

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal penting untuk mempersiapkan sumber daya manusia bagi kehidupan yang akan datang. Secara umum pendidikan merupakan suatu proses interaksi antara pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan dengan menggunakan beberapa cara seperti kurikulum pendidikan, media, sumber, model pembelajaran yang saling berkaitan satu sama lain untuk mencapai tujuan pendidikan (Sitepu et al., 2022).

Kurikulum merupakan sebuah wadah untuk menentukan arah pendidikan, yang harus ditempuh dan dipelajari oleh peserta didik (Amni et al., 2021).

Selain kurikulum, pelaksanaan pembelajaran di kelas pendidik harus mampu menentukan atau memilih model dan strategi yang tepat untuk digunakan dalam proses belajar mengajar (Kurniawan et al., 2020). Pendidik harus bisa merancang proses pembelajaran yang menarik agar membuat siswa tertarik untuk mengikuti proses pembelajar (Yunita & Trisiantari, 2019). Dengan demikian kreatifitas seorang guru ketika membuat rancangan pendidikan memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran (Caron & Markusen, 2016)

Salah satu lemahnya pendidikan di Indonesia saat ini adalah pelaksanaan proses pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik dan sekolah. Proses pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik dan sekolah

saat ini belum mengembangkan pemahaman peserta didik pada materi yang akan disampaikan (Yunita & Trisiantari, 2019). Oleh karena itu, pendidik memiliki peran yang sangat penting dalam menumbuhkan rasa penasaran dan perhatian peserta didik dalam memahami setiap pembelajaran (Alfira & Syofyan, 2022).

Ilmu Pendidikan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang harus dipahami oleh peserta didik. Pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang berkaitan dengan fenomena alam yang disusun secara sistematis berdasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan manusia (Caron & Markusen, 2016). Namun, masih banyak pendidik yang menggunakan metode ceramah, dimana peserta didik harus memperhatikan apa yang dipaparkan oleh pendidik (Alfira & Syofyan, 2022). Sehingga membuat peserta didik menjadi pasif dan kurang memahami materi yang disampaikan.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berkaitan dengan penyelidikan yang sistematis terhadap alam. Dimana proses pembelajaran berfokus pada pemberian pengalaman langsung kepada peserta didik untuk mengembangkan kemampuan pemahaman peserta didik (Caron & Markusen, 2016). Sejalan dengan hal tersebut, di lapangan peserta didik lebih senang belajar sambil praktek dan bermain. Pembelajaran dikatakan baik apabila dilaksanakan bukan hanya menyampaikan materi, namun dapat merangsang kemampuan pemahaman konsep peserta didik (Caron & Markusen, 2016)

Pemahaman konsep IPA diartikan sebagai kemampuan kognitif peserta didik dalam memahami dan menguasai konsep IPA melalui fenomena, peristiwa, objek atau kegiatan yang terkait dengan materi IPA (Taurusia & Hakim, 2020). Selain itu proses pendidikan yang dilakukan dari suatu metode harus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didik, sehingga peserta didik dapat belajar dengan nyaman dan gembira (Sulistiyorini & Supartono, 2007).

Pada proses pembelajaran IPA di tingkat sekolah dasar, sebaiknya guru melatih kemampuan berpikir kritis siswa. Misalnya kemampuan pemahaman konsep, mengaplikasikan materi dan mengembangkan materi yang sudah dipelajari. Hal ini sejalan dengan pendapat (Harefa et al, 2022) menyatakan bahwa pembelajaran IPA ditingkat sekolah dasar diharapkan mampu menciptakan anak-anak yang mampu memahami akan pembelajaran. Adapun kesulitan yang dihadapi peserta didik dalam memahami konsep yaitu masih rendahnya motivasi belajar siswa, kurangnya latihan, serta metode dan model pembelajaran yang kurang memadai (Caron & Markusen, 2016)

Salah satu model pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan kemampuan pemahaman konsep peserta didik yaitu *Team Games Tournament*. Model pembelajaran *Team Games Tournament* adalah model pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk ikut berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran tanpa memandang status peserta didik, dan berupa permainan dalam bentuk turnamen akademik yang terdiri dari 4 -5 peserta didik dengan tingkat pemahaman yang berbeda (Alfira & Syofyan, 2022).

Dimulai dari pendidik yang menyampaikan tujuan pembelajaran, penyajian materi, satu persatu perwakilan siswa bekerjasama dalam mengerjakan pertanyaan dengan bersaing melawan anggota kelompok yang lain agar mendapatkan point terbanyak (Putra et al, 2021).

Adapun tahapan dalam model TGT terdiri dari, 1) penyampaian materi, 2) pembagian tim, 3) *game*, 4) kompetensi antar kelompok, 5) reward (Alfira & Syofyan, 2022). Dengan menerapkan model pembelajaran TGT di kelas akan meningkatkan kemampuan pemahaman konsep IPA peserta didik.

Hasil dari pengamatan peneliti saat pembelajaran IPA materi perubahan wujud benda di kelas V, pembelajaran yang terjadi masih satu arah dimana dalam proses pembelajaran guru hanya membacakan materi pelajaran dan siswa diminta untuk menyimak materi. Hal itu dapat menimbulkan permasalahan lanjutan dimana membuat siswa menjadi pasif dan kurang memahami konsep. Selain itu, peserta didik ketika pembelajaran masih ada yang melakukan aktifitas selain belajar misalnya melamun, memainkan alat tulis, berbicara dengan teman sebangku karena sama-sama tidak mengerti.

Hal ini dapat dilihat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ana Farida dengan judul Peningkatan Pemahaman Siswa Kelas III Materi Penggolongan Makhluk Hidup Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di Mi Nurus Syafi'I, hasil penelitian yang dilakukan oleh Ana pada pra siklus pemahaman siswa masih kurang dengan nilai rata-rata kelas 60,46 dengan presentase sebesar 37,5 %, hasil siklus I

ada peningkatan sedikit dengan nilai rata-rata 73.4 dengan presentase 68,75% hal ini masih termasuk kategori tidak terlalu bagus, sedangkan pada siklus II memperoleh nilai dengan rata-rata 76,93 dengan presentase 87,5 % ini menunjukan kategori yang sangat baik.

Sedangkan Resti Fauziah dan Aprian Subhananto yang berjudul Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sumber Daya Alam di Kelas III SD Negeri 70 Kuta Raja Banda Aceh, dengan hasil belajar meningkat karena adanya Kerjasama antar siswa Ketika melakukan permainan, dan semua siswa mengikuti kegiatan dengan sangat antusias sehingga membuat pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan. Peningkatan hasil belajar terlihat pada siklus I dengan hasil 77,27 % dengan 17 siswa yang artinya siswa sudah berhasil mencapai KKM dengan nilai rata-rata kelas 70 dan 5 siswa (22,72%) belum mencapai KKM.

Berdasarkan referensi tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Model *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Pada Siswa Kelas V” pada materi perubahan wujud.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka rumusan masalah yang dapat peneliti lakukan yaitu sebagai berikut:

1. Apakah terdapat peningkatan kemampuan pemahaman konsep IPA dengan menggunakan model pembelajaran *team games tournament* (TGT)?

2. Kendala apa yang dihadapi oleh siswa sekolah dasar kelas V dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model *team games tournament* (TGT)?
3. Kendala apa yang dihadapi oleh guru sekolah dasar kelas V dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model *team games tournament* (TGT)?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pemahaman konsep IPA siswa kelas V dengan menggunakan model pembelajaran *team games tournament* (TGT)
2. Untuk mengetahui kendala apa yang dihadapi siswa dalam pembelajaran menggunakan model *team games tournament* (TGT)
3. Untuk mengetahui kendala yang dihadapi oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran tipe Teams Games Tournament (TGT)

D. Manfaat Penelitian

Dengan dilaksanakannya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Dapat menemukan teori baru untuk peningkatan kualitas pembelajaran IPA Perubahan wujud melalui penerapan model pembelajaran tipe Teams Games Tournament (TGT).
 - b. Sebagai dasar untuk penelitian selanjutnya.
2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi Guru

Dapat mengetahui model pembelajaran yang baru dan bervariasi sehingga mampu memperbaiki dan meningkatkan system pembelajaran di kelas, sehingga dapat meminimalisir permasalahan yang dihadapi oleh guru maupun siswa.

b. Manfaat bagi Siswa

- Memberikan suasana pembelajaran yang berbeda dan menghilangkan rasa jenuh dan bosan pada siswa.
- Siswa dapat terlatih untuk berperan aktif dalam pembelajaran di kelas.
- Menghilangkan anggapan bahwa belajar kelompok hanya dikerjakan oleh satu atau dua orang saja, sedangkan anggota yang lain hanya diam saja.
- Dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran IPA serta kemampuan untuk bekerjasama dalam menyelesaikan masalah, sehingga hasil yang diperoleh lebih baik.

c. Bagi sekolah

Sebagai masukan untuk pihak sekolah yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk memacu siswa untuk semangat belajar, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

E. Definisi Operasional

Berikut beberapa istilah yang perlu didefinisikan secara operasional:

1. Model Team Games Tournament merupakan salah satu model kooperatif yang dimana pada proses pembelajaran siswa tidak hanya memperhatikan apa yang sudah dijelaskan oleh guru namun siswa akan ikut aktif dengan menjawab pertanyaan dalam sebuah permainan yang dimana nantinya siswa harus mengumpulkan poin. Pada model TGT ini guru berperan sebagai fasilitator. Adapun Langkah-langkah dalam model pembelajaran Team Games Tournament adalah sebagai berikut:
 - (a) siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil yang terdiri dari 4 – 5 siswa.
 - (b) pemberian materi yang dapat menunjang tournament.
 - (c) Setiap kelompok diberikan tugas untuk mengerjakan bersama-sama.
 - (d) melakukan tournament antar kelompok.
 - (e) pemberian penghargaan bagi kelompok yang mendapat poin tertinggi.
 Model pembelajaran TGT memiliki kelebihan yaitu siswa dapat saling berinteraksi dengan bebas, membangun rasa percaya diri siswa, dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih giat, meningkatkan toleransi dan kepekaan siswa sehingga membuat kelas menjadi hidup dan menyedangkan. Sedangkan kelemahan dari model pembelajaran TGT yaitu :
 - (a) tidak semua siswa ikut serta dalam menyampaikan pendapat.
 - (b) membutuhkan waktu yang lama, sehingga mengurangi waktu untuk belajar.
 - (c) jika guru tidak dapat menguasai kelas maka akan menimbulkan kegaduhan.
2. Pemahaman konsep merupakan kemampuan siswa dalam memahami proses pembelajaran yang disampaikan oleh guru, dengan memahami konsep siswa tidak hanya mengerti saja akan tetapi dapat mengaplikasikan dengan kehidupan sehari-hari.

3. Materi yang akan digunakan ketika penelitian yaitu perubahan wujud, materi yang dipelajari di kelas V semester II pada mata pelajaran IPA.