

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sangat penting sekali ditanamkan untuk anak mulai dari dini karena dengan adanya pendidikan itu mengarahkan dan memberikan pandangan luas serta menjadikan diri menjadi pribadi yang lebih baik.<sup>1</sup> Satuan pendidikan khususnya di tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI)/Sekolah Dasar (SD) adalah tingkat dimana peserta didik mulai belajar dengan ditandainya perkembangan pada daya kognitif, afektif dan psikomotorik peserta didik. Perkembangan daya kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik itu tentunya terdapat problematika yang dialami peserta didik, baik itu di lingkungan keluarga peserta didik, lingkup sekolah, pendidik dan banyak sekali faktornya.

Peserta didik di tingkat rendah tentunya masih masa transisi penyesuaian serta sekaligus pendidikan di tingkat MI/SD menjadi landasan pembentukan karakter dan kepribadian diri peserta didik. Di tingkat MI/SD, pembelajaran masih harus dengan pendampingan guru secara intensif dan masih adanya sifat kekanak-kanakan peserta didik apalagi dua tahun yang lalu negara Indonesia dilanda dengan virus *Covid-19* yang menyerang di berbagai sektor khususnya di sektor pendidikan, oleh sebab itu pembelajaran harus bisa meningkatkan semangat belajar peserta didik dengan inovatif. Guru abad-21 harus bisa memberikan inovasi metode dan pendekatan yang pas untuk peserta didik agar dalam pembelajaran tidak menimbulkan rasa jenuh kepada peserta didik, karena apabila kalau di kelas rendah itu kalau dikasih metode yang klasikal, peserta didik akan mengalami jenuh yang mengakibatkan pembelajaran tidak efektif.<sup>2</sup>

Kolaborasi guru dan siswa tentunya harus sejalan dengan tujuan pencapaian pembelajaran yang sudah disusun dalam sebuah administratif pembelajaran berupa silabus dan diajarkan dengan proses pembelajaran. Pembelajaran tidak luput dengan adanya proses belajar, karena belajar sesuai dengan yang di kemukakan oleh Slameto mempunyai makna bahwa belajar adalah sebuah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan yaitu mulai dari perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri

---

<sup>1</sup> Arief M. Sardiman, *Interaksi Dan Motivasi Belajar-Mengajar* (Jakarta: Raja Grafindo, 2007). hlm 21

<sup>2</sup> Agus Suprijono, *Cooperative Learning (Teorri Dan Aplikasi PAIKEM)* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015). hlm 45

dalam interaksi dengan lingkungannya.<sup>3</sup> Pendapat lain juga dikemukakan oleh Syaiful Bahri bahwasanya belajar adalah proses perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme ataupun pribadi.<sup>4</sup>

Peserta didik di tingkat rendah tentunya masih belum bisa mengeksplor daya kognitif, afektif, dan psikomotorik secara maksimal. Tingkat kognitif peserta didik juga beragam, ada yang sudah bisa menguasai materi, ada yang pendiam, ada yang pemalu, dsb. Guru yang mengampu di tingkat rendah harus sabar dan lebih intens melakukan pendekatan, untuk mengantisipasi keterlambatan belajar pada peserta didik, sebagai mana ayat yang mengimplementasikan kesabaran dan kebenaran pengajaran ilmu oleh Nabi Muhammad SAW yang dikutip dalam Qs. *Al-Maidah* ayat 67 disebutkan :

يَا أَيُّهَا الرَّسُولُ بَلِّغْ مَا أُنزِلَ إِلَيْكَ مِنْ رَبِّكَ ۗ وَإِنْ لَمْ تَفْعَلْ فَمَا بَلَّغْتَ رِسَالَتَهُ ۗ وَاللَّهُ يَعْصِمُكَ مِنَ النَّاسِ ۗ إِنَّ اللَّهَ لَا يَهْدِي الْقَوْمَ الْكَافِرِينَ

Artinya: “Wahai Rasul! Sampaikanlah apa yang diturunkan Tuhanmu kepadamu. Jika tidak engkau lakukan (apa yang diperintahkan itu) berarti engkau tidak menyampaikan amanat-Nya. Dan Allah memelihara engkau dari (gangguan) manusia. Sungguh, Allah tidak memberi petunjuk kepada orang-orang kafir.”<sup>5</sup>

Ayat tersebut menjelaskan bahwasanya Allah memerintahkan pada Rasulullah supaya menyampaikan risalah dan amanah yang diberikan oleh Alla SWT. Rasulullah adalah seorang pendidik, yang bertugas salah satunya menyampaikan risalah dan mengajarkan risalah yang telah diberikan oleh Allah dengan sebenar benarnya.<sup>6</sup> Korelasi dengan peran guru yaitu guru juga menyampaikan, mendidik, mengajarkan peserta didik. Guru adalah penyalur dan pemindah kebudayaan bangsa melalui generasi penerus, dengan penekanan aspek pembinaan mental,

<sup>3</sup> Slameto, *Belajar Dan Faktor Faktor Yang Mempengaruhi* (Jakarta: Rineka Cipta, 2003). hlm. 2

<sup>4</sup> Syaiful Bakhri Djamarah and Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006). hlm. 11

<sup>5</sup> Departemen Agama RI, *Al -Qur'an Al Karim, Surat Al- Maidah Ayat 67* (Bandung: Sygma Exagrafika, 2009). hlm. 119

<sup>6</sup> Moch Irham Khaerulloh, “Implikasi QS Al – Maidah Ayat 67 Tentang Tugas Dan Peran Guru Dalam Menyampaikan Amanah,” *Jurnal Prosiding Pendidikan Agama Islam 2*, no. 2 (2015): 50–56.

membentuk moral dan karakter peserta didik dengan baik dan bisa bermanfaat di masyarakat nantinya dan bersaing secara global.<sup>7</sup>

Menindak lanjuti penekanan pada aspek kognisi serta psikomotor siswa, peserta didik di tingkat rendah khususnya itu masih banyak mengalami kejenuhan dalam belajar yang disebabkan oleh beberapa hal, diantaranya tidak cocoknya salah satu mata pembelajaran, kurang adanya inovasi pembelajaran yang dilakukan pendidik, kurang adanya pendekatan antara pendidik dan orang tua peserta didik, kurangnya motivasi belajar peserta didik itu sendiri.

Peran guru sangat diperlukan dalam proses pembelajaran karena dengan adanya peran guru yang bagus dalam mengelola kelas baik mulai dari metode pembelajaran yang inovatif dan kreatif sangat berpengaruh sekali dalam pembelajaran, salah satunya pada pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam).<sup>8</sup> Pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) di MI/SD merupakan konsep terintegrasi karena tidak dapat dipisahkan dalam bidang kimia, biologi dan fisika.<sup>9</sup> Pembelajaran IPA menjadi salah satu mata pelajaran yang mayoritas peserta didik itu suka karena langsung mempelajari dan bisa belajar dengan alam sehingga bisa dilakukan dengan *learning by doing* (belajar sambil melakukan) yang merupakan bagian dari salah satu aspek pembelajaran abad 21.<sup>10</sup>

Didalam pembelajaran tentunya banyak sekali metode, model, media pembelajaran yang digunakan dalam menunjang proses pembelajaran, karena metode, media sesuai dengan yang dikutip oleh Trianto menyebutkan bahwa seperangkat konsep model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas atau pembelajaran didalamnya mengacu pada pendekatan pembelajaran, pengajaran, tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas.<sup>11</sup>

Penelitian ini dilatar belakangi dengan melihat *research gap* pada penelitian terdahulu berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Resa Ristiana terkait dengan Pengaruh metode TGT (*Team Games*

---

<sup>7</sup> Iman Wahyudi, *Mengerjakan Profesionalisme Guru* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2013). hlm. 14

<sup>8</sup> Moh. Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset, 2006). hlm. 34

<sup>9</sup> Gingga Prananda and Hadiyanto, "Korelasi Antara Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 3, no. 3 (2019): 524–532.

<sup>10</sup> Wiyani Novan Ardy, *Menumbuhkan Pendidikan Karakter Di SD (Konsep, Praktek, Dan Strategi)* (Yogyakarta: Ar - Ruzz Media, 2013). hlm. 163

<sup>11</sup> Trianto, *Model- Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007). hlm. 51

*Tournament*) terhadap minat dan hasil belajar IPA pada siswa SD/MI yang menghasilkan metode TGT (*Team Games Tournament*) berpengaruh signifikan terhadap hasil dan minat belajar siswa serta minat di kelas eksperimen lebih tinggi 13% dibandingkan dengan kelas kontrol<sup>12</sup>, Riza Maya syari terkait pengaruh metode TGT (*Team Games Tournament*) terhadap peningkatan pemahaman konsep Belajar IPA pada anak tingkat SD/MI<sup>13</sup>, Nugroho wahyu Putra Keterampilan berpendapat siswa tingkat SMA pada mata pelajaran IPA yang menghasilkan data diantaranya terdapat nilai ketuntasan yang tinggi dari pengaruh metode TGT (*Team Games Tournament*) terhadap materi laju reaksi sebesar 94,5%<sup>14</sup>, Ni Made Rusnadi,dkk terkait dengan Penerapan metode TGT (*Team Games Tournament*) untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa di tingkat SD/MI<sup>15</sup>, dan semua yang memperoleh kesimpulan diantaranya secara garis besar metode TGT (*Team Games Tournament*) berpengaruh positif mulai dari segi kognitif, afektif maupun psikomotorik anak serta dalam penelitian yang dilakukan ini berpacuan atau mengembangkan dan memberikan pandangan baru terkait dengan penerapan Metode TGT (*Team Games Tournament*) dari *research gap* yang sudah disusun.

MI Al- Fattah Juwana merupakan salah satu sekolah swasta yang bertempat di Desa Dukutalit, Kecamatan Juwana, Kabupaten Pati, yang menerapkan kurikulum 2013 dan di integrasikan dengan nilai nilai Islami. sesuai wawancara yg sudah dilakukan via *whatsapp* dengan guru kelas IV di MI Al-Fattah Juwana, sebetulnya sudah menggunakan metode yang inovatif, tetapi dalam penerapannya kurang maksimal, kegiatan pembelajaran IPA di sekolah masih menggunakan model pembelajaran kooperatif seperti metode jigsaw, dan *Team Games Tournament* (TGT). Dikatakan kurang maksimal karena pembelajaran masih terfokus pada guru ceramah dan mengerjakan soal di LKS, jarang sekali diajak untuk

---

<sup>12</sup> Resa Istiana, *Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V MI Podorejo sumber Gempol Tulungagung*, (Skripsi, Tulungagung : IAIN Tulungagung, 2019).

<sup>13</sup> Riza Maya syari, *Pengaruh Metode Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Peningkatan pemahaman Konsep Belajar Peserta Didik Pada Mata Pembelajaran IPA Kelas IV MI Ismaria Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017* (Skripsi, Lampung : UIN Raden Intan, 2017).

<sup>14</sup> Nugroho Wahyu Putra ,dkk, *Keterampilan Berpendapat Siswa Kelas IX SMAN 17 Surabaya Melalui Penerapan Metode Tipe Team Games Tournament Pada Materi Laju Reaksi*, *Jurnal of Chemical education*, 1(3), 2014.

<sup>15</sup> Ni Made Rusnadi, dkk, *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS DAN HASIL BELAJAR IPA*, *Jurnal Mimbar PGSD UNDIKSHA*, 1(1), 2013.

praktek langsung dengan konsep pembelajaran *Games* (permainan) dan *Tournament* (perlombaan) dengan melibatkan kekompakan, kerjasama, dan keterampilan berpendapat, siswa dan siswi terlihat dalam pembelajaran IPA cenderung diam saja dan kurang adanya keaktifan berpendapat, sehingga peserta didik masih mengalami kesulitan dalam pengungkapan prosedur kerja atau presentasi karya yang dialaminya berkaitan dengan materi pembelajaran IPA. Selain itu, rendahnya keaktifan siswa dibuktikan dari rendahnya skor yang diperoleh siswa dalam evaluasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas. Faktor lain yang mempengaruhi rendahnya keterampilan berpendapat yang dimiliki siswa adalah ketidak tepatan guru dalam memilih metode pembelajaran yang digunakan saat proses pembelajaran di dalam kelas. Dengan demikian siswa menjadi jenuh dan tidak fokus dalam proses pembelajaran. Hal itu menyebabkan siswa bosan dalam pembelajaran, karena penyampaian materi yang diajarkan, berbicara sendiri dengan temannya di kelas. Sehingga siswa tidak bisa memahami dan menyampaikan materi dengan maksimal.<sup>16</sup>

Konsep model pembelajaran yang diterapkan yaitu salah satunya dengan metode pembelajaran. Metode pembelajaran sangat banyak sekali jenisnya sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan guru dalam mempermudah proses belajar, yaitu salah satunya metode TGT (*Team Games Tournament*).<sup>17</sup> Metode TGT (*Team Games Tournament*) merupakan salah satu tipe dalam *Coopertaive learning* yang dikembangkan oleh para ahli.<sup>18</sup> Metode pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) ini merupakan metode yang dapat digunakan dalam menunjang pembelajaran yang variatif. Metode TGT (*Team Games Tournament*) ini berbasis permainan, turnamen (perlombaan), dengan menggunakan penskoran dari kuis kuis dan skor kemajuan per individu.<sup>19</sup>

Keunggulan penggunaan metode pembelajaran TGT (*Team Games Tiuenament*) ini karena menggunakan pembelajaran yang melibatkan semua siswa, jadi semuanya berperan aktif dan tidak ada yang pasif.<sup>20</sup> Metode TGT (*Team Games Tournamnet*) ini juga menerapkan

---

<sup>16</sup> Hasil Wawancara dengan Wali kelas IV Bapak Halimi pada tanggal 20 Oktober 2022 melalui via *Whatsapp*.

<sup>17</sup> Tukiran Taniredja,dkk, *Model Model Pembelajaran Inovatif* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2011). hlm. 40

<sup>18</sup> Aziz Wahab, *Metode Dan Mode – Model Mengajar* (Bandung: Alfabeta, 2007). hlm. 82

<sup>19</sup> Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset Dan Praktik* (Bandung: Nusa Media, 2010).hlm. 166-167

<sup>20</sup> Soebandi, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Bagi Siswa,” *Jurnal Pendidikan FKIP UNMA* 5, no. 2 (2019): 100.

pembelajaran *Learning by doing* (belajar sambil melakukan) yang menjadikan siswa bisa lebih mengeksplor kemampuannya baik itu dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotor siswa. Pembelajaran juga berbasis perlombaan dan permainan sehingga anak bisa belajar dengan luas dan mereka juga terpacu karena sistemnya perlombaan.

Dengan problematika permasalahan tersebut diterapkan pada kelas IV di MI Al Fattah Juwana Pati, dasar yang menyebabkan pengambilan metode pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) terhadap keterampilan berpendapat siswa karena pembelajaran IPA itu identik dengan eksperimen, dengan pembuatan suatu alat rekayasa,<sup>21</sup> serta menganalisis sesuatu proses kerja, pembelajaran IPA tentunya tidak hanya membuat, tetapi juga menjelaskan prosedur kerja pembuatan, presentasi hasil, dan lain dengan cara berpendapat, maka dari itu dengan adanya pengambilan metode TGT (*Team Games Tournament*) pada pembelajaran IPA ini diharapkan siswa bisa lebih seimbang dan selain bisa membuat tapi juga bisa memahami konsep dari pembuatan tersebut.<sup>22</sup> Studi kasus yang terdapat pada satuan pendidikan yang diteliti pembelajaran yang dilakukan itu masih kurang maksimal dalam proses pembelajaran serta inovasi harus dimanfaatkan sebaik mungkin pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Berdasarkan problematika pengamatan yang ada, peneliti ingin menerapkan salah satu metode pembelajaran yang nantinya akan diterapkan dalam KBM (Kegiatan Belajar mengajar), oleh sebab itu peneliti mengambil judul “**Pengaruh Penerapan Metode TGT (*Team Games Tournament*) Terhadap keterampilan Berpendapat Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV MI Al Fattah Juwana Pati.**

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijabarkan di atas, peneliti mengemukakan rumusan masalah yang akan menjadi bahan penelitian yaitu Adakah pengaruh metode TGT (*Team Games Tournament*) terhadap keterampilan berpendapat siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV MI Al Fattah Juwana Pati ?

---

<sup>21</sup> Evi Nupita, “Penerapan Model Pembelajaran Penemuan Terbimbing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Keterampilan Pemecahan Masalah IPA Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar,” *Jurnal Education* 1, no. 2 (2013): 1–9.

<sup>22</sup> Ali Mohammad Siah Atabaki, Narges Keshtiaray, and Mohammad H. Yarmohammadian, “Scrutiny of Critical Thinking,” *International Education Studies* 8, no. 3 (2015): 93–102.

### C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa pengaruh penerapan metode TGT (*Team Games Tournament*) terhadap keterampilan berpendapat siswa pada kelas IV MI Al Fattah Juwana Pati.

### D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini secara umum untuk mengembangkan ilmu PGMI dalam bidang peningkatan keterampilan berpendapat siswa kelas IV MI Al Fattah Juwana Pati dengan penerapan Metode TGT (*Team Games Together*) pada mata pelajaran IPA, serta kegunaan dan manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### 1. Manfaat Teoritis

Secara umum penelitian ini diharapkan bisa memberikan kontribusi kepada pembelajaran IPA lebih tepatnya pada peningkatan keterampilan berpendapat melalui metode pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) :

- a. Pengujian manfaat Metode TGT (*Team Games Tournament*) dengan terhadap keterampilan berpendapat khususnya di tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI)/ Sekolah Dasar (SD).
- b. Untuk menambah dan mengembangkan wawasan ilmu pengetahuan khususnya dalam hal metode pembelajaran peningkatan metode pembelajaran.
- c. Menemukan teori baru yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan berpendapat siswa.

#### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa
  - 1) Penelitian ini dapat mempermudah siswa dalam pembelajaran IPA dengan penerapan metode yang inovatif.
  - 2) Penelitian ini dapat menjadikan siswa lebih kritis dalam memahami konsep dari prosedur dan pembuatan percobaan dalam pembelajaran IPA.
- b. Bagi Guru
  - 1) Kegunaan bagi guru yaitu bisa menambah wawasan dan pandangan terkait berbagai inovasi metode pembelajaran.
  - 2) Guru juga bisa mengembangkan metode *Team Games Tournament* (TGT) sehingga dalam pembelajaran dapat memberikan nuansa yang inovatif dan interaktif kepada siswa.
- c. Bagi Sekolah
  - 1) Penelitian yang dilakukan bisa sebagai bahan pertimbangan terhadap peningkatan kinerja guru.

- 2) Penelitian ini digunakan sebagai bahan informasi dan panduan serta nantinya bisa digunakan sebagai penunjang administratif sekolah untuk peningkatan akreditasi sekolah serta untuk melakukan pengembangan penelitian lebih lanjut mengenai Metode *Team Games Tournament* (TGT) dalam inovasi pembelajaran.
- d. Bagi Peneliti
- 1) Penelitian yang dilakukan ini bisa memberikan pengalaman lebih dan masukan serta pengetahuan untuk mengetahui metode kuantitatif pengaruh metode Metode *Team Games Tournament* (TGT) terhadap peningkatan ketrampilan berpendapat siswa kelas IV MI Al Fattah Juwana Pati.
  - 2) Penelitian ini dijadikan sebagai bahan rujukan pertimbangan dan referensi terhadap penelitian yang relevan.

## E. Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi pada umumnya terdapat lima bab yang disusun dengan masing masing bab mempunyai pembahasan yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Penulisan yang disusun dengan masing masing bab tersebut menjadi sebuah karya tulis yang sistematis. Penyajian sistematika penulisannya sebagai berikut :

### 1. Bagian Awal

Pada bagian awal ini berisi tentang halaman sampul, pernyataan persetujuan pembimbing, catatan pengesahan, pernyataan asli, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, abstrak, daftar isi, dan daftar tabel serta daftar gambar.

### 2. Bagian Isi

Dalam bagian isi ini terdapat lima bab yang didalamnya berisi sub bab yang saling berkaitan diantaranya :

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisi wacana pendahuluan yang dilengkapi menggunakan sub-bab yang terdiri berasal latar belakang persoalan, rumusan persoalan, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta diakhiri menggunakan sistematika penelitian.

#### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi wacana landasan teori yang diterapkan di penelitian yang terdapat sub-bab yaitu penjabaran teori, penelitian terdahulu, paradigma berfikir, kemudian penyusunan hipotesis penelitian.

**BAB III : METODE PENELITIAN**

Pada bagian bab ini mengarah ke metode penelitian yang akan diteliti berisi sub-bab diantaranya jenis dan pendekatan, populasi dan sampel, identifikasi variabel, variabel operasional, teknik pengumpulan data, teknik analisis data.

**BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Bab IV ini berisikan pembahasan terkait penjelasan deskripsi lokasi objek penelitian, penjabaran penelitian, dan analisis hasil penelitian.

**BAB V : PENUTUP**

Dalam bab ini berisi tentang simpulan dan saran

## 3. Bagian Akhir

Bagian akhir yaitu bagian dimana sebuah penulisan akhir dari skripsi, berisikan kepustakaan, daftar riwayat pendidikan penulis, dan lampiran.

