengembangkan seluruh aspek kepribadian manusia, meliputi ilmu pengetahuan dan nilai-nilai, serta tertib, yang menyatakan bahwa pendidikan merupakan sesuatu yang diterima secara umum. universal) proses. Berupa kumpulan data hasil, observasi dan eksperimen.

Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal pertama dan sangat penting dalam menentukan keberhasilan belajar siswa (Hariyaanti & Amin, 2016: 33). Oleh karena itu, perlu diciptakan kondisi guru dan kerangka kerja di sekolah yang mendukung proses pembelajaran. Kunci utama peningkatan mutu pendidikan adalah kualitas guru. Oleh karena itu, pendidik khususnya guru perlu mempelajari dan melakukan inovasi baik metode pembelajaran maupun sarana dan prasarana yang tersedia guna tercapainya peningkatan mutu pendidikan. Selain itu, sebagai inovator, guru bertanggung jawab melakukan inovasi dalam penyelenggaraan pendidikan di sekolah (Hamalik: 2001). Pendidikan yang berkualitas menghasilkan konsep siswa dan hasil belajar yang prima (Widyaningsih & Yusuf, 2015: 65).

IPA adalah kumpulan pengetahuan yang tersusun secara sistematis. Sains adalah metode menjelajahi alam secara sistematis. Dengan kata lain, tidak hanya perolehan tubuh pengetahuan berupa fakta, konsep, atau prinsip, tetapi juga proses penemuan. Sains tidak dapat dipelajari dengan membaca saja, tetapi membutuhkan kerja praktik dan contoh pembelajaran langsung (Depdiknas, 2003). Dengan memberikan contoh pembelajaran IPA yang

praktis dan langsung, siswa akan lebih mudah memahami konsep-konsep sains. Selain itu, belajar dan bersenang-senang membantu siswa memahami konsep sains. Salah satu materi pembelajaran IPA adalah materi peredaran darah manusia.

IPA adalah ilmu yang mempunyai tujuan dan menggunakan metode ilmiah, sehingga harus diajarkan di sekolah dasar. Semua guru perlu memahami mengapa mereka perlu mengajarkan sains di sekolah dasar. Ada banyak alasan mengapa suatu mata pelajaran dapat dimasukkan dalam kurikulum sekolah. Usman Zamatova (2016: 35) menunjukkan empat alasan mengapa IPA dimasukkan dalam kurikulum sekolah dasar. Jadi 1) ilmu bermanfaat bagi negara dan tidak perlu dibahas secara rinci. Kemakmuran material suatu negara sangat bergantung pada kemampuannya dalam bidang ilmu pengetahuan. Sains merupakan fondasi dari teknologi, sering disebut sebagai tulang punggung pembangunan. Pengetahuan dasar tentang teknologi adalah sains. Manusia tidak dapat menjadi ahli listrik atau dokter yang baik tanpa dasar fenomena alam yang cukup luas. 2) Sains adalah mata pelajaran yang memberikan kesempatan untuk berpikir kritis bila diajarkan dengan benar. Misalnya, sains diajarkan dengan metode "temukan diri sendiri". Anak menghadapi masalah dengan ini. Misalnya, pertanyaan "Dapatkah tumbuhan hidup tanpa daun?" Dapat terjadi. Anak Anda akan diminta untuk mencari dan mencari tahu tentang hal ini. 3) IPA bukan sekedar mata pelajaran sehari-hari apabila disampaikan melalui eksperimen yang dilakukan oleh anak sendiri. 4) Mata pelajaran ini meliputi nilai-nilai pendidikan yang dapat membentuk kepribadian anak secara utuh.

Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) mata pelajaran IPA di SD/MI merupakan standar minimal yang harus dicapai siswa di tingkat nasional dan menjadi standar pengembangan kurikulum untuk setiap satuan pendidikan. Pencapaian SK dan KD didasarkan pada kemampuan siswa untuk membangun, mempelajari dan memperoleh pengetahuan, yang difasilitasi oleh guru. Mata pelajaran ini juga digunakan pada UN dan UASBN.

Hasil belajar adalah bagian terpenting dari belajar. Nana Sudjana (2019:3) pada dasarnya mendefinisikan hasil belajar siswa sebagai perubahan perilaku yang terjadi selama proses pembelajaran. Hal ini karena belajar dalam arti yang lebih luas mencakup bidang kognisi, emosi, dan psikomotorik. Dimiyati dan Mudjiono (2016:34) juga menyatakan bahwa hasil belajar merupakan hasil interaksi antara kegiatan belajar dan mengajar. Dari sudut pandang guru, tindakan mengajar berakhir dengan proses penilaian hasil belajar. Dari sudut siswa, hasil belajar di akhir pelajaran berada di garis depan proses pembelajaran..

Proses belajar mengajar di SD Gugus Nusantara Demak berdasarkan hasil studi pendahuluan atau prapenelitian yaitu pembelajaran yang dilakukan oleh guru belum menekankan pemahaman siswa. Siswa diinstruksikan untuk menghafal materi. Materi ajar disampaikan secara tradisional melalui ceramah yang menjelaskan materi ajar, disertai dengan tugas dan latihan. Siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan guru di depan kelas dan menyelesaikan tugas ketika guru mengajukan pertanyaan praktik kepada siswa. Ketika guru memberi kesempatan untuk bertanya, siswa tidak bertanya, dan ketika siswa ditanya, siswa cenderung diam. Ketika guru sedang menjelaskan pelajaran, beberapa siswa berbicara dengan teman sekelas atau teman mereka yang berada di depan atau di belakang mereka. Hal ini menunjukkan bahwa siswa kurang antusias dalam belajar dan pada akhirnya berdampak pada hasil belajar IPA yang kurang baik. Demikian pula hasil wawancara dengan guru kelas menunjukkan bahwa hasil belajar saintifik berkurang setelah pembelajaran di kelas dilakukan. Hal ini didasarkan pada nilai ujian siswa dan 70% di bawah standar KKM.

Hakim (2014:62) berpendapat bahwa rasa lesu, tidak bersemangat atau hidup terasa tidak bergairah untuk melakukan kegiatan belajar diakibatkan oleh kebosanan belajar atau suatu keadaan mental seseorang ketika mengalami rasa bosan dan lelah yang teramat sangat ketika belajar. Pendapat lain berasal dari Robert dalam Muhibbin Syah (2015:162) yang mengatakan bahwa

kejenuhan belajar merupakan jarak waktu yang dipakai untuk belajar namun tidak memberikan hasil.

Materi peredaran darah manusia merupakan materi yang tidak hanya dihafal tetapi juga membutuhkan pemahaman yang mendetail. Di sisi lain, siswa memiliki hasil belajar yang kurang baik, kesulitan memahami materi, kurang kemauan membaca literasi dan sumber belajar, serta penjelasan sebelumnya bahwa guru menggunakan metode konvensional selama proses pembelajaran, seperti menjelaskan di depan kelas, menulis di papan tulis, akibatnya mendorong siswa pasif mendengarkan penjelasan guru, partisipasi siswa sangat lemah dan siswa hanya dipandang sebagai subjek pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk membantu siswa memahami materi peredaran darah manusia berupa metode pembelajaran yang menyenangkan yang dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Salah satu metode pembelajaran yang menyenangkan dapat dilaksanakan melalui model pembelajaran kooperatif. Hal ini satu suara dengan pendapat Miftahul Huda (2011: 264) yang mengatakan bahwa model kooperatif memiliki lebih banyak waktu untuk menyelesaikan tugas, motivasi dan stamina siswa yang lebih tinggi, dan peningkatan kemampuan sosial mereka, dll. Konsisten dengan menyatakan bahwa ada manfaat lain. Terdapat beberapa jenis model pembelajaran kolaboratif, seperti pembelajaran kolaboratif tipe *Team Game Tournaments* (TGT) dan *Student Team Achievement Department* (STAD).

Model pembelajaran kooperatif type STAD (*Student Teams Achievement Divisions*) dikembangkan oleh Slavin dari Johns Hopkins dan rekan-rekannya di kampus. STAD merupakan pembelajaran kooperatif yang paling sederhana dan cocok untuk guru yang baru mulai menggunakannya. Siswa dibagi menjadi 4-5 orang per tim berdasarkan tingkat kinerja, jenis kelamin dan etnis. Anggota tim menggunakan lembar kegiatan atau alat pembelajaran untuk melengkapi materi dan membantu mereka memahami subjek satu sama lain melalui tutorial, pertanyaan, atau diskusi kunci (Borich, 2000: 328).

Slavin (1991: 80) mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe STAD membantu siswa-siswa merasa lebih baik tentang diri mereka sendiri, kelas mereka, dan teman sekelas mereka. Penelitian Keramati (2015:165) juga menunjukkan bahwa kelompok STAD lebih berhasil daripada kelompok kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan capaian akademik dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Selain itu, efek model pembelajaran kooperatif tipe STAD dapat meningkatkan capaian dalam berbagai bidang studi, meningkatkan pemahaman materi, mengembangkan rasa percaya diri dan kolaborasi, serta memotivasi siswa untuk belajar (Ling & Raman, 2016:20). Winna (2018:32) turut menambahkan bahwa model pembelajaran STAD meningkatkan hasil belajar siswa..

Dari pendapat di atas, dengan memanfaatkan model pembelajaran kooperatif tipe STAD diharapkan akan menarik perhatian siswa, meningkatkan hasil belajar, belajar lebih aktif, menciptakan lingkungan belajar yang lebih mudah bekerja, dan mengurangi kebosanan pada proses belajar.

Terdapat beberapa model pembelajaran yang dapat digunakan untuk merangsang keaktifan siswa dan meningkatkan keterampilan yang ada, salah satunya yaitu dengan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Parveen (2012: 67) menyatakan dalam penelitiannya bahwa pembelajaran kooperatif lebih unggul daripada pembelajaran tradisional. Hal ini dikarenakan model kolaborasi memiliki beberapa kegiatan pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih rileks selama pembelajaran. Berdasarkan survei Parveen (2011: 61), model kolaboratif dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif dan emosional siswa..

Kurniasari (2016:54) mengatakan jika model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah model pembelajaran kooperatif di mana dibentuk kelompok-kelompok kecil dalam kelas yang terdiri dari 3-5 siswa yang heterogen dalam hal akademik, jenis kelamin, ras, dan suku. Firmansyah (2012:21) berpendapat bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT)

merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, mencakup seluruh kegiatan siswa tanpa ada perbedaan status dan mencakup peran siswa. Termasuk didalamnya unsur tutor sebaya dan permainan, sehingga siswa tidak bosan karena berperan aktif saat pembelajaran berlangsung. Selain itu, model pembelajaran kolaboratif Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar, menurut penelitian Nadrah (2017).

Dari hasil observasi prapenelitian bahwa hasil belajar IPA kelas V di SD Negeri Gugus Nusantara Demak semakin pada kondisi menurun, hal ini diketahui dari batas minimum KKM yang telah ditentukan. Sebagian besar siswa kelas V mendapat nilai di bawah KKM. kondisi ini berdasarkan pengamatan sementara adalah karena pembelajaran yang kurang maksimal, kurang inovatif sehingga siswa bosan dan tidak terlibat secara aktif. Pembelajaran yang selama ini berjalan guru hanya ceramah di depan kelas dengan menulis di papan tulis, sedangkan siswa hanya mendengar pasif. Guru dalam proses pembelajaran kurang dapat membawakan materi yang dikemas secara menarik baik melalui pendekatan model pembelajaran maupun media dan alat bantu. sementara materi IPA masuk dalam kategori materi sulit, guru harus lebih dapat melakukan variasi pembelajaran agar siswa tidak bosan dan dapat menerima materi dengan jelas.

Berdasarkan uraian yang dipaparkan di atas maka solusi mengatasi rendahnya capaian belajar pada siswa kelas V di mata pelajaran IPA, maka diperlukan model pembelajaran. Penerapan model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) dan TGT dipandang mampu menaikkan capaian belajar pada mata pelajaran IPA terutama pada materi peredaran darah manusia, sehingga peneliti mencoba menggunakan kedua model pembelajaran tersebut ke dalam dua kelas yang berbeda guna mengetahui model pembelajaran mana yang lebih sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPA materi peredaran darah manusia. Dengan demikian, penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran TGT dan STAD

Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA Kelas V SD di Gugus Nusantara Demak Tahun 2021”.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Adakah pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar mata pelajaran IPA materi peredaran darah pada peserta didik kelas V sekolah dasar di Gugus Nusantara Demak?
2. Adakah pengaruh model pembelajaran *Student Team Achievement Divisions* (STAD) terhadap capaian atau hasil belajar IPA materi peredaran darah pada peserta didik kelas V sekolah dasar di Gugus Nusantara Demak?
3. Adakah perbedaan pengaruh antara model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan *Student Team Achievement Divisions* (STAD) terhadap capaian atau hasil belajar IPA materi peredaran darah pada peserta didik kelas V sekolah dasar di Gugus Nusantara Demak?

## 1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang diambil berdasarkan rumusan masalah diatas adalah untuk:

1. Mengetahui pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar IPA materi peredaran darah pada peserta didik kelas V Sekolah Dasar di Gugus Nusantara Demak.
2. Mengetahui pengaruh *Student Team Achievement Divisions* terhadap hasil belajar IPA materi peredaran darah pada peserta didik kelas V Sekolah Dasar di Gugus Nusantara Demak.
3. Mengetahui adanya perbedaan model pembelajaran *Team Games Tournament* dan *Student Team Achievement Divisions* terhadap hasil belajar IPA materi peredaran darah pada peserta didik kelas V Sekolah Dasar di Gugus Nusantara Demak.

#### 1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini secara teoritis adalah mengembangkan suatu uji teori baru tentang inovasi pembelajaran sehingga hasilnya dapat dijadikan kebijakan para civitas akademika dalam pembelajaran, sedangkan manfaat secara praktis adalah:

1. Bagi peneliti, sebagai pengalaman untuk menambah wawasan dalam menerapkan pembelajaran di kelas melalui penerapan model pembelajaran kooperatif.
2. Bagi peserta didik, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar IPA dan memberikan pengalaman baru tentang cara belajar IPA dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Divisions* (STAD) dan *Teams Games Tournament* (TGT).
3. Bagi pendidik atau guru, model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Divisions* (STAD) dan *Teams Games Tournament* (TGT) dapat menjadi alternatif dalam pembelajaran IPA agar lebih melibatkan siswa secara aktif dalam aktivitas belajar mengajar.
4. Bagi peneliti lain, model pembelajaran kooperatif tipe STAD dan TGT dapat digunakan sebagai pembandingan dan diujicobakan ke materi lain dalam skala yang lebih luas.
5. Bagi instansi, hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan kajian guna meningkatkan hasil belajar selama proses pembelajaran.

#### 1.5. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup pada penelitian kali ini ialah sebagai berikut :

1. Penelitian ini berfokus pada penggunaan model pembelajaran STAD dan aspek yang diteliti ialah bagaimana siswa menggunakan model pembelajaran STAD mempengaruhi hasil belajarnya.
2. Penelitian ini berfokus pada penggunaan model pembelajaran TGT dan aspek yang diteliti ialah hasil belajar dari siswa pasca menggunakan model pembelajaran TGT.

3. Penelitian ini dilakukan guna mengetahui keefektifan antara metode pembelajaran STAD dan TGT terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA khususnya materi peredaran darah manusia.
4. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan 3 variabel penelitian.

### 1.6. Definisi Operasional Variabel

Guna memahami makna dari istilah yang dipakai pada penelitian ini, maka peneliti merasa perlu untuk menjelaskan arti dari beberapa definisi operasional variable, di antaranya :

1. Model Pembelajaran *Student Team Achievement Devision* (STAD)  
Model pembelajaran STAD yang dimaksud dalam penelitian ini adalah strategi pembelajaran kooperatif yang dilaksanakan dengan membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang lebih kecil dengan kemampuan akademik yang berbeda dan bekerja sama untuk menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran.
2. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)  
Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang dimaksud dalam penelitian ini adalah siswa kerja sama belajar dalam kelompok dimana anggotanya beragam, baik dalam kemampuan akademik maupun latar belakang karakter agar tercipta saling mendorong dan membantu satu sama lain dalam suasana sosial yang beragam untuk menguasai suatu permasalahan yang sedang dipelajari.
3. Hasil belajar adalah buah dari suatu interaksi tindak belajar dan mengajar. Adapun hasil belajar ini pada mengacu pada kurikulum 2013 dengan pencapaian yang meliputi aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan dengan unjuk kerja.