

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki sumber daya alam melimpah. Terdapatnya sumber daya alam yang melimpah maka pendidikan di Indonesia mengintegrasikannya sebagai subjek pembelajaran yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) (Sufiyanto, 2021). Ilmu Pengetahuan Alam merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji suatu hal terkait gejala-gejala yang berada di alam meliputi benda hidup maupun benda mati (Kumala, 2016). Tujuan pembelajaran IPA yaitu membangun rasa ingin tahu siswa, ketertarikannya terkait alam sekitar dan dirinya, serta memberikan wadah untuk mempraktekkan metode-metode ilmiah (Indriani, 2015). Salah satu jenjang pendidikan pertama yang diikuti oleh anak dan membelajarkan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yaitu jenjang pendidikan sekolah dasar.

Pembelajaran IPA di SD/MI merupakan dasar dalam mendidik siswa agar memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap ilmiah (Putra, 2017). Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar hendaknya mampu memberikan pengertian kepada peserta didik dengan menyajikan konsep-konsep IPA dalam bentuk pengalaman langsung, sehingga guru tidak hanya memberikan teori kepada peserta didik namun juga praktik mengenai konsep-konsep tersebut (Kusumaningrum, 2018). Pembelajaran

IPA di SD/MI memfokuskan pada pencapaian pengalaman belajar peserta didik secara langsung melalui praktek keterampilan proses dan sikap ilmiah (Kumala, 2016).

Sekolah dasar merupakan salah satu jenjang pendidikan dasar yang diselenggarakan sebagai dasar dari jenjang-jenjang pendidikan selanjutnya sehingga jenjang sekolah dasar sangat penting dikarenakan suatu individu akan dididik dan diajarkan ilmu-ilmu dasar seperti membaca, menulis, berhitung, dan pengetahuan serta keterampilan dasar lainnya (Rachmadyanti, 2017). Pendidikan jenjang sekolah dasar merupakan pendidikan pertama yang diikuti oleh anak maka pembelajaran yang dilaksanakan hendaknya menarik dan menyenangkan sehingga mampu memotivasi anak untuk belajar serta ingin mengembangkan potensi dalam dirinya dengan menempuh pendidikan ke jenjang berikutnya. Agar tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai dibutuhkan pembelajaran yang baik dan sistematis. Selain pembelajaran yang baik dan sistematis terdapat beberapa faktor yang perlu diperhatikan sebagai faktor pendukung tercapainya tujuan pembelajaran tersebut yaitu suasana pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan siswa untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran.

Pembelajaran yang menarik, kreatif, dan menyenangkan disebut *edutainment* yaitu suatu proses pembelajaran yang didesain memadukan antara pendidikan dan hiburan sehingga mampu meningkatkan keaktifan siswa dan efektifitas pembelajaran dalam mencapai tujuannya (Fadlillah dkk., 2014). Akan tetapi kerap terjadi pembelajaran yang kurang efektif dikarenakan pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan belum menyenangkan yang ditandai dengan siswa cepat merasa bosan dan tidak berpartisipasi aktif di dalamnya sehingga dapat

menghambat proses tercapainya tujuan pembelajaran (Jayawardana, 2017). Agar pembelajaran berlangsung secara menarik, menyenangkan, serta siswa berperan sebagai pelaku belajar, maka guru hendaknya merencanakan kegiatan pembelajaran yang kreatif dan menuntut siswa banyak melakukan aktivitas belajar dengan menggunakan perangkat pembelajaran yang sesuai seperti model dan media pembelajaran (Rahayu dkk., 2019).

Model Pembelajaran adalah sebuah sistem pembelajaran berupa gambaran dari pembelajaran yang akan dilaksanakan dan telah didesain, digunakan, serta dievaluasi oleh pendidik sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai dalam proses pembelajaran (Rokhimawan dkk., 2022). Model pembelajaran dapat diartikan sebagai prosedur seorang pendidik dalam mengorganisasikan kegiatan pembelajaran dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan atau suatu pendekatan yang dilakukan dalam proses pembelajaran (Erika dkk., 2021). Dalam penerapannya, untuk memaksimalkan tercapainya tujuan pembelajaran model pembelajaran dapat diterapkan dengan berbantuan media pembelajaran yang sesuai. Media pembelajaran yaitu segala sumber belajar yang berupa data, orang, maupun benda yang digunakan sebagai fasilitas yang mampu memberi kemudahan belajar bagi siswa (Pakpahan dkk., 2020). Aghni, (2018) mengemukakan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa fungsi yaitu fungsi komunikatif, fungsi motivasi, fungsi kebermaknaan, fungsi penyamaan persepsi, dan fungsi individualitas.

Terkait penerapannya, masih banyak guru yang tidak menghiraukan terkait penerapan model pembelajaran dan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran sehingga pesan atau materi yang ingin disampaikan oleh guru tidak tersampaikan dengan baik kepada siswa dan siswa cenderung bosan dalam

mengikuti pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan kenyataan yang terjadi di lapangan ketika penulis mengikuti program Asistensi Mengajar yang diselenggarakan oleh gugus Merdeka Belajar Kampus Merdeka Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha di SD Negeri 3 Penarukan yang bertempat di Jalan Samratulangi, Desa Penarukan, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali. Berdasarkan observasi langsung ditemukan bahwa, model pembelajaran yang diterapkan oleh guru cenderung monoton, pembelajaran masih berpusat kepada guru, pembelajaran yang dilaksanakan belum menyenangkan, dan guru tidak menggunakan media pembelajaran dalam mengajar sehingga berdampak pada keikutsertaan siswa dalam pembelajaran masih terbatas, terbatasnya keikutsertaan siswa dalam pembelajaran berakibat pada rasa ingin tahu siswa melemah karena siswa berpandangan bahwa semua informasi atau ilmu pengetahuan berasal dari guru serta siswa cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif. Dikarenakan pembelajaran yang dilaksanakan membatasi keikutsertaan siswa maka siswa cepat merasa bosan dan belum tertarik mengikuti pembelajaran yang mengakibatkan siswa cenderung bermain dengan teman sebangkunya.

Model pembelajaran berpusat pada guru berarti pembelajaran terlaksana dengan hanya berpatokan terhadap hal yang disampaikan oleh guru peserta didik hanya mendengarkan, mencatat, dan menghafal sehingga peserta didik tidak aktif dan kreatif dalam memecahkan masalah serta mengakibatkan hasil belajar yang dicapai rendah (Nurfitriyanti, 2016). Pembelajaran yang monoton, berpusat pada guru, dan tidak menyenangkan mengakibatkan siswa tidak nyaman dalam belajar, tidak fokus, dan cepat merasa bosan atau jenuh dalam mengikuti pembelajaran

(Wandini dkk., 2022). Ditambah dengan hasil wawancara bersama guru kelas didapatkan bahwa, ruang kreativitas dan inovasi guru dalam penggunaan model pembelajaran yang menarik selama ini tergolong rendah dikarenakan ketersediaan sarana untuk menunjang penerapan model pembelajaran yang masih minim serta perlunya penggunaan media pembelajaran untuk mempermudah siswa dalam memahami materi, dan meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk menunjang hasil dari observasi langsung dan wawancara yang telah dilakukan, maka dilaksanakan studi dokumen terhadap hasil belajar siswa kelas V di SD Gugus VIII Kecamatan Buleleng sebagai berikut.

Diperoleh hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA masih tergolong rendah dengan persentase 54%. Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan *Power Point Interaktif* yang dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran dan mengarahkan kecenderungan siswa yang suka bermain agar permainan yang dilakukan searah dengan pembelajaran yang dilaksanakan serta meningkatkan hasil belajar siswa.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan salah satu model pembelajaran yang mampu melibatkan seluruh siswa berperan aktif dalam pembelajaran, melibatkan seluruh siswa tanpa adanya perbedaan, mengarahkan siswa sebagai tutor sebaya, dan membuat siswa tertarik mengikuti pembelajaran karena mengandung unsur permainan serta reinforcement (Sudimahayasa, 2015). Adapun komponen utama dari model pembelajaran *Teams Games Tournament* antara lain penyajian kelas, kelompok, *games*, turnamen, dan penghargaan (Thalita dkk., 2019). Dengan diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament*



diharapkan siswa mampu mengembangkan potensinya dikarenakan siswa berkolaborasi dengan siswa lain dimana siswa yang pintar membantu siswa yang kurang sedangkan siswa yang sudah menguasai materi diharapkan lebih memahami materi yang diajarkan (Solihah, 2016).

*Power Point Interaktif* merupakan media pembelajaran berupa Power Point yang memadukan fitur hyperlink, gambar, dan suara sehingga mampu menciptakan suatu presentasi multimedia Interaktif (Dewi & Izzati, 2020). Dengan diterapkan media *Power Point Interaktif* pembelajaran dapat menjadi lebih menyenangkan dikarenakan *Power Point Interaktif* berisi animasi-animasi yang membuat presentasi menjadi lebih menarik dan lebih hidup (Afandi, 2017). Penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan *Power Point Interaktif* dapat dikatakan efektif untuk mengatasi permasalahan yang telah dipaparkan karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkompetensi sehingga gairah belajar siswa meningkat, siswa menjadi antusias selama mengikuti pembelajaran karena siswa ingin menunjukkan dirinya pintar dan menjadi yang terbaik, serta melalui pengadaan *games* dan turnamen kecenderungan siswa yang senang bermain dapat terarah dengan materi yang diajarkan (Thalita dkk., 2019).

Dengan demikian, penelitian ini menguji pengaruh model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan *Power Point Interaktif* terhadap hasil belajar siswa. Melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan *Power Point Interaktif*, diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Selain itu, diharapkan mampu membuat siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hal tersebut, maka perlu dilakukannya pengujian

terhadap model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan *Power Point Interaktif* ini. Dengan demikian penelitian ini mengangkat judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Power Point Interaktif* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V di SD Gugus VIII Kecamatan Buleleng Tahun Pelajaran 2022/2023” sebagai penelitian.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, adapun identifikasi beberapa permasalahan yang ada, sebagai berikut.

- 1) Rendahnya kreativitas dan inovasi guru dalam penggunaan model pembelajaran.
- 2) Proses pembelajaran yang dilaksanakan masih berpusat kepada guru sehingga siswa mudah merasa bosan.
- 3) Siswa tidak tertarik mengikuti pembelajaran karena merasa bosan sehingga siswa cenderung bermain dengan teman sebangkunya.
- 4) Rasa ingin tahu siswa menurun yang disebabkan siswa berpandangan bahwa semua informasi atau ilmu pengetahuan berasal dari guru.
- 5) Model pembelajaran yang digunakan oleh guru cenderung monoton dan belum menyenangkan sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Latar belakang dan identifikasi masalah menunjukkan bahwa permasalahan yang ditemukan dapat dikatakan cukup luas, sehingga dipandang penting dilakukan pembatasan masalah. Pada penelitian ini difokuskan mengenai model pembelajaran

yang digunakan oleh guru cenderung monoton dan belum menyenangkan sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Power Point Interaktif* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V di SD Gugus VIII Kecamatan Buleleng Tahun Pelajaran 2022/2023?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka dapat diketahui tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Power Point Interaktif* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V di SD Gugus VIII Kecamatan Buleleng Tahun Pelajaran 2022/2023.

#### **1.6 Manfaat Hasil Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dipaparkan, hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat dalam proses pembelajaran. Manfaat tersebut antara lain sebagai berikut.

##### **1.6.1 Manfaat Teoretis**

Secara teoretis, hasil dari penelitian ini akan memperkaya teori-teori yang telah ada, menambah wawasan keilmuan, pengembangan keilmuan secara umum, dan



mampu memberi gambaran model pembelajaran inovatif dan kreatif yang tepat dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi dunia pendidikan dan semua pihak yang terlibat baik kepala sekolah, guru, siswa, peneliti, maupun peneliti lainnya. Adapun manfaat tersebut yaitu sebagai berikut.

#### 1) Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini dapat menyumbangkan kontribusi positif dalam menganalisis pengaruh model pembelajaran serta penelitian ini dapat dijadikan sebagai landasan pengambilan kebijakan dalam pemilihan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang nantinya mampu menunjang kualitas pembelajaran dalam upaya meningkatkan mutu sekolah dan pendidikan.

#### 2) Bagi Guru

Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga mempermudah guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

#### 3) Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar potensi siswa dapat berkembang dan siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Dengan demikian, siswa tidak merasa bosan sehingga

melalui kegiatan pembelajaran siswa mampu meningkatkan hasil belajar dan terfasilitasi dengan baik.

#### 4) Bagi Peneliti Lain

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

