

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan hak semua orang yang memiliki peran yang sangat penting sebagai wadah dalam mengembangkan potensi serta wawasan anak dalam sumber daya manusia. Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 tahun 2003, Pendidikan Nasional bertujuan untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak bangsa serta mengembangkan potensi siswa.

Dalam pelaksanaan pendidikan, pemerintah telah melakukan beberapa pembaharuan agar memperoleh hasil yang optimal salah satunya dengan adanya perubahan dan perbaikan kurikulum. Saat ini telah diterapkannya kurikulum 2013 yang dalam penerapannya menggunakan tematik integratif yaitu mengaitkan beberapa mata pelajaran kedalam sebuah tema.

Kurikulum 2013 bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik baik kemampuan sikap maupun kemampuan bersosialisasi, serta dapat berpartisipasi dalam membangun kehidupan bangsa yang lebih baik. Kurikulum 2013 juga dapat meningkatkan kreativitas guru dan pola pikir tingkat tinggi dalam proses pembelajaran di kelas dan siswa di tuntut lebih aktif.

Kurikulum 2013 dikembangkan atas teori berbasis kompetensi yang di rancang untuk memberikan pengalaman belajar seluas-luasnya bagi siswa dalam mengembangkan kemampuannya.

Salah satu kompetensi yang perlu dikembangkan adalah kompetensi IPA. Menurut Permendiknas No.22 tahun 2006 mengenai pengertian IPA, yaitu ilmu yang mempelajari peristiwa tentang alam, IPA juga tidak hanya berupa konsep saja melainkan melalui proses penemuan. IPA merupakan ilmu yang mempelajari tentang peristiwa serta gejala-gejala alam secara sistematis (Sumatowa,2011)

IPA adalah salah satu pelajaran yang terdapat dalam kurikulum pendidikan di Indonesia. IPA merupakan suatu usaha manusia untuk mempelajari alam semesta melalui pengamatan serta dapat dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapat suatu kesimpulan (Susanto,2016). Implementasi Kurikulum 2013, dalam pelaksanaan pembelajaran masih jauh dari yang diharapkan, dilihat dari dilakukannya observasi awal yang saya lakukan pada hari Senin, 4 November 2019 pada kelas IV SD Gugus R.A Kartini Denpasar Barat. Terdapatnya kelemahan serta kendala dalam kompetensi pengetahuan IPA siswa tentunya hal tersebut dapat berpengaruh terhadap kompetensi Pengetahuan siswa.

Kompetensi adalah suatu yang kompleks dimana didalamnya mengandung banyak aspek. Pada kurikulum 2013, aspek tersebut dinyatakan dalam rumusan Kompetensi Inti (KI) yang dinotasikan sebagai berikut: (1) KI-1 untuk kompetensi sikap spiritual, (2) KI-2 untuk kompetensi sikap sosial, (3) KI-3 untuk penguasaan kompetensi pengetahuan, (4) KI-4 untuk kompetensi keterampilan (Kosasih,2014). Berdasarkan paparan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa kompetensi mencakup aspek (ranah) yakni kompetensi sikap, penguasaan kompetensi pengetahuan, dan kompetensi spiritual.

Kompetensi merupakan suatu syarat untuk mencapai kriteria kelulusan yang wajib dimiliki siswa. Maka kompetensi berkaitan dengan hasil belajar. Penilaian hasil belajar oleh pendidik adalah proses pengumpulan data yang dilakukan secara tersusun untuk memantau perkembangan hasil belajar peserta didik serta evaluasi hasil belajar. (Permendikbud No. 53 Tahun 2015).

Suhendra (2019:33) menyatakan,

Guru memiliki peranan penting dalam mengimplementasikan suatu dokumen kurikulum. Kurikulum memiliki dua komponen penting, yaitu kurikulum sebagai dokumen dan kurikulum sebagai implementasi. Kurikulum sebagai implementasi erat kaitannya dengan bagaimana guru mampu menjalankan tugasnya secara profesional untuk mengimplementasikan kurikulum dalam proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil observasi wawancara pertama yang dilakukan pada hari senin, 4 november 2019 dengan kepala sekolah serta guru kelas IV di SD Guugus R.A Kartini Denpasar Barat. Teridentifikasi masalah-masalah seperti: kurang aktifnya siswa dalam kegiatan pembelajaran, siswa yang merasa bosan dan jenuh saat pelajaran, siswa yang malu serta takut dalam mengutarakan pendapat sehingga kebanyakan siswa hanya menjadi pendengar dan penerima informasi, kurangnya inovasi dan pembaharuan didalam penerapan model ataupun strategi pembelajaran yang diterapkan, pembelajaran IPA yang dianggap sebagai pembelajaran yang sulit. Dari beberapa permasalahan tersebut guru dapat merancang sebuah model pembelajaran sebagai suatu perencanaan yang digunakan sebagai pedoman dalam perencanaan pembelajaran di kelas..

Maka dari itu perlu adanya kreativitas dalam menggunakan model-model pembelajaran yang menyenangkan. Penggunaan sebuah model pembelajaran dapat menjadikan pembelajaran menjadi lebih efektif, menyenangkan, berjalan lancar dan seluruh siswa akan bersemangat didalam mengikuti pembelajaran yang berlangsung melalui model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif beragam tipe dan jenisnya, salah satu contohnya pembelajaran kooperatif yaitu *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran TGT cocok digunakan dalam kegiatan pembelajaran seperti menjawab pertanyaan secara langsung sekaligus juga bermain, dimana siswa akan berkompetisi atau berlomba untuk menjawab pertanyaan sehingga nantinya akan menjadi pemenang dalam permainan akademik tersebut.

TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif dengan melakukan *Game* akademik dalam proses pembelajarannya serta TGT juga memadukan interaksi antar siswa serta kekompakan siswa di dalam masing-masing kelompok dan juga meningkatkan daya saing siswa untuk mengumpulkan poin dan nilai. “Dalam *Teams Games Tournament* (TGT) siswa terlebih dahulu mempelajari materi bersama dengan kelompok masing-masing sebelum mereka melakukan game akademik, nilai yang diperoleh dari game akademik akan menentukan siapa pemenang dari game tersebut” Huda (2013:197)

Sumewati (2018) TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang membuat siswa menjadi lebih aktif serta memberi kebebasan siswa untuk mengkonstruksi pengetahuannya sendiri sehingga siswa mampu menanamkan pengetahuannya sendiri.

Mamanda (2018) TGT adalah model pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, dimana masing-masing siswa berlomba sebagai perwakilan dari kelompoknya untuk memperoleh skor tertinggi.

TGT merupakan salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang melibatkan seluruh siswa dalam proses pembelajaran secara berkelompok yang mengandung unsur permainan (Sohimin, 2014). Model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran yang menggunakan game akademik, dimana dalam model ini siswa menjadi lebih rileks dalam belajar. Penggunaan model TGT akan lebih efektif apabila dipadukan dengan penggunaan media, salah satu penggunaan media yang cocok yaitu *Question Card*

Kelebihan dari model TGT adalah: (1) membuat seluruh siswa menjadi aktif, (2) akan menumbuhkan rasa saling menghormati, (3) merangsang siswa lebih semangat dalam proses pembelajaran, (Sohimin, 2014).

Media *question card* merupakan media pembelajaran berupa kartu yang didalamnya berisi soal-soal mengenai pembelajaran. *Question Card* merupakan media kartu yang di dalamnya terdapat sebuah pesan dimana hal ini dapat merangsang siswa dalam proses pembelajaran (Arsyad, 2016).

Handayani (2017) *Question Card* merupakan media pembelajaran yang berupa kartu, dimana didalam kartu tersebut terdapat pertanyaan-pertanyaan.

Astuti (2019) *Question Card* adalah sebuah media kartu yang berisi pertanyaan-pertanyaan, yang biasanya di berikan oleh guru dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dilakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan Media *Question Card* Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa Kelas IV SD Gugus R.A Kartini Denpasar Barat”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan tersebut, maka identifikasi masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1.2.1 Kurangnya inovasi dalam penerapan model, metode ataupun strategi pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran kompetensi IPA.
- 1.2.2 Belum nampak keaktifan siswa serta minat siswa didalam menyampaikan pendapatnya didalam kelas.
- 1.2.3 Siswa merasa malu atau takut dalam mengutarakan pendapatnya.
- 1.2.4 Muatan materi pembelajaran IPA yang dianggap sebagai salah satu materi pembelajaran yang sulit.
- 1.2.5 Pembelajaran yang kurang menyenangkan menyebabkan siswa cepat bosan.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijabarkan, masalah didalam penelitian ini dibatasi pada pengetahuan IPA siswa yang kurang optimal. Terdapat berbagai faktor yang dapat menyebabkan hal tersebut seperti kurang aktifnya siswa didalam kelas serta minat siswa dalam menyampaikan pendapat didalam kelas, siswa merasa malu serta takut didalam mengutarakan pendapat, siswa yang merasa bosan dan penggunaan model pembelajaran yang belum optimal didalam kegiatan pembelajaran. Sehingga dalam penelitian ini dibatasi dilakukannya pengujian model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan Media *Question Card*. Maka peneliti membatasi permasalahan pada pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan Media *Question Card* terhadap kompetensi pengetahuan IPA siswa.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan yaitu Apakah terdapat Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *question card* terhadap kompetensi pengetahuan IPA siswa kelas IV SD Gugus R.A Kartini Kecamatan Denpasar Barat Tahun Ajaran 2019/2020?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang dirumuskan tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games*

*Tournament* berbantuan media *question card* terhadap kompetensi pengetahuan IPA siswa kelas IV SD Gugus R.A Kartini Kecamatan Denpasar Barat Tahun Ajaran 2019/2020.

## **1.6 Manfaat Hasil Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian yang akan dilaksanakan adalah sebagai berikut.

### **1.6.1 Manfaat Teoretis**

Secara teoretis hasil dari penelitian ini mampu bermanfaat dalam memberikan wawasan dan pemahaman serta memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan ilmu pengetahuan dan pendidikan, khususnya terkait muatan materi IPA dalam mencapai kompetensi pengetahuan melalui inovasi pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran TGT.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

Adapun manfaat praktis yang di harapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **1.6.2.1 Bagi Siswa**

Hasil penelitian ini nantinya akan sangat bermanfaat bagi siswa karena memperoleh kesempatan belajar lebih bermakna sehingga dapat memberi peluang terhadap siswa untuk meningkatkan penguasaan kompetensi pengetahuan IPA.



#### 1.6.2.2 Bagi Guru

Hasil Penelitian ini dapat digunakan sebagai pedoman oleh guru dalam mengemas materi pembelajaran sehingga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan sehingga memperoleh hasil pembelajaran yang diharapkan.

#### 1.6.2.3 Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pertimbangan dalam menyusun program pembelajaran dan dapat menjadi masukan dalam upaya mengoptimalkan kualitas pembelajaran yang baru di SD.

#### 1.6.2.4 Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu masukan didalam mengembangkan penelitian dan dapat menambah pengetahuan serta wawasan bagi peneliti sehingga dapat mengembangkan peneliti-peneliti lainnya.

