

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sejalan dengan Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang semakin maju dan canggih, pendidikan harus mendapat perhatian secara khusus agar mencapai mutu pendidikan yang maksimal. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana guna mewujudkan suasana belajar agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya di masyarakat, bangsa, dan negara.

Menurut (Lestari & al, 2022, p. 18) menyatakan bahwa pendidikan menaruh peranan yang sangat penting bagi kehidupan yakni sebagai sarana dalam meningkatkan serta mengembangkan taraf kualitas sumber daya manusia (SDM). Adapun upaya yang harus ditempuh untuk membangun sumber daya manusia yang handal dan berkompetensi yaitu adanya penyelenggaraan pendidikan formal. Salah satu lembaga yang menyelenggarakan pendidikan formal dan berperan penting dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional yaitu sekolah.

Pendidikan Sekolah Dasar merupakan jenjang dasar bagi siswa dalam menempuh pendidikan, sebab membangun dasar pengetahuan yang akan digunakan untuk jenjang pendidikan berikutnya. Hal ini berarti bahwa, sekolah dasar berfungsi sebagai pusat untuk mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan dasar yang akan digunakan sebagai bekal menuju pendidikan yang lebih tinggi. Ada banyak pembelajaran yang diajarkan atau diberikan di sekolah sesuai dengan jenjang pendidikan, salah satunya mata pelajaran wajib yaitu IPA.

Permasalahan yang saat ini sering terjadi di dalam kegiatan belajar khususnya pelajaran IPA ialah guru tidak menempatkan siswa dalam kegiatan belajar sehingga membuat siswa menjadi tidak inovatif dalam belajar. Dalam dunia pendidikan, guru memiliki peranan yang penting dalam menumbuhkan rasa ketertarikan dan antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan belajar. Akan tetapi kenyataannya, masih banyak guru yang belum menerapkan pembelajaran inovatif dan masih menggunakan pembelajaran konvensional seperti ceramah.

Pembelajaran konvensional memiliki arti bahwa guru menjadi pusat di dalam aktivitas belajar (*teacher centered*) dan siswa hanya berperan untuk memperhatikan dan mengamati penjelasan yang dipaparkan oleh guru. Hal ini, dapat memberi dampak kepada siswa dengan timbulnya rasa jenuh, bosan, hingga tidak memiliki kreativitas dalam pembelajaran. Maka dari itu, guru harus mempunyai solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut yakni dengan menganalisis kebutuhan dari siswa serta menyeleksi model pembelajaran dan media yang cocok dengan karakter siswa sekaligus mata pelajarannya.

Menurut (Alfira & Syofyan, 2022, p. 178) “Ilmu Pengetahuan Alam merupakan studi yang menarik untuk siswa terutama sekolah dasar, dikarenakan Ilmu Pengetahuan Alam ialah suatu ilmu yang berhubungan dengan gejala – gejala alam sekitar beserta isinya”. Hal ini berarti, mata pelajaran IPA memiliki kedudukan yang penting serta dapat mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep – konsep IPA yang bermanfaat guna diterapkan dalam kehidupan sehari – hari.

Dalam proses pembelajaran, biasanya siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi hingga beranggapan bahwa mempelajari IPA merupakan pelajaran yang cukup menantang dan mengakibatkan rendahnya hasil belajar. Suatu perolehan akhir yang diraih setelah melalui proses pembelajaran disebut hasil belajar.

Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik ranah kognitif, ranah afektif, maupun ranah psikomotorik (Susanto, 2019, p. 7). Artinya, hasil belajar menjadi patokan untuk mengetahui seberapa jauh kemajuan pada diri siswa setelah menerima pengalaman belajarnya yang dapat diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Berdasarkan observasi awal pada Kamis, 11 Januari 2024 di SD Negeri 19 Palembang, diperoleh informasi terkait beberapa masalah dalam pelaksanaan pembelajaran IPA yaitu; (1) Terdapat beberapa nilai siswa yang masih rendah dibawah KKM, (2) Terdapat siswa yang asik mengobrol dan tidak menyimak penjelasan guru, hingga berdampak pada hasil belajar rendah, (3) Tersedianya media pembelajaran seperti proyektor/LCD tidak membuat guru sering memakainya melainkan lebih menggunakan media berupa papan tulis dan berpedoman pada buku cetak, (4) Penyajian materi masih bersifat monoton / belum bervariasi, (5) Guru masih menerapkan metode ceramah.

Berikutnya, peneliti juga menemukan permasalahan yang dialami siswa, terkhususnya pada materi perubahan wujud benda. Terlihat dari indikator – indikator berikut: a) Siswa belum mampu menjelaskan apa itu perubahan wujud suatu benda, b) Siswa belum mampu menyebutkan sifat – sifat benda padat, cair

dan gas, c) Siswa belum mampu mengidentifikasi peristiwa perubahan wujud benda, dan d) Siswa belum mampu membedakan sifat wujud benda (padat, cair, dan gas).

Adapun faktor – faktor penyebabnya yaitu faktor internal yang dapat mempengaruhi hasil belajar meliputi intelegensi, motivasi dan minat. Sedangkan faktor eksternal meliputi sekolah, keluarga, dan masyarakat (Susanto, 2019, pp. 14-15). Artinya hasil belajar siswa dapat dicapai hingga maksimal apabila faktor – faktor yang mempengaruhi mendukung proses belajar atau berpengaruh positif.

Melihat permasalahan tersebut, maka perlu adanya solusi untuk mengatasinya yaitu melalui pembelajaran yang menarik dan inovatif guna meningkatkan hasil belajar siswa terkhusus pada pembelajaran IPA. Salah satu alternatif yang dapat dilakukan yaitu menerapkan model pembelajaran kooperatif yang pembelajarannya berpusat pada siswa.

Menurut Sensualita menyatakan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan dan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa adanya perbedaan status (Damayanti & Nurfaizah, 2022, p. 201). Aktivitas belajar sambil bermain telah dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), sehingga memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks dengan adanya rasa kebersamaan, tanggung jawab, kerja sama, dan sikap saling menghargai antar sesama anggota kelompoknya.

Hal ini, dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih baik, karena siswa sekolah dasar lebih senang terhadap permainan. Menurut Adnyana dalam (Seprina & dkk, 2022, p. 77) menyatakan bahwa langkah – langkah model pembelajaran TGT meliputi 5 tahap yaitu (1) Presentasi kelas; (2) *Team* (kelompok); (3) *Game* (permainan); (4) *Tournament* (pertandingan); (5) *Reward* (pemberian penghargaan).

Pelaksanaan model pembelajaran ini akan lebih bermakna apabila didukung dengan penggunaan media pembelajaran sebagai penunjang tercapainya suatu tujuan pembelajaran. Adapun media yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu media *Question Box*. Menurut (Khoirunnisa & Amaliyah, 2023, p. 9805) menyatakan bahwa media *Question Box* adalah media sederhana yang dibuat berbentuk kotak, berisikan beberapa pertanyaan dan kemudian diambil secara acak.

Dapat disimpulkan bahwa media *Question Box* merupakan alat bantuan dalam proses pembelajaran, tujuannya untuk menyampaikan suatu materi melalui kumpulan pertanyaan tertulis yang nantiya pertanyaan tersebut diambil dalam kotak dan dijawab oleh siswa. Hal ini, dapat membantu siswa menjadi aktif dan mudah dalam memahami materi. Hingga pada akhirnya, hasil belajar IPA dapat dicapai dengan baik dan maksimal.

Adapun penelitian yang relevan dalam mendukung permasalahan di atas yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Putri, Destiniar, & Dedy, 2023) dengan menggunakan metode *Quasi Eksperimental*. Penelitian ini membuktikan bahwa kelas eksperimen yang diberi perlakuan model pembelajaran TGT berbantuan media *Question Box* memberi pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPA

kelas V. Berikutnya, penelitian yang dilakukan (Sya'adah, Sutrisno, & Happy, 2023) menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT berbantuan kartu soal efektif terhadap minat dan hasil belajar siswa.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh (Khoirunnisa, & Amaliyah, 2023) hasil penelitian menunjukkan dampak positif terhadap hasil belajar IPA di kelas III. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh (Damayanti, Nurhaedah & Nurfaizah, 2022) dimana hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT dalam pembelajaran IPA dapat menaikkan hasil belajar siswa kelas IV.

Beberapa hasil penelitian di atas, menunjukkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran TGT berbantuan media *Question Box* dapat efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPA terkhusus pada materi perubahan wujud benda. Hal ini dapat memberi pengaruh positif, yang mana siswa mampu menjelaskan apa itu perubahan wujud suatu benda, mampu menyebutkan sifat – sifat benda padat, cair dan gas, mampu mengidentifikasi peristiwa perubahan wujud benda dan mampu membedakan sifat wujud benda (padat, cair, dan gas).

Berdasarkan uraian permasalahan di atas dan didukung dengan penelitian relevan. Sehingga peneliti akan melakukan penelitian untuk mengetahui efektivitas penerapan model pembelajaran berbantuan media terhadap hasil belajar siswa dengan judul **“Efektivitas Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Question Box* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 19 Palembang”**.

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi permasalahan yang muncul, yakni sebagai berikut:

1. Model yang digunakan guru belum merangsang siswa untuk aktif dan tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
2. Siswa cenderung mengobrol dan tidak menyimak penjelasan guru hingga akhirnya berdampak pada rendahnya hasil belajar IPA.
3. Penyajian materi yang disampaikan bersifat monoton dan berpengaruh pada hasil belajar siswa yang rendah.
4. Tersedianya media pembelajaran seperti proyektor tidak membuat guru sering memakainya melainkan lebih menggunakan media berupa papan tulis dan berpedoman pada buku cetak.
5. Guru lebih sering menerapkan metode ceramah.

1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah

Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini yakni, sebagai berikut :

1. Model pembelajaran yang digunakan yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.
2. Media pendukung yang digunakan yaitu media *Question Box*.
3. Hasil yang diteliti yaitu hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi perubahan wujud benda.
4. Kelas yang digunakan yaitu kelas VA dan V B.

1.2.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini yaitu “Apakah Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Question Box* Efektif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 19 Palembang?”

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Question Box* terhadap hasil belajar Siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SD Negeri 19 Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini yaitu dibagi menjadi dua, antara lain:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini dimaksudkan bisa meneruskan ilmu pengetahuan dan informasi khususnya mengenai model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Question Box* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Menambah rasa optimis dan memotivasi agar lebih giat dalam meraih prestasi.

- 2) Meningkatkan daya saing siswa, yang mana diharapkan siswa bisa lebih kompetitif dan mampu bersaing secara sehat.
- 3) Meningkatkan hasil belajar siswa kelas V, yang mana hasilnya ini sangat penting dalam kegiatan akademik di masa depan.

b. Bagi Guru

- 1) Meningkatkan kualitas cara mengajar siswa dengan baik dan maksimal.
- 2) Memberikan alternatif model dan media pembelajaran, sehingga dapat membantu proses pembelajaran lebih efektif, inovatif dan menarik bagi siswa.
- 3) Mempermudah guru dalam melakukan identifikasi kesulitan belajar pada siswa.

c. Bagi Sekolah

Memberikan informasi baik terkhususnya dalam rangka perubahan kegiatan pembelajaran dengan didasarkan pada penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media *Question Box* yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA khususnya dan kualitas sekolah pada umumnya.