

BAB I

PENDAHULUAN

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

Kurikulum menjadi komponen terpenting dari pendidikan. sejalan dengan kemajuan pendidikan yang terus meningkat di seluruh jenjang dan jenis pendidikan di Indonesia. Berdasarkan Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003:

“kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran, serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.”

Kurikulum selalu mengalami perubahan dan penyempurnaan karena berbagai faktor. Mulai dari kurikulum 1947, kurikulum 1952, kurikulum 1964, kurikulum 1968, kurikulum 1975, kurikulum 1984, kurikulum 1994, kurikulum KBK, kurikulum KTSP, kurikulum 2013, dan hingga saat ini yaitu kurikulum Merdeka.

Kurikulum Merdeka yang sebelumnya dikenal sebagai kurikulum prototipe dibuat sebagai kerangka kurikulum yang lebih fleksibel untuk mendukung visi pendidikan Indonesia dan sebagai bagian dari upaya pemulihan pembelajaran. Kurikulum ini berfokus pada materi penting dan pengembangan kompetensi dan karakter siswa. Kurikulum merdeka berfokus pada kebebasan siswa dalam

berkreativitas. Program sekolah ini dirancang untuk mendukung setiap sekolah dalam menciptakan generasi pembelajar sepanjang hayat yang berkepribadian sebagai siswa pelajar Pancasila.

Struktur kurikulum merdeka terdapat mata pelajaran gabungan antara IPA dan IPS yang disebut dengan mata pelajaran IPAS yang hanya ada di struktur kurikulum sekolah dasar. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari interaksi benda mati dan makhluk hidup di alam semesta dan bagaimana kegiatan berinteraksi satu sama lain. IPAS juga mempelajari kehidupan manusia sebagai individu dan sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Tujuan dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah agar siswa dapat mengembangkan diri mereka sehingga sesuai dengan profil siswa Pancasila. Dari hasil analisis yang dilakukan pada silabus kelas lima kurikulum merdeka menunjukkan bahwa muatan ipas ini terintegrasi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dalam mata pelajaran IPAS ini, muatan IPA sangat penting untuk kompetensi pengetahuan siswa.

Dari sekolah dasar hingga SMA/SMK, ilmu pengetahuan alam (IPA) adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan. Pembelajaran IPA di sekolah dasar sangat penting untuk pembelajaran IPA di jenjang-jenjang berikutnya. IPA terdiri dari kumpulan teori sistematis, dan penerapannya biasanya terbatas pada gejala-gejala alam, lahir, dan berkembang yang dihasilkan melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen, serta metode ilmiah (Hartanto, 2014 dalam (Wijaya, 2018). Selain itu, alam. Ilmu pengetahuan alam bukan hanya penguasaan dari kumpulan pengetahuan konsep, fakta, dan prinsip, tetapi juga ilmu pengetahuan untuk mencari tahu tentang alam secara sistematis. Rendahnya Kompetensi

pengetahuan IPA yang dimiliki peserta didik disebabkan oleh kurang diperhatikannya perbedaan karakteristik individu dalam merancang suatu kegiatan pembelajaran seperti gaya kognitif dan sikap ilmiah siswa (Wulandari, 2021). Dalam hal ini, terutama guru yang mengajar ilmu pengetahuan alam di sekolah dasar, diharapkan untuk memahami dan mengerti apa itu pembelajaran ilmu pengetahuan alam. Dengan demikian, guru akan memiliki kemampuan untuk menghindari kesulitan dalam merencanakan dan menerapkan pembelajaran ilmu pengetahuan alam.

Pembelajaran merupakan kegiatan pokok dalam proses pendidikan. Ini menandakan bahwa sebagai peserta didik harus melaksanakan proses belajar guna untuk mencapai tujuan pendidikan dari kegiatan pembelajaran. Dalam mencapai tujuan pendidikan pelaksanaan kegiatan pembelajaran di sekolah, terdapat beberapa komponen yang berperan, diantaranya yaitu model pembelajaran, guru, kurikulum, media pembelajaran, dan sumber belajar yang digunakan. Selain itu, menurut Slavin (2011) dalam (Nur Syahidah Atikah, 2020:40) berpendapat bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan perubahan tingkah laku manusia melalui pengalaman. Guru memiliki peran yang penting dalam kegiatan pembelajaran. Guru harus pandai dalam proses perencanaan Pembelajaran yang melibatkan perhatian dan minat siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Namun ,kegiatan Pembelajaran terstruktur harus disesuaikan dengan kondisi akademik dan lingkungan siswa. Model pembelajaran kooperatif dapat menarik perhatian siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa, keterampilan sosial, kognitif, dan sikap mereka.

Pembelajaran kooperatif adalah cara belajar di mana siswa bekerja sama dalam kelompok kecil untuk membantu satu sama lain dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Anatri (2012) Pembelajaran kooperatif memberi siswa kesempatan untuk berinteraksi secara terbuka dan menciptakan lingkungan yang menyenangkan. Model pembelajaran ini menghasilkan interaksi tatap muka, ketergantungan positif, penilaian individu, pembentukan hubungan antar kelompok, penerimaan teman sekelas yang kurang mampu dalam bidang akademik, dan peningkatan rasa harga diri dan kepercayaan diri. Salah satu contoh model pembelajaran kooperatif yaitu model pembelajaran *Teams Games Learning (TGT)*.

Teams Games Tournament adalah jenis pembelajaran kooperatif di mana siswa ditempatkan dalam kelompok belajar yang terdiri dari tiga hingga empat siswa setiap kelompok. Setiap kelompok memiliki kemampuan, jenis, agama, dan suku yang berbeda. Pembelajaran tipe TGT mengintegrasikan semua siswa tanpa membedakan. Tipe ini melibatkan siswa bertindak sebagai instructor sebaya dan memberikan penguatan. Aktivitas belajar dalam permainan yang dirancang untuk pembelajaran TGT memungkinkan siswa belajar dengan lebih santai. Ini juga membantu mereka belajar tentang tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan yang sehat, serta keterlibatan belajar yang lebih besar. Model pembelajaran TGT terdiri dari lima tahap, yaitu belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan, penghargaan kelompok, dan penyajian kelas. Dalam model pembelajaran TGT, bermain adalah cara terbaik untuk belajar. Model ini bertujuan untuk mendorong semua siswa untuk menjadi aktif di kelas. Siswa dapat menjadi termotivasi dan tertarik untuk belajar karena permainan dapat menumbuhkan minat mereka dalam aktivitas kegiatan belajar mengajar di kelas.

Seperti yang dinyatakan oleh Gillies & Boyle (2007 dalam (Junaidi & Nasirin, 2021), ketergantungan positif berarti membangun sikap saling ketergantungan yang positif dengan sesama teman, yang akan meningkatkan persaudaraan; ketergantungan individu berarti memupuk rasa tanggung jawab pada setiap siswa dan menyelesaikan tugas dengan baik untuk kepentingan bersama, dan ketergantungan promosi berarti membangun sikap saling ketergantungan yang positif, yang akan menghilangkan egoisme siswa. Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran (TGT) diperlukan media perantara antara guru dengan siswa sebagai alat penyampaian informasi yang menarik dan juga menyesuaikan dengan perkembangan teknologi.

Perkembangan teknologi yang begitu pesat, pembelajaran saat ini mengalami perubahan dan inovasi. Guru harus memiliki literasi digital yang tinggi di era revolusi industri 4.0 (Nurtanto, 2020). Ini berarti bahwa guru harus memiliki kemampuan mengajar serta kemampuan untuk membantu siswa belajar. Tujuan pembelajaran akan tercapai jika kegiatan pembelajaran dilakukan dengan baik. Guru, siswa, dan media pembelajaran adalah tiga elemen yang dapat mendukung keberhasilan pembelajaran (Boden, 2020 dalam (Putu et al., 2022:43). Siswa akan mendapatkan manfaat dari media pembelajaran. Apalagi perubahan pembelajaran yang terjadi secara tiba-tiba dapat menyebabkan banyak masalah, seperti siswa menerima materi dengan cara yang tidak sesuai (Mustakim, 2020). Oleh karena itu, guru diharapkan dapat membuat metode pembelajaran baru yang membantu siswa.

Media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi untuk mencapai tujuan pembelajaran (Syaiful bahari Djamarah dan Azwan Zain, (2020:121) dalam (Diahratri, 2022). Selain itu

Ashar,(2011) dalam (Diahratri, 2022) menyatakan bahwa Media pembelajaran didefinisikan sebagai alat yang membantu dalam proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas dan juga sebagai bagian dari sumber belajar atau wahana fisik yang ditempatkan di sekitar siswa dan memberikan motivasi untuk belajar.. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran adalah semua alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima secara terencana untuk menciptakan lingkungan belajar yang baik.

Adanya teknologi segala informasi dapat diakses secara cepat oleh penggunanya. Tentu saja keadaan tersebut memberikan kontribusi untuk mendorong upaya pembaharuan dalam memanfaatkan hasil teknologi dalam proses pembelajaran. Teknologi memiliki peran yang sangat besar dalam mencapai tujuan pembelajaran. Di mana teknologi menghasilkan media pembelajaran, yang membantu pendengaran dan penglihatan belajar. Pendidik kemudian dapat memilih suasana belajar yang tepat, menetapkan strategi pembelajaran, dan membuat hubungan emosional yang sehat diantara siswa. Dengan demikian, dengan adanya berbagai media pembelajaran, proses belajar, baik lisan maupun tertulis, dapat diperkaya.

Pengembangan media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi maka terciptalah media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif adalah alat bantu berbasis multimedia yang memungkinkan guru menyampaikan pesan atau informasi kepada siswa. Dalam prosesnya, terjadi komunikasi aktif dua arah antara media dan siswa, yang membuat pembelajaran lebih mudah. Salah satu medium interaktif yang dapat digunakan oleh guru untuk mengajar adalah game

edukasi, seperti *wordwall*. Menurut Agung (2022) Media pembelajaran *game* edukasi berbasis *website* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Media untuk permainan interaktif *Wordwall* adalah media *game* interaktif berbasis teknologi interaktif yang berfungsi sebagai *website* yang menampilkan berbagai *game* interaktif yang dirancang untuk digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran. *Wordwall* adalah aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, sumber belajar, atau alat penilaian online yang menarik bagi siswa. menurut Sari (2021) *Wordwall* media *game* interaktif dapat membantu siswa belajar lebih baik dengan menyediakan berbagai konsep permainan interaktif di *website*. Studi sebelumnya menunjukkan bahwa *game* interaktif *wordwall* dapat membantu pendidikan selama pandemi saat ini. Menurut Maulida (2021), media ini memiliki kemampuan untuk menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan.

Mencapai tujuan pembelajaran yang menuntut persentase penguasaan minimal secara tertentu dapat menggunakan pendekatan PAP. Penguasaan materi dinyatakan berhasil apabila telah menguasai Latihan minimal 65% . Penetapan besaran persentase penguasaan minimal ini sangat bergantung pada jenis pengetahuan dan keterampilan serta dampak dari penerapan pengetahuan dan keterampilan (Agung, 2020: 122).

Penggunaan pedoman PAP di dunia pendidikan khususnya pada bidang pengetahuan dan keterampilan tertentu dapat menggunakan PAP skala 5 (Lima) sebagai berikut.

Tabel 1. 1
PAP Skala 5 (Lima)
(Agung, 2020:112)

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 tabel PAP Skala 5 untuk mengukur bidang pengetahuan dan keterampilan dinyatakan lulus apabila telah memenuhi minimal penguasaan yaitu 65%.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan pada tanggal 22 Juli 2023 yang dilaksanakan dengan mewawancarai wali kelas V menyatakan bahwa pelaksanaan kegiatan pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dan berpedoman pada buku, guru wali kelas V juga menyatakan bahwa mengalami kesulitan dalam melaksanakan pembelajaran yang memerlukan contoh yang konkret maupun semi konkret.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan masalah yang terjadi di lapangan pada saat ini adalah kecenderungan guru untuk mengabaikan penambahan bantuan media pembelajaran interaktif, yang mengakibatkan kurangnya minat dan pemahaman siswa dalam kegiatan pembelajaran yang dapat mempengaruhi kompetensi pengetahuan siswa. Serta diketahui bahwa guru melaksanakan kegiatan pembelajaran hanya menggunakan pedoman dari buku dan terkadang menggunakan media teknologi youtube, selain itu juga model pembelajaran masih menggunakan model pembelajaran yang konvensional yang mana pembelajaran masih berpusat pada peran guru untuk mengendalikan atau menyajikan

pembelajaran atau dapat disebut sebagai metode ceramah. Sementara itu, sesuai dengan kurikulum Merdeka yang memiliki gagasan.

Permasalahan-permasalahan yang telah ditemukan tentunya juga berdampak pada kompetensi pengetahuan siswa. Hal ini dibuktikan dengan masih ditemukannya siswa yang belum memenuhi target minimal penguasaan 65% sesuai dengan pedoman PAP. Data hasil ulangan harian siswa kelas V pada mata pelajaran IPA materi Melihat karena Cahaya, Mendengar karena Bunyi memperoleh hasil bahwa siswa kelas V SD Gugus Dewa Agung Jambe memiliki kompetensi pengetahuan IPA yang rendah, yang hanya mencapai kompetensi pengetahuan dengan rata-rata 42,6% dan belum memenuhi syarat penguasaan minimal 65% sesuai dengan PAP. Untuk mengatasi masalah ini, perlu dilakukan upaya untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran. Salah satu cara untuk melakukan ini adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang lebih terpusat pada siswa (*Student Center*).

Solusi yang dapat ditawarkan dalam permasalahan tersebut yaitu dengan cara memberikan treatment kepada siswa mengenai penerapan model pembelajaran berbantuan media pembelajaran interaktif pada saat melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas. Dengan harapan treatment yang diberikan dapat berhasil dilaksanakan guna untuk meningkatkan kompetensi pengetahuan siswa. Serta untuk memenuhi syarat dalam kurikulum Merdeka yang memiliki gagasan upaya untuk menciptakan sistem dan budaya pembelajaran serta pengajaran yang lebih efisien, proaktif, inovatif, mandiri, kontekstual, dan emansipatoris dan juga harus sesuai dengan perubahan global yang terjadi di dunia pendidikan saat ini. setiap guru harus mulai berani untuk melakukan inovasi serta perubahan dalam kultur

pembelajaran. Dalam hal ini ada beberapa komponen penting yang harus diperhatikan, antara lain:

1. Strategi pembelajaran adalah kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan oleh guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Ada dua jenis pembelajaran dalam hal ini: pembelajaran *exposed-discovery* dan pembelajaran *grup-individu*.
2. Metode pembelajaran adalah cara guru menerapkan rencana pembelajaran dalam bentuk kegiatan nyata untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam "Merdeka Belajar", metode diskusi, *brainstorming*, debat, simposium, dan sejenis lebih diutamakan daripada ceramah.
3. Pendekatan pembelajaran, di mana kita memulai dan mengamati proses pembelajaran. Ada dua pendekatan teoritis: pendekatan berpusat pada siswa dan pendekatan berpusat pada guru. "Merdeka Belajar" seharusnya lebih menekankan pendekatan yang berpusat pada siswa. (Yandri:2022.)

Temuan penelitian sebelumnya juga menyatakan bahwa penerapan model Pembelajaran *Teams Games Tournament* serta penerapan media pembelajaran dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran. Menurut Gede Gunarta (2018) Hasil belajar IPA sangat berbeda antara kelompok siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* dengan media *Question Card* dan kelompok siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada siswa Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar IPA dipengaruhi oleh model pembelajaran *Teams Games Tournament* yang menggunakan media *Question Card*. Selain itu, menurut Hikmah Fauziyah (2020) Dengan memberikan *pre-test* dan *post-test* menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*,

kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran sangat dipengaruhi oleh model pembelajaran. Menurut Amir Pada & Faizal Amir (2022) diperoleh dengan penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kompetensi pengetahuan siswa. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Harsiwi & Arini (2020) diperoleh hasil secara umum model pembelajaran melalui media pembelajaran interaktif (video swf) dapat memotivasi siswa sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar mahasiswa. Siswa memberikan respon positif terhadap implementasi model pembelajaran interaktif (video swf). Penelitian Wahyu Listyarini (2018) Hasil penelitian ini menyatakan bahwa model pembelajaran TGT berbantuan permainan halma berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas IV pada materi bunyi. Selanjutnya yaitu menurut Josua Kabunggul (2020) penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *android* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Jadi, model pembelajaran ini dapat digunakan oleh guru sebagai salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih aktif dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil penelitian di atas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan motivasi, minat dan hasil belajar siswa yang dapat menggunakan bantuan seperti media *Question Card*, permainan halma, maupun media *android*. Berdasarkan penelitian sebelumnya ini maka peneliti dapat menerapkan model pembelajaran *teams games tournament* yang menggunakan bantuan media pembelajaran interaktif, tujuan menggunakan media pembelajaran interaktif ini dikarenakan pada setiap Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran akan menggunakan bantuan interaktif, seperti pada saat

presentasi kelas dapat digunakan power point interaktif, selanjutnya pada saat pembentukan tim, guru dapat menggunakan bantuan web berupa spinner. berikutnya yaitu pelaksanaan game, guru dapat menggunakan bantuan web interaktif salah satunya yaitu *wordwall* untuk menguji pengetahuan siswa.

Sehingga berdasarkan uraian diatas maka peneliti mengangkat judul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA Kelas V pada Gugus Dewa Agung Jambe Klungkung”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, sehingga dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

- 1) Kegiatan pembelajaran di kelas masih menggunakan metode ceramah yang kegiatan pembelajarannya berpusat kepada guru sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran.
- 2) Kurangnya wawasan guru mengenai model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam melaksanakan pembelajaran.
- 3) Kurangnya pemahaman guru tentang penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.
- 4) Guru kurang melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran.
- 5) Kurangnya pengalaman guru dalam mengoperasikan alat teknologi.
- 6) Guru mengalami kesulitan dalam mengembangkan materi dikarenakan guru berpedoman hanya pada buku pembelajaran.

- 7) Guru kurang mengetahui mengenai adanya alat bantu pembelajaran yang berbasis online dan interaktif.
- 8) Guru belum dapat mengembangkan media yang ada menjadi media interaktif dalam melaksanakan pembelajaran.
- 9) Kurangnya minat siswa dalam mempelajari pelajaran IPA.
- 10) Kompetensi Pengetahuan siswa pada mata pelajaran IPA belum sesuai dengan harapan.

1.3 Pembatasan Masalah

Banyak hal yang dapat menyebabkan siswa mengalami masalah dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Berdasarkan identifikasi masalah, maka peneliti memberikan Batasan dari ruang lingkup dari penelitian yang akan dilakukan. Peneliti membatasi permasalahan pada pengaruh penerapan Model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan Media Pembelajaran Interaktif terhadap kompetensi pengetahuan IPA pada topik Magnet, Listrik dan Teknologi untuk Kehidupan pada siswa kelas V pada Gugus Dewa Agung Jambe Klungkung.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan Pembatasan Masalah pada uraian diatas, maka rumusan masalah yang dijadikan bahan penelitian yaitu sebagai berikut :

- 1) Bagaimanakah kemampuan kelompok siswa eksperimen dan kelompok siswa kontrol sebelum dibelajarkan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media pembelajaran interaktif?

- 2) Bagaimanakah kemampuan kelompok siswa eksperimen sesudah dibelajarkan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media pembelajaran interaktif?
- 3) Apakah terdapat pengaruh yang signifikan pada kelompok siswa yang diberikan model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan media pembelajaran interaktif dengan kelompok siswa yang tidak diberikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media pembelajaran interaktif terhadap kompetensi pengetahuan siswa?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah diatas, maka dapat disusun tujuan dari penelitian eksperimen ini adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui mengenai kemampuan kelompok siswa eksperimen dan kelompok siswa kontrol sebelum dibelajarkan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media pembelajaran interaktif
- 2) Untuk mengetahui mengenai kemampuan kelompok siswa eksperimen sesudah dibelajarkan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media pembelajaran interaktif.
- 3) Untuk mengetahui pengaruh signifikan yang terjadi pada kelompok siswa yang diberikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media pembelajaran interaktif dengan kelompok siswa yang tidak diberikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media pembelajaran interaktif terhadap kompetensi pengetahuan siswa

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, maka manfaat penelitian eksperimen ini sebagai berikut :

1.6.1 Manfaat secara teoretis

Diharapkan hasil penelitian eksperimen ini mampu memberikan manfaat dalam pengembangan model pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang interaktif dalam kegiatan pembelajaran. Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai salah satu referensi pemilihan model pembelajaran maupun pemilihan media pembelajaran interaktif yang dilakukan khususnya dalam pembelajaran IPA.

1.6.2 Manfaat secara praktis

1) Bagi Siswa

Penelitian ini dapat dijadikan pengalaman untuk melatih siswa dalam menumbuhkan rasa kerja sama dalam kelompok dan pengalaman belajar sambil bermain sehingga dapat mengatasi kesulitan dalam proses pembelajaran.

2) Bagi Guru

Penelitian ini dapat dijadikan rujukan khususnya dalam melaksanakan pembelajaran pada mata pelajaran IPA yang menuntut siswa untuk dapat bekerja sama dalam kelompok (*Cooperative Learning*) dan juga dapat membantu guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif.

3) Bagi Kepala Sekolah

Diharapkan dapat dijadikan masukan bagi kepala sekolah dalam mengambil kebijakan maupun pertimbangan dalam pembinaan guru untuk meningkatkan profesionalitas guru.

4) Bagi Peneliti lain

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai pengalaman baru dan bekal ilmu sebagai calon pendidik.

