

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Pendidikan merupakan suatu proses pemerolehan pengetahuan yang harus dilalui oleh setiap orang dalam suatu kegiatan belajar mengajar di sekolah. Hal ini sejalan dengan pendapat Saidah (2016) yang menyatakan bahwa pendidikan adalah suatu proses pelatihan dan pengajaran yang dilakukan di sekolah maupun di kampus dengan tujuan membangun pengetahuan dan ketrampilan. Pelaksanaan pendidikan di Indonesia sangat memerlukan adanya suatu komponen pendidikan, salah satunya adalah kurikulum untuk mendukung proses pendidikan yang baik.

Berdasarkan Undang-undang No. 20 Tahun 2003, kurikulum adalah seperangkat rencana atau peraturan yang berisi tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu. Saat ini, pemerintah telah menetapkan kurikulum 2013 sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan belajar yang diterapkan pada pendidikan di Indonesia.

Kurikulum 2013 menuntut kemampuan guru untuk berpengetahuan dan memiliki empat komponen dasar kompetensi guru, yaitu kompetensi pedagogik, kompetensi sosial, kompetensi kepribadian, dan kompetensi profesional. Dalam proses belajar mengajar, guru berperan sebagai fasilitator dan siswa berperan aktif untuk membangun pengetahuannya dari berbagai sumber pembelajaran.

Namun sebaliknya, permasalahan yang sering terjadi dalam pembelajaran saat ini adalah masalah proses pembelajaran yang kurang mampu mengembangkan cara berfikir siswa karena dalam melaksanakan proses pembelajaran siswa masih bergantung pada penjelasan yang diberikan oleh guru sehingga pembelajaran yang berlangsung di kelas hanya diarahkan pada kemampuan siswa untuk menghafal suatu informasi tanpa memahaminya. Dari berbagai muatan materi, hal tersebut juga menimpa salah satu muatan materi ilmu pengetahuan alam (IPA) dimana dalam proses pembelajarannya masih banyak dilaksanakan berpusat pada guru. Apabila hal ini terus terjadi, siswa tidak akan mencapai kompetensi pengetahuan yang diharapkan khususnya pada pembelajaran yang bermuatan materi IPA.

IPA sangat penting diajarkan di Sekolah Dasar, karena IPA mampu melatih anak untuk berpikir kritis, kreatif dan objektif. Menurut Susanto (2013:167), "Sains adalah Pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan rasa ingin tahu secara alamiah, sehingga membentuk kepribadian siswa dalam mengembangkan kompetensi pengetahuannya. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran di kelas khususnya pada pembelajaran bermuatan materi IPA perlu dikembangkan dari segi pelaksanaan pembelajaran. Dalam hal ini perlu dilakukannya inovasi dalam menyajikan materi pembelajaran agar dapat menarik minat siswa sehingga termotivasi untuk belajar dan membangun pengetahuannya.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilaksanakan pada bulan oktober di semua SD Gugus V Kecamatan Tabanan terdiri dari 5 sekolah yaitu SD 1 Delod Peken, SD 3 Delod peken, SD 4 Delod Peken, SD 5 Delod

peken, SD 6 Delod Peken. Jumlah siswa kelas IV di Gugus V Kecamatan Tabanan adalah 119 siswa. Dari ke 5 sekolah dasar Negeri tersebut dalam proses pembelajaran khususnya pada kelas IV muatan materi IPA yaitu Dalam proses pembelajaran masih ada siswa yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran IPA, sehingga motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran IPA masih perlu ditingkatkan, serta pembelajaran IPA perlu menggunakan model-model pembelajaran inovatif untuk menunjang proses pembelajaran salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* di samping itu penggunaan media sebagai pendukung pembelajaran belum efektif digunakan, dan pada saat melakukan diskusi siswa cenderung hanya memilih teman-teman terdekatnya tanpa memperhitungkan kemampuan akademiknya dalam memilih anggota kelompok sehingga kegiatan diskusi kurang optimal. Dari total keseluruhan SD yang ada di Gugus V Kecamatan Tabanan, masih ada 119 siswa yang dibawah KKM (kriteria ketuntasan minimal) yaitu 75. Siswa yang belum tuntas mencapai 59,85% atau 85 siswa dari 119 siswa, sedangkan siswa yang sudah tuntas mencapai 40,14% atau hanya 34 siswa dari 119 siswa.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi, maka guru di tuntut untuk mampu merancang kegiatan pembelajaran yang mampu membangun kompetensi pengetahuan siswa.. Salah satu model pembelajaran yang dapat merangsang keaktifan siswa dalam proses pembelajaran adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif melibatkan partisipasi aktif masing-masing anggota kelompok. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media puzzle yang selanjutnya akan disebut dengan model

pembelajaran kooperatif yang di kembangkan oleh Salvin (1995) untuk membantu siswa mereview pembelajaran. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan puzzle adalah salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah satu diantara model pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan penghargaan. Dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* siswa memainkan permainan-permainan dengan anggota tim lain untuk menyelesaikan permainan agar memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Selain model pembelajaran, penggunaan media juga membantu dalam proses pembelajaran.

Menurut Alfiatun, dkk (2013. Vol 9), Media puzzle merupakan salah satu media permainan yang dapat digunakan pada pembelajaran pada materi organ manusia karena puzzle bersifat edukatif bermanfaat untuk meningkatkan keterampilan kognitif, motorik halus, sosial dan melatih kesabaran. Jika ketertarikan dan kepuasan siswa dalam belajar meningkat, maka hasil belajar akan meningkat pula. Siswa yang memiliki ketertarikan dan kepuasan dalam belajar akan selalu berusaha mengikuti proses pembelajaran dengan sebaik-baiknya untuk memperoleh hasil belajar yang optimal.

Dari uraian yang di paparkan, sehingga perlu di laksanakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Puzzle Terhadap Kompetensi Pengatahuan IPA Siswa Kelas IV SD Gugus V Kecamatan Tabanan Tahun Ajaran 2019/2020”

5.1 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang di uraikan dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yaitu sebagai berikut.

1. Pemanfaatan media pembelajaran sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran IPA belum maksimal.
2. Model pembelajaran yang diterapkan kurang bervariasi dalam proses pembelajaran.
3. Partisipasi siswa dalam pembelajaran IPA masih kurang aktif dilihat dari kurang optimalnya siswa mengkomunikasikan pendapatnya di kelas.
4. Kompetensi pengetahuan IPA masih kurang dilihat dari jumlah siswa yang memiliki nilai rata-rata di bawah standar KKM.

5.2 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yakni, belum optimalnya kompetensi pengetahuan IPA disinyalir dari penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran yang belum tepat, sehingga perlu di terapkan Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan Media puzzle.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang di uraikan, maka rumusan masalah dalam yang di ajukan dalam penelitian ini :

Apakah terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *times game tournamet* berbantuan media *puzzle* terhadap kompetensi pengetahuan IPA siswa kelas IV SD Gugus V Kecamatan Tabanan Tahun Ajaran 2019/2020.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari permasalahan yang telah di rumuskan maka tujuan yang dingin di capai dalam penelitian iniyaitu :

Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan model pembelajara *times game tournament* berbantuan media *puuzle* terhadap kompetensi pengetahuan IPA siswa kelas IV Gugus V Kecamatan Tabanan Tahun Ajaran 2019/2020.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Pada bagian ini d paparkan mengenai manfaat hasil penelitian yang di bagi menjadi dua yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut :

1.6.1 Manfaat Teoretis

Setelah di ketahui pengaruh model pembelajaran *teams game tournamens* dan media *puzzle* terhadap kompetensi pengetahuan IPA pada kelas IV SD Gugus V Kecamatan Tabanan Tahun ajaran 2019 / 2020 . Dan dapat memberi kontribusi yang positif terhadap ilmu pendidikan, khususnya pendidikan di sekolah dasar sehingga dapat memperluas pengetahuan tentang strategi atau pendekatan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkann kompetensi pengetahuan IPA.

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat memberikan manfaat berbagai pihak yang terlibat dalam penelitian yaitu bagi guru, kepala sekolah, maupun penelitian

lainnya yang hanya sebagai pembaca. Adapun manfaat praktis yang di peroleh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Guru

Hasil penelitian ini akan dapat dipakai sebagai alternatif dan masukan untuk menambah pengetahuan dan wawasan mengenai inovasi untuk pembelajaran IPA.

2. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini bermanfaat untuk dijadikan bahan pertimbangan dalam menyusun program pembelajaran dan pihak sekolah dapat memberi arahan terkait kemampuan guru dalam menggunakan model pembelajaran sehingga keberhasilan dalam proses pembelajaran dapat tercapai.

