

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Kurikulum di Indonesia telah mengalami beberapa kali penyempurnaan. Saat ini di sekolah dasar sudah diterapkan kurikulum 2013. Kurikulum ini merupakan penyempurnaan dari kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP). Perbedaan yang mendasar antara KTSP dengan kurikulum 2013 terletak pada proses pembelajarannya yang menggunakan tematik terpadu. Menurut Sari,dkk (2018) tematik terpadu merupakan kegiatan pembelajaran yang didasarkan pada sebuah tema dengan menggabungkan beberapa mata pelajaran. Dalam kegiatan pembelajarannya digunakan pendekatan saintifik. Sani (dalam Sari, dkk., 2018) mengemukakan bahwa pendekatan saintifik merupakan suatu aktivitas ilmiah yang didalamnya meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi dan mengomunikasikan. Pendekatan tersebut digunakan pada setiap mata pelajaran yang terintegrasikan. Salah satu mata pelajaran yang terintegrasi adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) atau yang lebih dikenal dengan “sains” merupakan salah satu mata pelajaran wajib di semua jenjang pendidikan termasuk di jenjang sekolah dasar. IPA membahas tentang alam secara sistematis yang bukan hanya kumpulan dari pengetahuan berupa fakta dan konsep tetapi juga termasuk proses penemuan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, selain itu IPA dapat melatih siswa berpikir secara ilmiah (Wiyono,dkk., 2018:12). Pendapat tersebut juga didukung oleh Astari, dkk (2018: 2) bahwa pembelajaran IPA di SD lebih menekankan kepada pemberian pengalaman belajar secara

langsung yang dikembangkan melalui keterampilan proses dan sikap ilmiah. Penguasaan materi IPA dirasa sangat penting dikuasai oleh peserta didik karena IPA memiliki tujuan yang sangat penting.

Terdapat beberapa tujuan pelaksanaan pembelajaran IPA di sekolah dasar seperti pengembangan rasa ingin tahu, sikap positif maupun sikap ilmiah. Untuk mencapai tujuan tersebut juga ditentukan oleh beberapa faktor salah satunya adalah keterlibatan atau keikutsertaan siswa secara aktif dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Keterlibatan serta keikutsertaan siswa ini akan menciptakan berbagai kompetensi yang timbul pada diri siswa itu sendiri yang nantinya akan berpengaruh pada hasil belajarnya. Menurut hasil riset PISA (*Programme for International Student Assessment*) 2019 yang dimuat dalam salah satu surat kabar yakni Jawa Pos menyatakan bahwa hasil belajar Sains siswa di Indonesia pada tahun 2019 turun dari 403 poin menjadi 396 poin sehingga hal tersebut menyebabkan ranking PISA yang semula menempati urutan ke-72 turun menjadi urutan ke-77. Berdasarkan hal tersebut berarti secara keseluruhan di Indonesia hasil belajar IPA atau Sains siswa tergolong masih sangat rendah.

Berdasarkan hasil observasi dengan memberikan lembar observasi dan melaksanakan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV SD di Gugus I Kecamatan Jembrana pada tanggal 2 November 2019 mendapatkan hasil bahwa secara umum masih terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi seperti (1) kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran yang nampak pada saat berlangsungnya kegiatan belajar mengajar siswa cenderung hanya mendengar penjelasan dari guru, (2) kurangnya keseriusan serta fokus siswa pada saat berlangsungnya proses pembelajaran, hal ini nampak pada saat berlangsungnya

proses belajar mengajar siswa lebih senang mencoret-coret buku dengan hal-hal yang tidak ada kaitannya dengan materi pelajaran dan lebih tertarik bercanda dengan temannya daripada mendengarkan penjelasan guru, (3) perbedaan kemampuan kognitif dari siswa, hal tersebut nampak pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, siswa yang memiliki tingkat kognitif lebih tinggi cenderung mendominasi proses pembelajaran sedangkan siswa yang memiliki tingkat kognitif lebih rendah hanya mendengarkan dan bahkan terkadang mengganggu temannya yang sedang fokus mengikuti pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran tidak berlangsung sesuai dengan yang diharapkan, (4) kurangnya pengetahuan guru tentang model-model pembelajaran yang inovatif dan menarik karena pada saat proses pembelajaran guru cenderung menggunakan model pembelajaran konvensional dengan tetap menerapkan metode ceramah sehingga siswa cepat bosan dan tidak tertarik mengikuti proses pembelajaran.

Melengkapi hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan, maka dilaksanakan studi dokumen terhadap hasil belajar IPA kelas IV SD di Gugus I Kecamatan Jembrana. Berikut hasil UTS siswa yang belum memenuhi KKM dapat dilihat pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1  
Nilai UTS IPA siswa Kelas IV SD Gugus I Kecamatan Jembrana

No	Nama Sekolah	Jumlah Siswa	Rata-rata Nilai	KKM	Siswa di bawah KKM		Siswa di atas KKM	
					Siswa	%	Siswa	%
1	SD N 1 Yehkuning	30	66	68	18	60%	12	40%
2	SD N 2 Yehkuning	20	63	68	12	60%	8	40%
3	SD N 1 Air Kuning	34	62	65	22	65%	22	32%
4	SD N 2 Air Kuning	12	59	61	8	67%	3	25%
5	SD N 1 Perancak	26	65	67	17	65%	9	25%
6	SD N 2 Perancak	20	56	60	13	65%	5	25%
7	SD N 1 Sangkaragung	24	70	76	18	75%	6	25%
8	SD N 2 Sangkaragung	7	61	66	5	71%	2	29%

(Sumber: Daftar Nilai UTS IPA kelas IV di Gugus I Kecamatan Jembrana)

Berdasarkan hasil studi dokumen yang telah dilakukan dan didapatkan data seperti di atas, maka dapat dikatakan bahwa hasil belajar IPA kelas IV SD Gugus I Kecamatan Jembrana selama ini masih terdapat nilai rata-rata di bawah KKM yang telah ditentukan dan belum mencapai hasil yang maksimal sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar siswa masih tergolong rendah.

Hasil belajar yang rendah merupakan suatu permasalahan yang perlu diatasi agar bisa mendapatkan hasil belajar yang lebih maksimal. Pada kenyataannya hasil belajar siswa di zaman sekarang ini masih sangat menjadi poin penting bagi orang tua maupun siswa itu sendiri. Karena hasil belajar masih menjadi pembandingan antara siswa yang memiliki kemampuan kognitif tinggi dengan siswa yang memiliki kemampuan kognitif rendah. Penilaian orang tua masih hanya sebatas hasil belajar anaknya dan kurang peduli dengan bagaimana karakter dan sikap yang dimiliki. Hasil belajar itu sendiri merupakan suatu hasil yang didapatkan atau diterima oleh siswa ketika telah mampu mengikuti kegiatan belajarnya yang mencakup semua aspek baik afektif, kognitif, maupun psikomotor (Ahmadiyahanto, 2016).

Selama ini sudah banyak penelitian yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar IPA diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Zahrina Ismah (2018) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang positif terhadap peningkatan hasil belajar IPA pada kelas yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*. Kemudian penelitian yang sama yang dilakukan oleh Noviyanti (2017) yakni dengan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* menunjukkan bahwa

kelas yang dibelajarkan dengan model pembelajaran TGT berpengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPA.

Dari beberapa hasil penelitian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa untuk dapat meningkatkan hasil belajar IPA maka dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran perlu menerapkan model pembelajaran yang inovatif, membuat siswa aktif serta mampu membuat kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Sehingga salah satu solusi untuk mengatasi masalah tersebut dapat dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa yang ada di kelas tanpa adanya perbedaan tingkat kognitif siswa, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan serta penguatan (Yudianto,dkk, 2014).

Menurut Ismah (2018:83) model TGT dapat mengubah pembelajaran yang semula *teacher oriented* ke *student oriented*. Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) merupakan suatu pembelajaran yang secara umum setelah kehadiran guru, siswa akan berpindah ke kelompoknya masing-masing untuk saling berdiskusi terkait materi yang diberikan, setelah itu akan bertemu di meja turnamen untuk berlomba (Irviana, 2016:68). Aktivitas pembelajaran dengan permainan yang sudah dirancang memungkinkan dapat memotivasi siswa dalam belajar sehingga siswa tidak cepat bosan dan materi yang di dapat dapat diterima dengan baik.

Penerapan suatu model pembelajaran dapat disertakan dengan kearifan lokal suatu daerah sehingga nantinya akan membawa warna tersendiri dalam proses

pembelajaran. Di Bali, terdapat sangat banyak kearifan lokal salah satunya adalah *Tri Hita Karana*. Menurut Wiana (2007:5) *Tri Hita Karana* adalah tiga penyebab kebahagiaan, yang mengajarkan untuk membangun hubungan yang harmonis dengan Tuhan, sesama manusia, dan dengan alam lingkungan. *Tri Hita Karana* memiliki tiga bagian yakni *Parhyangan* (hubungan yang harmonis antara manusia dengan Tuhan), *Pawongan* (hubungan yang harmonis antara manusia dengan manusia), dan *Palemahan* (hubungan antara manusia dengan lingkungan).

*Tri Hita Karana* akan mendorong siswa untuk belajar bermakna melalui interaksi-interaksi yang terjadi pada saat pembelajaran IPA berlangsung. *Parhyangan*, dengan penerapannya siswa akan terbiasa untuk berdoa sebelum dan sesudah pembelajaran berlangsung. Dengan penerapan bagian *Tri Hita Karana* yang kedua yakni *Pawongan* siswa akan terbiasa untuk saling menghargai pendapat serta perbedaannya dengan teman-teman di kelasnya sehingga suasana kelas tetap kondusif dan harmonis. Kemudian yang ketiga adalah *Palemahan*, dengan penerapan bagian ini siswa akan terbiasa untuk menjaga serta memanfaatkan lingkungannya dengan bijak supaya lingkungan sekitar tetap asri dan lestari.

Penerapan *Tri Hita Karana* dengan model pembelajaran *Team Games Tournament*, diharapkan lebih mampu menumbuhkan karakter-karakter positif pada diri peserta didik. Melalui *Tri Hita Karana* siswa akan terbiasa berdoa sebelum memulai pembelajaran, menghargai keputusan dan menerima kekalahan pada saat pelaksanaan turnamen, tetap menghormati dan menghargai pendapat atau jawaban temannya, serta terbiasa merapikan dan menjaga kebersihan lingkungan ketika permainan telah selesai.

Berdasarkan uraian tersebut, maka perlu dilakukan penelitian terkait pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* berbasis *Tri Hita Karana*. Dengan demikian, dilakukanlah penelitian dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Berbasis *Tri Hita Karana* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Gugus I Kecamatan Jembrana Tahun Pelajaran 2019/2020.

## 1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan tersebut, maka identifikasi masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Siswa kurang aktif dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.
2. Perbedaan kemampuan kognitif siswa.
3. Dalam pelaksanaan proses pembelajaran, guru hanya cenderung mengajar dengan model konvensional yakni dengan metode ceramah yang menyebabkan siswa cepat bosan dan jenuh dalam mengikuti kegiatan pembelajaran khususnya pada muatan pelajaran IPA sehingga materi yang didapat sulit dipahami.
4. Guru kurang mengenal dan mengetahui model-model pembelajaran inovatif yang mampu memfasilitasi siswa untuk lebih meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar.
5. Masih rendahnya hasil belajar khususnya pada muatan pelajaran IPA di kelas IV SD Gugus I Kecamatan Jembrana.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Dalam melakukan penelitian perlu adanya pembatasan masalah terhadap masalah yang akan diteliti. Hal tersebut bertujuan untuk mengarahkan peneliti agar penelitian yang dilakukan tetap terarah sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Berdasarkan tujuan tersebut maka penelitian ini dibatasi hanya pada rendahnya hasil belajar IPA siswa kelas IV. Permasalahan tersebut dapat diberikan solusi dengan menerapkan salah satu model pembelajaran inovatif seperti model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), sehingga pada penelitian ini diterapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbasis *Tri Hita Karana* pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV Sekolah Dasar Gugus I Kecamatan Jembrana Tahun Pelajaran 2019/2020.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya dirumuskan permasalahan sebagai berikut. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbasis *Tri Hita Karana* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Gugus 1 Kecamatan Jembrana Tahun Pelajaran 2019/2020?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diketahui tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbasis *Tri Hita Karana*

terhadap hasil belajar IPA kelas IV SD Gugus I Kecamatan Jembrana Tahun pelajaran 2019/2020.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Sebagai penelitian eksperimen, penelitian ini memberikan manfaat khususnya pada pembelajaran IPA yaitu sebagai berikut.

#### 1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan dan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan, khususnya bidang ilmu pengetahuan yang terkait model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Bagi Guru

Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dalam pelaksanaan proses pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran yang efektif, menyenangkan, bermakna serta dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

##### b. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu rujukan atau referensi untuk melakukan penelitian yang lebih baik, baik pada penelitian yang memiliki variabel sama ataupun variabel yang berbeda.

##### c. Kepala Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan kebijakan dalam pengambilan ragam atau variasi model pembelajaran.

d. Bagi Siswa

Dengan dilaksanakannya penelitian ini, siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan dan bermakna serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada muatan pelajaran IPA.

