

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan seorang individu. Melalui pendidikan seorang individu dapat berkembang dan mengoptimalkan potensi yang dimiliki. Oleh sebab itu, pendidikan menjadi kebutuhan bagi tiap individu sebagai sarana untuk mengekspresikan diri, menemukan jati diri serta mengambil peranan di masa yang akan datang. Didalam Undang-Undang RI Nomor 20 tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah suatu usaha yang disadari dan disusun untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sehingga siswa secara efektif menumbuhkan kemampuannya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan pengendalian diri kepribadian kecerdasan akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan oleh individu berbangsa dan bernegara.¹ Berdasarkan *Survei United National Educational, Scientific and Cultural Organizatin* (UNESCO) terhadap mutu pendidikan di negara-negara berkembang di Asia Pasifik, Indonesia menempati peringkat 10 dari 14 negara berkembang.²

Setelah diperhatikan, tidak salah lagi persoalan pengajaran di Indonesia adalah rendahnya kualitas pendidikan. Salah satu penyebab rendahnya kualitas pengajaran adalah normalisasi pendidikan.³ Selain normalisasi pendidikan, faktor lain yang menyebabkan mutu pendidikan di Indonesia rendah adalah disebabkan oleh proses pembelajaran yang masih sederhana. Pembelajaran adalah interaksi guru dan siswa yang bertujuan untuk mencapai suatu kemampuan yang telah ditentukan. guru

¹ Amos Neolaka dan Grace Amalia, *Landasan Pendidikan: Dasar Pengenalan Diri Sendiri Menuju Perubahan Hidup*, (Depok: Kencana, 2017), 15.

²Veithzal, Rival Zainal, *The Economic od Education: Mengelola Pendidikan Secara Profesional untuk Meraih Mutu Pendidikan dengan Pendekatan Bisnis*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2014), 89

³ Bungaran, Antonius Simanjuntak, *Korelasi Kebudayaan dan Pendidikan Membangun Pendidikan Berbasis Budaya Lokal*, (Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia, 2014), 106.

sebagai perancang pembelajaran harus mampu menciptakan suasana belajar yang menarik sehingga siswa dapat termotivasi dan mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Hasil penelitian PISA (*the Programe for International Student Assessment*), skor dan peringkat Indonesia di bidang sains masih sangat memprihatinkan atau OECD 2018 dari lima kali pengukuran semenjak tahun 2006 sampai dengan 2018, skor kemampuan sains anak-anak Indonesia berada pada kisaran 400. Skor tertinggi diperoleh pada tahun 2015 dengan skor 403. Sementara skor pada pengukuran terbaru tahun 2018 sebesar 306 skor tersebut masih sangat jauh dibawah skor rata-rata global yang sebesar 489. Dari segi peringkat, pada tahun 2018 peringkat Indonesia masih berada dibawah beberapa negara di Asia Tenggara seperti Singapura (2), Malaysia (56), Brunei Darussalam (59), dan Thailand (66). Indonesia sendiri berada di peringkat 72 dari 78 negara yang berpartisipasi.⁴

Permasalahan tersebut juga ditemukan dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di kelas V MIN 1 Demak. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam mengatakan bahwa “pemahaman siswa kelas V dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam masih rendah, itu terbukti dari nilai hasil belajar rata-rata siswa dibawah KKM < 75 atau belum tuntas”. Rendahnya pemahaman siswa disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya adalah: model pembelajaran yang digunakan guru masih konvensional sehingga siswa menjadi pasif dan kurangnya antusias siswa dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Selain itu juga belum menggunakan media yang menarik sehingga siswa kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Dampak yang disebabkan dari faktor-faktor tersebut menjadikan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dianggap sulit oleh siswa. Hasil belajar siswa masih banyak yang dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum). Salah satu bagian dari keberhasilan pendidikan adalah bagaimana seorang guru dalam memberikan pengajaran dalam proses kegiatan belajar

⁴ Feri Noperman, *Pendidikan Sains dan Teknologi: Transformasi sepanjang masa untuk kemajuan peradaban*, (Bengkulu: Universitas Bengkulu Press, 2020), 147.

mengajar, yang salah satu adalah dengan menerapkan model-model pembelajaran yang menarik dan efektif. Salah satunya adalah model pembelajaran tipe *Team Games Turnament* (TGT). Berdasarkan hasil penelitian Leonardo dan Kiki Kusumaningsih, adanya pengaruh penggunaan model kooperatif tipe *Team Games Turnament* (TGT), pada materi sistem pencernaan manusia ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan menggunakan pembelajaran konvensional yang rata-rata hasil belajar siswa kurang. Pembelajaran ini menggunakan turnamen akademik agar siswa merasa termotivasi untuk belajar sungguh-sungguh.⁵

Ranah keilmuan yang sangat dibutuhkan serta diperlukan untuk semua bidang baik itu sektor negeri maupun swasta adalah ilmu manajemen. Hal ini berjalan beriringan dengan ilmu manajemen adalah suatu keilmuan dalam mengelola, mengatur dan mengkoordinasikan yang di translet ke Bahasa Inggris berasal dari kata kerja *to manage* yang mempunyai makna mengkondisikan, mengatur, menerapkan, pengelolaan sedangkan di translate ke dalam Bahasa latin, kata manajemen berangkat dari kata *manui* yang mempunyai makna tangan yang mempunyai mengatur kuda dengan tujuan agar kuda bisa diatur untuk meraih tujuan yang baik.⁶

Manajemen pembelajaran memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar di sekolah. Peran pentingnya adalah mengelola semua kebutuhan kelembagaan dalam proses pembelajaran secara efektif dan efisien. Manajemen pembelajaran merupakan sistem penting yang saling berhubungan. Manajemen pembelajaran adalah keseluruhan proses pelaksanaan suatu upaya lembaga pendidikan untuk menggunakan semua sumber daya secara efektif, efisien dan rasional untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Dari beberapa poin di atas, manajemen

⁵ Leonard dan Kiki Dwiningsih, *Pengaruh manajemen model pembelajaran Kooperatif Tipe Teams-Games-Tournament (TGT) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam pada Konsep Sistem Pencernaan Manusia*, Jurnal Pendidikan, Volume 2 No 1 tahun 2018, 95

⁶ Isnati dan Fajriyah Rizky, *Manajemen Strategik Intisari Konsep dan Teori* (Yogyakarta: Andi Offset, 2019), 2

pembelajaran menjadi penting karena dianggap penting karena perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan pemantauan, dan ditandai dengan proses kolaboratif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, kedudukan manajemen pembelajaran menjadi sangat esensial.

Metode *Team Games Tournament* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Pembelajaran kooperatif TGT ini sebagai bagian dari kooperatif, didesain dan dikembangkan oleh Slavin dan De Vries pada tahun 1990. Pada metode TGT ini, siswa dikelompokkan dalam suatu tim belajar yang beranggotakan 4-6 orang menurut tingkat akademik, kinerja, jenis kelamin dan suku serta tidak ada perbedaan dalam kelompok.⁷ Untuk membantu proses terjalannya model pembelajaran ini, guru juga membutuhkan peran media sebagai pendukung dalam model *Team Games Tournament*. Media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar yang menyangkut *software* dan *hardware* dari sumber pembelajaran kepada peserta didik yang dapat memberikan rangsangan pikiran, perasaan, perhatian, dan minat pembelajaran sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran di dalam maupun diluar kelas menjadi lebih efektif.⁸ Untuk mencapai hasil belajar yang maksimal dan meningkatnya motivasi yang ada pada diri siswa dalam sebuah pembelajaran, diperlukan sebuah media pembelajaran yang efektif, agar hasil yang dicapai siswa bisa optimal. Media pembelajaran yang baik itu akan mengaktifkan dan menambah semangat pelajar untuk menguatkan ingatan mereka tentang apa yang telah diketahui.

⁷ Leonard dan Kiki Dwiningsih, *Pengaruh manajemen model pembelajaran Kooperatif Tipe Teams-Games-Tournament (TGT) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam pada Konsep Sistem Pencernaan Manusia*, Jurnal Pendidikan, Volume 2 No 1 tahun 2018, 86-87

⁸ Nizwardi Jalinus dan Ambiyar, *Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2016), 4.

Media pembelajaran yang sangat berkembang pesat saat ini adalah media berbasis ICT atau (*Information and Communication Technology*). Media ini dapat menumbuhkan kembangkan minat dan kreativitas siswa dalam dunia pendidikan. Sistem belajar-mengajar yang menggunakan ICT umumnya memanfaatkan perangkat keras seperti komputer, proyektor, serta untuk perangkat lunaknya seperti jaringan internet dan webiste yang dikunjungi.⁹ Salah satu penggunaan media ICT yaitu dengan menampilkan sebuah video animasi yang menampilkan sebuah gambar yang bergerak mengenai mata pelajaran yang diajarkan. Media video animasi ini memiliki banyak keuntungan dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, khususnya materi sumber energi panas yang sulit untuk dijelaskan secara konkrit. Untuk itu dibutuhkan media yang menarik sehingga dapat memahamkan siswa dalam mempelajari sumber energi panas. Video animasi yang dikemas menarik akan memberikan dampak positif terhadap siswa yaitu dari segi pemahaman lebih mudah difahami, dan lebih dapat diserap oleh siswa, sehingga bisa tersimpan di ingatan siswa agar tidak mudah melupakan pelajaran.

Disini penulis mengambil sampel kelas V karena pada usia tersebut anak sudah mengerti tentang penggunaan media pembelajaran yang berbasis ICT, selain itu untuk kelas yang difasilitasi oleh media pembelajaran seperti layar proyektor, saluran internet (wifi), dan peralatan yang menunjang pembelajaran itu berada dikelas tingkat atas dengan pemahaman tersebut dapat dimungkinkan proses penelitian ini dapat berbanding lurus dengan judul yang telah dimuat.

Sedangkan peneliti memilih MIN 1 Demak sebagai tempat penelitian karena disana memiliki fasilitas yang memadai, dibuktikan dengan setiap kelas terdapat media pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan pembelajaran secara inovatif dan kreatif yaitu dalam penggunaan model pembelajaran TGT dengan berbasis ICT.

⁹ Husniyatus, Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Kencana, 2017), 117.

Peneliti akan mengambil materi sesuai kurikulum 2013 tentang sumber energi panas yang akan dibuat video animasi untuk proses pembelajarannya adapun dalam pembuatan media pembelajaran multimedia interaktif ini peneliti menggunakan beberapa program komputer yang telah tersedia seperti *Macromedia Flash 8*, *Adobe Photoshop*, *PhotoScape* dan *Jet Audio*. Program-program ini dapat dijadikan sebagai alat untuk membuat media pembelajaran yang menarik bagi kebutuhan pembelajaran IPA.

Menurut Asyiti dan Afdal *Macromedia Flash 8* adalah suatu program animasi grafis yang banyak digunakan pada designer untuk menghasilkan karya-karya profesional, khususnya bidang animasi. Program *Macromedia Flash 8* ini cukup fleksibel dan lebih unggul dibandingkan program animasi lain sehingga banyak animator yang memakai program *Macromedia Flash 8* untuk pembuatan animasi.

Dari permasalahan tersebut, maka salah satu solusi terhadap permasalahan yang dikemukakan adalah perlu adanya pengembangan mengenai model pembelajaran TGT dengan berbasis ICT akan membantu mengkonstruksikan pemahaman siswa yang dapat menuntut siswa untuk dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa . Berdasarkan latar belakang diatas peneliti mengadakan penelitian: “Pengaruh Manajemen Pembelajaran dengan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis *Information and Communication Technology* (ICT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA pada Siswa di MIN 1 Demak”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengaruh manajemen model *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis ICT *Information and Communication Technology* terhadap motivasi belajar siswa di kelas V MIN 1 Demak 2023/2024?
2. Bagaimana pengaruh manajemen model *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) terhadap hasil belajar siswa di kelas V MIN 1 Demak 2023/2024?

3. Bagaimana pengaruh manajemen model Teams Games Tournament (TGT) berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) terhadap motivasi dan hasil belajar siswa di kelas V MIN 1 Demak 2023/2024?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisis pengaruh manajemen model Teams Games Tournament (TGT) berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) terhadap motivasi belajar siswa di kelas V MIN 1 Demak 2023/2024.
2. Untuk menganalisis pengaruh manajemen model Teams Games Tournament (TGT) berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) terhadap hasil belajar siswa di kelas V MIN 1 Demak 2023/2024.
3. Untuk menganalisis pengaruh manajemen model Teams Games Tournament (TGT) berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) terhadap motivasi dan hasil belajar siswa di kelas V MIN 1 Demak 2023/2024.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Secara Teoritis
Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan bagi pembaca, serta dapat digunakan sebagaimana mestinya.
2. Manfaat Secara Praktis
 - a. Bagi siswa
Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa meningkatkan motivasi belajar guna meningkatkan hasil belajar kognitif.
 - b. Bagi orang tua
Membantu orang tua dalam meningkatkan kepedulian pada anak-anaknya terutama dalam belajar agar menjadi generasi yang baik untuk kelangsungan hidup keluarga, bangsa dan negara.
 - c. Bagi peneliti
Sebagai penambah pengetahuan dan pengalaman secara praktis untuk bekal menjadi tenaga pengajar serta dapat

- menambah ilmu yang diperoleh selama studi di perguruan tinggi khususnya ilmu pendidikan.
- d. Bagi sekolah
Dapat dijadikan konsep dan juga dapat dijadikan pedoman oleh pendidik dalam pembelajaran dengan menggunakan terhadap pemahaman siswa.

E. Sistematika Penulisan

Secara garis besar urutan-urutan sistematika proposal tesis adalah sebagai berikut:

- BAB I : Pendahuluan berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.
- BAB II : Landasan teori yang meliputi deskripsi teori, terdiri dari pengertian manajemen pembelajaran, model pembelajaran TGT (*Team Games Tourament*), pengertian media pembelajaran ICT (*Information Communication and Technology*), pengertian motivasi belajar dan juga mengenai pengertian tentang hasil belajar kognitif, penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian, kerangka berfikir mengenai penelitian dan hipotesis penelitian.
- BAB III : Metode penelitian yang meliputi jenis dan pendekatan penelitian, populasi dan sampel penelitian, desain dan definisi operasional variabel, uji validitas dan reliabilitas instrumen, teknik pengumpulan data dan teknis analisis data.
- BAB IV : “Hasil penelitian dan pembahasan, bab ini akan dipaparkan hasil penelitian berupa gambaran obyek penelitian, analisis data penelitian, dan pembahasan.”
- BAB V : “Penutup, berisi simpulan, dan saran-saran.”Bagian akhir berisi daftar pustaka dan lampiran-lampiran