

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Sarana penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) dalam menjamin kelangsungan pembangunan suatu bangsa merupakan pendidikan. Kemampuan-kemampuan siswa perlu dikembangkan dalam pendidikan dapat berjalan dengan baik. Oleh karenanya, pemerintah Indonesia melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Perubahan kurikulum pembelajaran berawal kurikulum KTSP menjadi kurikulum 2013 dimana dalam kurikulum 2013 proses pembelajarannya adalah berpusat pada siswa, menuntut guru lebih kreatif dan inovatif dalam merancang kegiatan pembelajaran yang melibatkan peran aktif siswa. Pembelajaran harus menumbuhkan suasana sedemikian rupa sehingga siswa aktif bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan gagasan.

Dengan adanya perubahan tersebut juga dapat berubahnya komponen pendidikan dalam berbagai standar yakni standar isi, proses, serta kompetensi lulusan. Satu diantara komponen nilai yang didapatkan oleh siswa tergantung dari siswa itu sendiri.

Mata pelajaran utama dalam penelitian ini adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Menurut Samatowa (2016) ilmu pengetahuan alam dalam bahasa Inggris yaitu *natural science* artinya ilmu pengetahuan alam. Ilmu pengetahuan alam, yang sering disebut juga dengan istilah pendidikan sains, yang disingkat menjadi IPA. Sedangkan Susanto (2013) menyatakan bahwa IPA adalah usaha manusia

memahami alam melalui pengamatan, menggunakan prosedur yang tepat, dijelaskan dengan penalaran, dan mendapatkan kesimpulan.

Berkaitan dengan pembelajaran IPA yang bermakna di sekolah dasar, hendaknya seorang guru memperkenalkan lingkungan dan peristiwa yang sering dialami oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dapat meningkatkan daya tarik siswa dalam belajar IPA. Selain itu, penerapan model atau metode yang sesuai juga dapat memaksimalkan proses pembelajaran yang terjadi. Pembelajaran pun dapat berpengaruh positif terhadap hasil yang dicapai siswa. Seperti yang dikemukakan oleh Susanto (2012) proses pembelajaran IPA yang tepat diharapkan dapat membentuk keterampilan maupun kemampuan berpikir dalam memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Artinya, proses tersebut menuntut guru memberikan kesempatan kepada siswa menemukan, menguasai suatu konsep dengan tepat, dan menerapkannya dalam kehidupan.

Pembelajaran IPA mengarahkan siswa untuk aktif sehingga dapat membantu siswa dalam mendapatkan pemahaman yang lebih dalam mengenai alam disekitarnya. IPA dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari untuk melengkapi kebutuhan manusia melalui diidentifikasinya suatu pemecahan masalah. Agar tidak dapat berdampak buruk terhadap lingkungan penerapan IPA harus dilaksanakan secara sederhana. Maka dari itu pembelajaran IPA menitikberatkan dalam mengembangkan keterampilan proses serta sikap ilmiah. Karakteristik dari siswa harus diperhatikan untuk memenuhi kebutuhan ketika pembelajaran IPA. Hal ini dapat dilihat pada proses pembelajaran sebagian siswa belum mampu berkonsentrasi pada waktu yang relative lama.

Berdasarkan observasi di lapangan di temukan pada siswa kelas IV belum sesuai dengan apa yang diharapkan sehingga kompetensi pengetahuan IPA kelas IV SD Negeri gugus Untung Surapati perlu ditingkatkan. Kompetensi pengetahuan IPA siswa masih belum optimal, siswa masih banyak berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 74,00. Hal ini terbukti dari pencatatan nilai Penilaian Tengah Semester (PTS) IPA yang dilakukan di SD Negeri Gugus Untung Surapati yaitu dari 204 siswa sebanyak 114 atau 55,8% belum mencapai mencapai KKM, sedangkan 90 siswa atau 44,2% sudah mampu mencapai nilai KKM. Untuk mengatasi hal-hal tersebut, perlu adanya upaya untuk mengubah paradigma lama dengan paradigma pembelajaran baru yaitu dengan menerapkan model-model pembelajaran yang relevan. Permainan adalah satu dari banyak cara yang dapat membuat belajar siswa lebih menyenangkan. Tentunya permainan yang dibuat pada saat pembelajaran adalah permainan akademik yang mampu meningkatkan motivasi belajar serta memberi rangsangan agar siswa aktif bekerjasama pada saat pembelajaran.

Model pembelajaran yang merancang permainan akademik dalam penerapan penerapannya yaitu model pembelajaran *Team Games Tournament*. Shoimin (2014) mengemukakan *Team Games Tournament* adalah model pembelajaran kooperatif yang relevan diterapkan, dengan menggunakan tournament akademik dan melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Dalam model *Team Games Tournament* siswa dapat dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri 3 sampai 5 siswa heterogen, baik dalam prestasi akademik, ras, etnis maupun jenis kelamin.

Wulandari (2018) mengungkapkan bahwa pada model *Team Games Tournament* memiliki beberapa tahapan yang harus dilewati pada saat proses belajar pembentukan kelompok hingga siswa bersaing dan berkompetisi antara kelompok satu dengan yang lain yang disajikan dalam suatu *games* agar proses belajar tidak terasa membosankan. Kegiatan belajar bersama permainan yang dibuat dalam pembelajaran model *Team Games Tournament* membuat siswa dapat belajar lebih tenang dan tidak tegang di samping itu juga dapat menanamkan rasa bertanggung jawab, kerjasama, bersaing secara sehat, dan terlibatnya proses belajar. Adapun media yang digunakan adalah media lingkungan, menurut Dikti (dalam Hamzah & Nurdin, 2012) generasi muda sangat baik untuk diajak mengetahui factor apa saja yang berpengaruh dalam turunnya kualitas lingkungan hidup. Lebih lanjut Dikti (dalam Hamzah & Nurdin, 2012) pada pendidikan anak usia dini sangat baik dalam memberi pemahaman dan kesadaran dari pentingnya menjaga kelestarian lingkungan. Maka dari itu lingkungan dikatakan saat menjalankan hidup didunia yang wajib dijaga kelestariannya.

Dengan demikian untuk dapat meningkatkan partisipasi siswa agar pembelajaran terasa lebih menyenangkan maka diujikan salah satu model yang dapat menunjang proses pembelajaran. Pengujian penelitian tersebut yakni dengan judul “Pengaruh Model *Team Games Tournament* Berbantuan Media Lingkungan Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa Kelas IV SD Negeri Gugus Untung Surapati Tahun Ajaran 2019/2020”.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah maka diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut.

- 1.2.1 Rendahnya kompetensi pengetahuan IPA dilihat dari nilai KKM siswa.
- 1.2.2 Rendahnya variasi model dalam pembelajaran.
- 1.2.3 Rendahnya daya ingat siswa terhadap konsep-konsep IPA.

1.3 Pembatasan Masalah Penelitian

Untuk membatasi ruang lingkup masalah yang dibahas dalam penelitian maka perlu adanya pembatasan masalah. Penelitian ini hanya dibatasi pada kompetensi pengetahuan IPA dan model *Team Games Tournament* berbantuan media lingkungan pada siswa kelas IV SD Negeri Gugus Untung Surapati tahun ajaran 2019/2020.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berlandaskan dari identifikasi masalah dapat dirumuskan permasalahan penelitian yang akan dilakukan yaitu apakah terdapat pengaruh yang signifikan model *Team Games Tournament* berbantuan media lingkungan terhadap kompetensi pengetahuan IPA siswa kelas IV SD Negeri Gugus Untung Surapati tahun ajaran 2019/2020?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari identifikasi masalah maka tujuan masalah penelitian yang hendak dilakukan yaitu untuk mengetahui pengaruh yang signifikan model *Team*

Games Tournament berbantuan media lingkungan terhadap kompetensi pengetahuan IPA siswa kelas IV SD Negeri Gugus Untung Surapati tahun ajaran 2019/2020.”

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yakni:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberi sumbangan pemikiran dan menambah ilmu pengetahuan di bidang pendidikan untuk meningkatkan mutu pendidikan, khususnya dalam pencapaian hasil belajar IPA.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi masukan bagi kepala sekolah untuk mengambil kebijakan yang paling tepat dalam pembinaan kemampuan guru-guru dalam mengelola proses pembelajaran, sehingga kompetensi pedagogik dan kompetensi profesional guru diharapkan semakin meningkat.

1.6.2.2 Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat di gunakan untuk meningkatkan wawasan guru dalam memilih model pembelajaran yang inovatif dan mengeksplorasi pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPA.

1.6.2.3 Bagi Siswa

Hasil penelitian ini mampu memberikan pembelajaran yang menyenangkan dan inovatif untuk siswa sehingga siswa tidak merasa bosan.

1.6.2.4 Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat dipakai sebagai suatu rujukan untuk penelitian selanjutnya.

