

BAB I

PENDAHULUAN

Dalam Bab I ini membahas mengenai (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan penelitian, dan (6) manfaat hasil penelitian.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan diartikan sebagai gejala sekaligus upaya untuk memanusiakan manusia itu sendiri, dengan adanya perkembangan maka akan munculnya sebuah tuntutan pada pendidikan untuk menjadi lebih baik dalam prosesnya agar dapat mengembangkan potensi manusia, sehingga muncul pemikiran teoritis tentang pendidikan. Pendidikan adalah upaya membina, menumbuhkan, meningkatkan, dan mengembangkan kepribadian seseorang secara rohani ataupun jasmani. Adanya pendidikan akan terbentuk manusia yang berakhlak, mempunyai keterampilan dan berpengetahuan. Dalam pendidikan pembelajaran memerlukan bahan ajar yang mudah digunakan dan dipahami oleh siswa tanpa harus bergantung dengan orang lain. Salah satu bentuk bahan ajar yang mudah untuk digunakan siswa adalah modul pembelajaran.

Untuk menyelaraskan suatu pembelajaran dengan perkembangan zaman maka pembelajaran perlu disesuaikan dengan perkembangan bahan ajar dan materi yang baru. Adanya perubahan era globalisasi, ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat cepat dan semakin canggih. Perkembangan teknologi tersebut mendorong adanya berbagai pengembangan, khususnya dalam pembelajaran. Pembelajaran abad 21 memungkinkan pembelajaran berbasis teknologi yang kini

semakin berkembang pesat (Rosnaeni, 2021). Untuk bisa berperan secara bermakna pada era globalisasi di abad ke-21 ini maka setiap warga negara dituntut untuk memiliki kemampuan yang dapat menjawab tuntutan perkembangan zaman.

Pembelajaran abad 21 merupakan suatu peralihan pembelajaran yang mana kurikulum yang dikembangkan menuntun sekolah untuk mengubah pendekatan pembelajaran dari *teacher centred* menjadi *student centered*. Hal ini sesuai dengan tuntutan masa depan yang mana peserta didik harus memiliki kecakapan berpikir dan belajar. Kecakapan-kecakapan tersebut antara lain kecakapan berpikir kritis, kecakapan berpikir kreatif dan inovatif, kecakapan berkomunikasi, dan kecakapan kolaborasi. Salah satu pembelajaran yang memerlukan penerapan menggunakan pembelajaran abad 21 adalah pembelajaran IPA di Sekolah Dasar.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah yang dapat memberikan peranan dan pengalaman bagi siswa. IPA merupakan mata pelajaran yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi secara alamiah (Meidawati, Sobron A.N, Bayu & Rani, 2019). Pelajaran IPA di SD memuat materi tentang pengetahuan-pengetahuan alam yang dekat dengan kehidupan siswa. Pembelajaran IPA lebih menekankan pada pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar siswa mampu memahami alam sekitar melalui proses “mencari tahu” dan “berbuat”, hal ini akan membantu siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam. Sehingga pembelajaran IPA memiliki fungsi yang fundamental dalam menimbulkan serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan inovatif pada diri siswa. Agar tujuan tersebut tercapat, maka IPA perlu diajarkan dengan cara yang tepat dan turut melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajarannya. Selain itu, guru sebagai

perancang dalam pembelajaran harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik minat siswa sehingga siswa akan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran sehingga diperoleh kompetensi belajar siswa secara maksimal. Namun kenyataannya, penguasaan kompetensi IPA masih kurang optimal karena masih dianggap sulit untuk dipahami oleh siswa.

Pada pembelajaran abad 21 itu sendiri terdapat hasil yang diukur yaitu kompetensi pengetahuan pada peserta didik. Menurut Agung (2020), bidang pengetahuan dan keterampilan tertentu dalam dunia pendidikan secara nasional menggunakan salah satu pedoman yaitu PAP (Penilaian Acuan Patokan). Pendekatan PAP digunakan apabila tujuan pembelajaran menuntut persentase penguasaan minimal secara tertentu. Pedoman PAP disajikan pada Tabel 1.1, yaitu sebagai berikut.

Tabel 1.1
PAP (Penilaian Acuan Patokan) dengan Skala 5
(Sumber: Agung, 2020)

Persentase Penguasaan	Nilai Angka	Nilai Huruf	Predikat
90 – 100	4	A	Sangat Baik
80 – 89	3	B	Baik
65 – 79	2	C	Cukup
40 – 64	1	D	Kurang
00 – 39	0	E	Sangat Kurang

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan salah satu guru wali kelas V di SD Negeri Gugus IV Kuta Utara, ditemukan beberapa permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran yang berpengaruh terhadap kompetensi pengetahuan IPA siswa. Beberapa penyebab dari permasalahan tersebut yaitu daya serap siswa masih rendah terhadap pemahaman materi IPA karena siswa menganggap pembelajaran IPA masih sulit dipahami. Pembelajaran masih dominan

lebih berpusat kepada guru sehingga menyebabkan kurangnya keikutsertaan atau keaktifan siswa dalam pembelajaran. Guru juga kurang memanfaatkan penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran yang menarik dan inovatif. Dalam hal ini akan menyebabkan siswa menjadi pasif dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Hal tersebut yang berdampak atau berpengaruh pada penurunan kompetensi pengetahuan siswa, khususnya dalam pembelajaran IPA.

Permasalahan-permasalahan yang ditemukan menjadi kendala bagi seorang guru dalam proses pembelajaran untuk dapat menciptakan generasi yang berkualitas serta meningkatkan mutu pendidikan. Permasalahan yang ditemukan tentunya berdampak terhadap kompetensi pengetahuan IPA siswa. Hal ini dibuktikan dengan masih ditemukannya siswa yang belum memenuhi target minimal penguasaan 80% sesuai dengan pedoman PAP (Penilaian Acuan Patokan). Data hasil ulangan harian pada muatan pelajaran IPA dilihat pada Tabel 1.2 sebagai berikut.

Tabel 1.2

Nilai Ulangan Harian Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa Kelas V SD Negeri Gugus IV Kuta Utara Tahun Ajaran 2022/2023
(Sumber: Wali kelas V SD Negeri di Gugus IV Kuta Utara)

No.	Nama	Koversi Nilai PAP	Jumlah	Siswa yang Mencapai PAP		Siswa yang Belum Mencapai PAP	
				Siswa	%	Siswa	%
1.	SD No. 1 Kerobokan Kelod						
	V A	80-89	27	11	40,74	16	59,26
	V B	80-89	26	12	46,15	14	53,85
2.	SD No. 2 Kerobokan Kelod						
	V	80-89	29	14	48,28	15	51,72
3.	SD No. 3 Kerobokan Kelod						
	V A	80-89	27	13	48,15	14	51,85
	V B	80-89	27	12	44,44	15	55,56

4.	SD No. 4 Kerobokan Kelod						
	V	80-89	25	11	44,00	14	56,00
5.	SD No. 5 Kerobokan Kelod						
	V	80-89	25	9	36,00	16	64,00
Total			186	82	306,76	104	392,24
Rata-rata					43,97		56,03

Tabel 1.2 menunjukkan kompetensi pengetahuan IPA pada siswa kelas V SD Negeri Gugus IV Kuta Utara sebesar 56,03% belum memenuhi syarat minimal penguasaan 80% sesuai dengan PAP. Menyikapi permasalahan yang ditemukan, perlu adanya upaya untuk meningkatkan kompetensi pengetahuan IPA yaitu dengan menerapkan penggunaan model pembelajaran yang tepat sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik. Salah satu cara yang dapat guru lakukan dalam menciptakan suasana yang menarik dalam pembelajaran IPA adalah belajar sambil bermain. Guru dapat menggunakan atau menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang cukup menarik perhatian siswa, sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir, partisipasi, dan keaktifan siswa melalui permainan bertim atau kelompok.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada mulanya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards. Model pembelajaran TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mengajak siswa untuk membentuk sebuah kelompok belajar dengan jumlah anggota sebanyak 4 sampai 6 orang siswa dalam masing-masing kelompok yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Pada model pembelajaran ini siswa memainkan permainan dengan anggota tim lain untuk memperoleh *point* untuk skor tim mereka. Model pembelajaran TGT mempunyai banyak manfaat, salah satunya adalah sebagai alternatif untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang variatif. Selain itu juga

dapat membantu guru untuk menyelesaikan masalah dalam pembelajaran, seperti rendahnya minat belajar siswa, rendahnya aktivitas proses belajar siswa ataupun rendahnya hasil belajar siswa dan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, serta melibatkan peran siswa sebagai “tutor sebaya” (Ulfa & Irwandani, 2019).

Menurut Gunarta (2019) mengemukakan pendapatnya bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keinginan dan minat baru, menumbuhkan motivasi dan rangsangan untuk kegiatan belajar, dan bahkan memberikan dampak psikologis bagi siswa. Salah satu media yang dapat digunakan dalam menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah media *Question Card* (kartu pertanyaan). Berbantuan media *Question Card* ini nantinya siswa akan dapat menjawab pertanyaan yang mereka dapatkan dengan kelompok masing-masing. *Question Card* atau kartu pertanyaan adalah media visual yang berupa kertas yang dibentuk dengan ukuran tertentu. Kartu tersebut berisikan soal atau pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang telah diajarkan sebelumnya. Menggunakan media *Question Card* memungkinkan siswa untuk belajar lebih menyenangkan dengan memainkan kartu pertanyaan, selain itu akan menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama, persaingan yang sehat, dan keterlibatan belajar. Maka penggunaan media dalam pembelajaran akan menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan serta membantu siswa lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan. Sehingga hasil belajar IPA siswa dapat dicapai dengan maksimal.

Berdasarkan pemaparan latar belakang, maka dilaksanakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media *Question*

Card Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA Kelas V SD Negeri Gugus IV Kuta Utara Tahun Ajaran 2022/2023".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian ini, diantaranya sebagai berikut.

- (1) Daya serap siswa masih rendah terhadap pemahaman materi IPA karena siswa menganggap pembelajaran IPA masih sulit dipahami.
- (2) Kompetensi pengetahuan IPA yang dimiliki siswa, belum memenuhi syarat minimal penguasaan 80% sesuai dengan PAP sebesar 56,03%.
- (3) Kurangnya partisipasi siswa pada pembelajaran IPA karena proses pembelajaran masih dominan berpusat pada guru (*teacher centered*).
- (4) Perlu adanya inovasi dan variasi dalam penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka penelitian ini dibatasi dan difokuskan pada kompetensi pengetahuan IPA siswa yang belum sesuai dengan yang diharapkan. Adapun faktor yang menyebabkan hal tersebut seperti kurangnya variasi penggunaan model dan media dalam kegiatan pembelajaran. Maka dalam penelitian ini dilakukan pengujian model dan penggunaan media pembelajaran yang berpengaruh terhadap kompetensi pengetahuan IPA siswa. Model dan media pembelajaran yang dimaksud adalah model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan media *Question Card*. Maka, penelitian ini membatasi permasalahan pada pengaruh

model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Question Card* terhadap kompetensi pengetahuan IPA Kelas V SD Negeri Gugus IV Kuta Utara Tahun Ajaran 2022/2023.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan pembatasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- (1) Bagimanakah kompetensi pengetahuan IPA kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran TGT berbantuan media *Question Card* pada siswa kelas V SD Negeri Gugus IV Kuta Utara Tahun Ajaran 2022/2023?
- (2) Bagimanakah kompetensi pengetahuan IPA kelompok siswa yang tidak dibelajarkan dengan model pembelajaran TGT berbantuan media *Question Card* pada siswa kelas V SD Negeri Gugus IV Kuta Utara Tahun Ajaran 2022/2023?
- (3) Apakah terdapat pengaruh yang signifikan kompetensi pengetahuan IPA kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran TGT berbantuan media *Question Card* dan kelompok siswa yang tidak dibelajarkan dengan model pembelajaran TGT berbantuan media *Question Card* pada siswa kelas V SD Negeri Gugus IV Kuta Utara Tahun Ajaran 2022/2023?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang dirumuskan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- (1) Untuk mengetahui kompetensi pengetahuan IPA kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran TGT berbantuan media *Question Card* pada siswa kelas V SD Negeri Gugus IV Kuta Utara Tahun Ajaran 2022/2023.
- (2) Untuk mengetahui kompetensi pengetahuan IPA kelompok siswa yang tidak dibelajarkan dengan model pembelajaran TGT berbantuan media *Question Card* pada siswa kelas V SD Negeri Gugus IV Kuta Utara Tahun Ajaran 2022/2023.
- (3) Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan kompetensi pengetahuan IPA kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran TGT berbantuan media *Question Card* dan kelompok siswa yang tidak dibelajarkan dengan model pembelajaran TGT berbantuan media *Question Card* pada siswa kelas V SD Negeri Gugus IV Kuta Utara Tahun Ajaran 2022/2023.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini baik secara teoritis maupun secara praktis adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk menambah dan memperluas wawasan serta dapat memberikan kontribusi yang positif terhadap pengembangan ilmu pengetahuan dan pendidikan.

1.6.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis yang dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Bagi Siswa

Dapat memperoleh pengalaman belajar yang bermakna dan juga dapat bertanggungjawab terhadap dirinya sendiri dan orang lain.

b. Bagi Guru

Dapat memberikan tambahan pengetahuan bagi guru dalam merancang pembelajaran yang kreatif dan inovatif, khususnya dalam rangka meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan kompetensi pengetahuan siswa.

c. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam menerapkan model pembelajaran yang inovatif sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

d. Bagi Peneliti Lain

Dapat dijadikan sebagai referensi dan rujukan yang relevan dalam melakukan penelitian yang lebih luas serta menambah wawasan bagi peneliti.