

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memegang peranan penting dalam hidup manusia karena melalui pendidikan dapat tercipta sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas sehingga mampu bersaing dengan sesamanya. Hal ini sebagaimana disebutkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan 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, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat dan negara. Dari uraian tersebut jelas bahwa pendidikan sangat penting dilakukan manusia dalam rangka memperbaiki dan meningkatkan taraf hidupnya.

Dalam rangka mencapai sumber daya manusia yang berkualitas, mutu pendidikan sangat perlu ditingkatkan. Keberhasilan pendidikan dapat diukur dengan penguasaan siswa terhadap materi yang telah disampaikan oleh guru. Namun, keberhasilan itu juga dipengaruhi oleh beberapa faktor pendidikan yang harus ada dan juga terkait di dalamnya. Faktor tersebut adalah: (1) guru, (2) metode dan (3) siswa (Bafadal, 2004).

Ketiga faktor tersebut saling berkaitan satu sama lain. Namun yang memegang peranan sangat penting dalam proses pendidikan yaitu guru. Dalam keseluruhan proses pendidikan, guru merupakan faktor utama yang bertugas sebagai pendidik.

Guru merupakan faktor yang mempengaruhi berhasil tidaknya proses belajar dan karenanya guru harus menguasai prinsip-prinsip belajar disamping menguasai materi yang disampaikan dengan kata lain guru harus menciptakan suatu kondisi belajar yang sebaik-baiknya bagi peserta didik (Fauzan, dkk, 2011). Selain itu, guru juga berperan sebagai pembimbing artinya memberikan bantuan kepada setiap individu untuk mencapai pemahaman dan pengarahan diri yang dibutuhkan untuk melakukan penyesuaian diri secara maksimal terhadap sekolah (Fauzan, dkk, 2011).

Mengingat betapa pentingnya peran guru dalam keberhasilan pendidikan, guru dituntut untuk menggunakan berbagai metode dan strategi yang dapat meningkatkan keaktifan dan meningkatkan kreatifitas siswa. Salah satunya yaitu dalam mata pelajaran IPA. Upaya dalam rangka meningkatkan hasil belajar IPA diperlukan strategi dan model pembelajaran yang tepat dan bervariasi. Penggunaan metode dan strategi ini diharapkan dapat mempermudah siswa dalam pemahaman materi yang disampaikan guru serta agar siswa menyenangi pelajaran yang diajarkan.

Salah satu metode yang dapat memberikan pengalaman belajar secara langsung adalah metode pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*). Pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan faham *konstruktivis*. *Cooperative Learning* merupakan suatu strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap siswa anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran. Dalam *cooperative learning*,

belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran (Isjoni, 2011). Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif proses pembelajarannya lebih ditekankan pada proses kerjasama dalam kelompok. Salah satu model pembelajaran kooperatif yaitu *Team Games Tournament* (TGT).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada tanggal 16 September 2014 dengan guru kelas V SDN Argotirto 01, diketahui bahwa di SDN Argotirto 01 selama ini belum pernah melakukan pembelajaran dengan menggunakan model TGT dengan permainan *word square*. Guru tidak pernah menggunakan model-model pembelajaran dikarenakan guru kurang mendapatkan pelatihan-pelatihan tentang penggunaan model pembelajaran. Selain itu guru hanya ingin pembelajaran berjalan dengan cepat, jadi tanpa menggunakan model-model pembelajaran yang bervariasi. Selama ini guru yang lebih banyak aktif dalam proses belajar mengajar. Siswa tidak menggali informasi sendiri melainkan siswa hanya menerima apa yang diberikan guru sehingga pembelajaran terlihat monoton, kurang menyenangkan dan kurang bermakna. Selain itu, penggunaan media pembelajaran masih kurang sehingga siswa hanya berpikir abstrak dan semangat belajar siswa masih rendah. Hal ini terlihat dengan kurang aktifnya siswa dalam mengajukan pertanyaan tentang materi yang disampaikan guru, serta siswa cenderung ramai dan bermain bersama teman saat guru menyampaikan materi.

Menyikapi permasalahan tersebut, diperlukan model pembelajaran yang inovatif yang lebih mengutamakan keaktifan siswa. Agar pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna, maka salah satu model pembelajaran yang dapat

diterapkan yaitu pembelajaran kooperatif model TGT yang dipadu dengan permainan *word square*. Dengan model ini, siswa diharapkan lebih senang dalam melakukan aktivitas pembelajaran karena terdapat unsur bermain yang sesuai pada tahap perkembangan anak di usia SD.

Model TGT sangat menarik untuk diterapkan dalam pembelajaran. Komalasari (2010) mendefinisikan model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta *reinforcement*. Dalam TGT siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 3 sampai 5 siswa yang heterogen, baik dalam prestasi akademik, jenis kelamin, ras maupun etnis (Shoimin, 2014). Dengan pembagian kelompok yang heterogen ini, memungkinkan siswa untuk saling diskusi, saling bertukar pendapat antara siswa yang mempunyai prestasi tinggi dengan siswa yang mempunyai prestasi sedang dan rendah. Selain itu, dalam metode ini siswa menjadi lebih semangat untuk belajar dan bekerjasama membantu teman satu kelompoknya untuk mendapatkan skor tertinggi dalam turnamen. Turnamen dapat dilakukan dengan permainan, salah satunya yaitu dengan permainan *word square*.

Dalam rangka melengkapi model TGT maka dipadu dengan permainan *word square*. Menurut Widodo (2009) *word square* adalah model pembelajaran yang memadukan kemampuan menjawab pertanyaan dengan kejelian dalam mencocokkan jawaban pada kotak-kotak jawaban. Mirip seperti mengisi teka-teki silang tetapi bedanya jawabannya sudah ada namun disamarkan dengan menambahkan kotak tambahan dengan sembarang huruf penyamar atau pengecoh.

Tujuan huruf pengecoh bukan untuk mempersulit siswa namun untuk melatih sikap teliti dan kritis. Menurut Uno (2014), sintaks model pembelajaran *word square* adalah sebagai berikut. 1) guru menyiapkan materi sesuai kompetensi, 2) guru memberikan motivasi kepada siswa, 3) guru membagikan lembar kegiatan sesuai contoh, 4) Siswa disuruh menjawab soal kemudian mengarsir huruf dalam kotak sesuai jawaban, 4) berikan poin pada setiap jawaban dalam kotak.

Berdasarkan paparan di atas, maka dipandang perlu diadakan penelitian penerapan model TGT dengan permainan *word square* pada materi Alat Pernapasan kelas V di SDN Argotirto 01, Sumbermanjing Wetan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penerapan model TGT dengan permainan *word square* pada materi Alat Pernapasan kelas V di SDN Argotirto 01?
2. Bagaimana hasil belajar siswa setelah penerapan model TGT dengan permainan *word square* pada materi Alat Pernapasan kelas V di SDN Argotirto 01?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dilaksanakan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan penerapan model TGT dengan permainan *word square* pada materi Alat Pernapasan kelas V di SDN Argotirto 01.

2. Untuk menjelaskan hasil belajar siswa setelah penerapan model TGT dengan permainan *word square* pada materi Alat Pernapasan kelas V di SDN Argotirto 01.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada mata pelajaran IPA. Adapun secara rinci manfaat yang diharapkan dari penelitian ini diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

- a. Secara umum, penelitian ini bermanfaat bagi perkembangan pendidikan dengan menerapkan model pembelajaran yang variatif dan inovatif pada jenjang pendidikan dasar.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk memberikan penjelasan pada guru tentang kolaborasi antara model TGT dengan permainan *word square* dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru

- 1) Diharapkan mampu menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam memilih model pembelajaran yang sesuai.
- 2) Mendorong guru untuk menciptakan proses belajar mengajar yang bisa menumbuhkan ketertarikan siswa dalam belajar.

- b. Bagi Siswa

- 1) Siswa lebih semangat dan antusias dalam pembelajaran.
- 2) Meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi peneliti

- 1) Penelitian ini bermanfaat sebagai sarana menambah pengetahuan peneliti.
- 2) Selain itu, penelitian ini dapat digunakan sebagai sarana mengaplikasikan teori yang diperoleh selama dibangku kuliah dengan menganalisis permasalahan yang diangkat dalam penelitian.

1.4 Definisi Istilah

1. Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

Menurut Slavin (dalam Isjoni, 2011), pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya 4-6 orang dengan struktur kelompok heterogen.

2. Model TGT

Model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta reinforcement (Komalasari, 2010).

3. *Word Square*

Widodo (2009) menyatakan bahwa model pembelajaran *word square* adalah model pembelajaran yang memadukan kemampuan menjawab pertanyaan dengan kejelian dalam mencocokkan jawaban pada kotak-kotak jawaban. Mirip seperti mengisi teka-teki silang tetapi bedanya jawabannya sudah ada namun disamarkan dengan menambahkan kotak

tambahan dengan sembarang huruf penyamar atau pengecoh. Tujuan huruf pengecoh bukan untuk mempersulit siswa namun untuk melatih sikap teliti dan kritis.

1.5 Batasan Masalah

Berdasarkan masalah di atas maka peneliti ingin membatasi masalah pada:

1. Penelitian difokuskan pada Standar Kompetensi 1. Mengidentifikasi fungsi organ tubuh manusia dan hewan dan Kompetensi Dasar 1.1 Mengidentifikasi fungsi organ pernapasan manusia
2. Penelitian difokuskan pada siswa kelas V dengan jumlah siswa 13 yang terdiri dari 4 perempuan dan 9 laki-laki.
3. Penelitian difokuskan pada hasil belajar kognitif.