

# **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, (6) manfaat hasil penelitian.

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan salah satu pengukur kemajuan sebuah bangsa. Pendidikan memainkan peran besar dalam membentuk manusia untuk mengembangkan potensi dalam dirinya sehingga bisa memiliki arah dan tujuan yang jelas tentang kehidupan dan pilihan karirnya. Meningkatnya kualitas sumber daya manusia inilah yang menjadi aset utama dalam pembangunan suatu bangsa (Dewi dan Ardana, 2020). Pada pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional juga menyatakan hal ini,

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

sehingga untuk meningkatkan kualitas pendidikan guna mencapai tujuan pendidikan, perlu adanya upaya untuk mengembangkan dan meningkatkan pembelajaran yang bermutu bagi siswa. Pembelajaran adalah sebuah proses terjadinya interaksi dua arah antara guru dengan siswanya, interaksi tersebut tidak hanya berupa pertemuan tatap muka namun guru juga dapat menggunakan media pembelajaran (Oktavia, 2020:6). Dengan beragamnya interaksi yang digunakan

guru menyebabkan adanya perbedaan dalam pola pembelajaran di setiap kelas. Walaupun memiliki perbedaan dalam pola pembelajaran, pembelajaran tersebut haruslah dapat mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan pada setiap muatan pembelajaran.

Pada setiap tujuan pembelajaran tentu menuntut adanya presentase penguasaan minimal yang harus dimiliki siswa. Oleh karena itu, menurut Agung, dkk. (2022:116) secara nasional dalam bidang pengetahuan dan keterampilan tertentu dalam dunia pendidikan, hasil belajar siswa dapat diukur menggunakan salah satu pedoman yakni Penilaian Acuan Patokan (PAP). Pendekatan PAP ini dapat digunakan apabila tujuan pembelajaran menuntut adanya presentase penguasaan minimal. Umumnya target presentase penguasaan minimal dalam pembelajaran yakni siswa dapat mencapai minimal penguasaan 80% dengan kriteria tinggi. Pedoman PAP disajikan pada tabel 1.1 sebagai berikut.

Tabel 1.1  
PAP dengan Skala 5 (Lima)  
(Sumber : Agung, 2020:101)

Presentase Penguasaan	Nilai Angka	Nilai Huruf	Predikat
90 – 100	4	A	Sangat Tinggi
80 – 89	3	B	Tinggi
65 – 79	2	C	Sedang
40 – 64	1	D	Rendah
0 – 39	0	E	Sangat Rendah

Pada penerapan kurikulum merdeka, pembelajaran IPAS menjadi salah satu mata pelajaran yang bertujuan mengarahkan peserta didik untuk bisa mengimplementasikan pemahaman ilmu yang dipelajarinya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga dapat mendorong siswa memiliki kemampuan berpikir kritis. Menurut Astawan dan Agustina, (2020:12) dalam proses pembelajaran khususnya

muatan pelajaran IPA dalam pembelajaran IPAS di jenjang sekolah dasar menuntut siswa untuk aktif melalui kegiatan belajar seperti diskusi individu dan kelompok, melakukan pengamatan atau percobaan sederhana dan lain sebagainya. Maka dari itu untuk mengoptimalkan penguasaan pengetahuan siswa, pada muatan pembelajaran IPA dalam kurikulum merdeka telah disesuaikan dengan pengetahuan dan permasalahan yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Namun pada kenyataannya hingga saat ini selalu ditemukan bahwa muatan pembelajaran IPA masih dianggap sebagai pelajaran yang sulit.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas V SD di Gugus Kapten Kompyang Sujana pada hari rabu, 07 Juni 2023 pukul 08.00 wita, dijumpai permasalahan yaitu terletak pada hasil belajar khususnya aspek kognitif pada muatan pelajaran IPA siswa belum optimal. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata siswa sebesar 66,23% masih di bawah batas minimal penguasaan PAP yakni sebesar 80%. Secara lengkap data hasil rata-rata ulangan siswa pada muatan pelajaran IPA dilihat pada lampiran 04 halaman 94.

Selain pencapaian hasil belajar yang rendah, berdasarkan hasil observasi terpantau pada saat proses pembelajaran guru terbiasa melaksanakan pembelajaran satu arah dan menggunakan metode ceramah serta tidak menggunakan media pembelajaran sehingga siswa cepat merasa bosan dalam kelas, guru juga kurang mampu mengaitkan materi dengan situasi kehidupan nyata siswa, siswa cenderung merasa tegang ketika guru memberikan pertanyaan, kurangnya kepercayaan diri siswa ketika ingin berpendapat selama proses pembelajaran, guru selama proses pembelajaran tidak melakukan ice breaking, siswa menganggap muatan

pembelajaran IPA sulit karena terlalu banyak mengandung materi menghafal terutama pada kebahasaan ilmiah.

Menyadari permasalahan tersebut, maka perlu mengupayakan usaha peningkatan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya ranah kognitif pada muatan pembelajaran IPA. Salah satu upaya yang bisa dilakukan adalah merancang proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan minat belajar dan memotivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran yaitu model pembelajaran *Team Game Tournament*. Menurut Oktarianingsih, dkk., (2019) model pembelajaran *Team Game Tournament* merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif yang mengandung unsur permainan dan penguatan. Ciri khas model ini ialah menggunakan proses pembelajaran yang membantu siswa untuk *mereview* dan menguasai materi pembelajaran dalam bentuk turnamen akademik atau kuis dimana siswa akan dibentuk dalam kelompok kecil untuk saling bersaing dan berkompetisi dalam menjawab soal yang diberikan (Octavia, 2020:55). Satu kelompok terdiri dari 4 sampai 5 siswa yang heterogen. Model ini menekankan pada kerja sama kelompok untuk menyelesaikan soal yang diberikan guru sehingga proses pembelajarannya berpusat kepada siswa karena memberikan siswa kesempatan untuk membangun sendiri pengetahuannya. Hal ini juga menyebabkan siswa dapat memperoleh pemahaman yang mendalam terhadap materi sedang dipelajari. Untuk lebih

menarik minat siswa maka dalam penerapan model ini juga dapat dibantu dengan memanfaatkan media *Crossword Puzzle*.

*Crossword puzzle* atau yang lebih dikenal dengan teka-teki silang ialah permainan yang berguna untuk mengasah kemampuan berpikir kritis dan daya ingat siswa melalui cara bermainnya yang menggunakan pemikiran untuk mengisi jawaban pada kotak kosong yang diposisikan mendatar dan menurun hingga membentuk kata - kata yang sesuai dengan pertanyaan (Rahayu, 2018). Dengan menggunakan media *crossword puzzle* ini dapat memungkinkan suasana pembelajaran menjadi menyenangkan serta dapat membangunkan semangat kerjasama kelompok untuk menjawab pertanyaan pada teka-teki silang.

Pemilihan model dan media pembelajaran ini juga bertumpu pada hasil penelitian yang telah dilaksanakan sebelumnya. Penelitian yang dilakukan oleh Khikmawati dan Hidayat (2019), Oktarianingsih dkk; (2019), Dewi dan Ardana (2020), terdapat kesamaan penelitian yakni pada model pembelajaran yang digunakan yaitu model pembelajaran *Team Game Tournament* pada mata pelajaran IPA. Sejalan dengan hal tersebut penelitian yang telah dilaksanakan oleh Sulasmi (2018) dan Syofiani dkk; (2018), juga terdapat kesamaan penelitian yakni pada media pembelajaran yang gunakan yaitu berbantuan media *Crossword Puzzle*. Dari penelitian-penelitian tersebut disimpulkan bahwa model pembelajaran *Team Game Tournament* berbantuan media *Crossword Puzzle* dapat memberikan pengaruh dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal itu dapat diketahui dengan adanya pengaruh yang signifikan dari hasil rata-rata *post-test* yang lebih tinggi dari *pre-test*.



Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan serta dukungan beberapa referensi hasil penelitian terdahulu yang cukup relevan, maka dipandang perlu dilakukan penelitian berjenis eksperimen untuk mengetahui pengaruh model *Team Game Tournament* berbantuan media *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Gugus Kapten Kompyang Sujana tahun ajaran 2023/2024.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, yaitu sebagai berikut.

- 1) Rata-rata hasil belajar muatan pelajaran IPA siswa belum memenuhi syarat minimal penguasaan sesuai dengan PAP sebesar 66,23%.
- 2) Tidak pahamnya siswa terhadap materi pembelajaran menjadi salah satu penyebab rendahnya hasil belajar siswa.
- 3) Siswa menganggap muatan pembelajaran IPA sulit karena terlalu banyak mengandung materi hapalan terutama pada kebahasaan ilmiah.
- 4) Siswa cenderung merasa tegang dan kurang kepercayaan diri ketika ingin berpendapat maupun ketika ingin bertanya kepada guru
- 5) Pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga menyebabkan siswa cepat merasa bosan dalam kelas
- 6) Tidak adanya penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru selama pembelajaran
- 7) Pada proses pembelajaran, guru tidak mengaitkan materi pembelajaran dengan permasalahan atau situasi kehidupan sehari-hari siswa, sehingga siswa sulit mengaitkan hubungan materi yang dipelajari dengan situasi nyata.

- 8) Guru jarang melakukan *ice breaking* di dalam kelas, sehingga menyebabkan suasana kelas menjadi terlalu tegang dan serius.
- 9) Pemahaman guru terhadap variasi model dan media pembelajaran masih kurang untuk dapat mengembangkannya secara mandiri
- 10) Guru kurang bisa mengembangkan model pembelajaran berbasis permainan dalam proses belajar, karena kesulitan mengaitkan jenis permainan yang cocok dengan materi.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah dan indentifikasi masalah yang telah diuraikan menyebabkan permasalahan yang ada cukup luas sehingga perlu adanya pembatasan masalah yang diteliti, dengan begitu akan memberikan gambaran jelas terkait pelaksanaan penelitian ini. Adapun batasan yang diteliti pada penelitian ini yaitu pada pengaruh model *Team Game Tournament* berbantuan media *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Gugus Kapten Kompyang Sujana Tahun Ajaran 2023/2024.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan indentifikasi masalah yang telah diuraikan, adapun rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah hasil belajar IPA pada kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan berupa model *Team Game Tournament* berbantuan media *Crossword Puzzle* pada siswa kelas V SD Gugus Kapten Kompyang Sujana Tahun Ajaran 2023/2024?

2. Bagaimanakah hasil belajar IPA pada kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan berupa model *Team Game Tournament* berbantuan media *Crossword Puzzle* pada siswa kelas V SD Gugus Kapten Kompyang Sujana Tahun Ajaran 2023/2024?
3. Apakah terdapat pengaruh dari penggunaan model *Team Game Tournament* berbantuan media *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Gugus Kapten Kompyang Sujana Tahun Ajaran 2023/2024?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui hasil belajar IPA pada kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan berupa model *Team Game Tournament* berbantuan media *Crossword Puzzle* pada siswa kelas V SD Gugus Kapten Kompyang Sujana Tahun Ajaran 2023/2024
2. Untuk mengetahui hasil belajar IPA pada kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan berupa model *Team Game Tournament* berbantuan media *Crossword Puzzle* pada siswa kelas V SD Gugus Kapten Kompyang Sujana Tahun Ajaran 2023/2024
3. Untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan model *Team Game Tournament* berbantuan media *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Gugus Kapten Kompyang Sujana Tahun Ajaran 2023/2024



## 1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

### 1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian dapat memberikan kontribusi positif bagi perkembangan ilmu-ilmu tentang pembelajaran (pedagogi) dalam pendidikan sekolah dasar. Terutama mengenai penggunaan model *Team Game Tournament* berbantuan media *Crossword Puzzle* di muatan pelajaran IPA.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

#### 1) Bagi siswa

Hasil penelitian dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk memperoleh pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan. Sehingga siswa mampu memperoleh pemahaman yang lebih mendalam dan meningkatkan kompetensi pengetahuannya.

#### 2) Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan dan pengetahuan bagi guru dalam memilih, menggunakan dan mengembangkan, baik model maupun media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sehingga dapat menciptakan suasana belajar di kelas lebih menarik, bermakna, dan menyenangkan bagi siswa.

3) Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi dasar pertimbangan untuk mengambil suatu kebijakan yang tepat dalam pembinaan guru untuk meningkatkan kemampuan profesionalnya.

4) Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan acuan dan referensi dalam melakukan penelitian yang memiliki kesamaan baik dalam teori maupun pelaksanaan serta dapat menjadi motivasi untuk mendorong peneliti yang lain agar bisa mengambil faktor variabel lainnya dalam meningkatkan hasil belajar khususnya pada muatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

