

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya di masyarakat, bangsa, dan Negara. (Hafid, Ahiri, & Haq, 2021, p. 67) mengatakan bahwa “pendidikan adalah salah satu bidang ilmu yang telah berkembang dan cukup lama menjadi pusat kajian dan perbincangan pada berbagai Negara termasuk di Indonesia”. Hal ini berarti, pengembangan bidang pendidikan tampaknya mengalami perkembangan yang begitu pesat, dan menjadi dasar pijakan oleh pendidik dalam melakukan kegiatan-kegiatan pendidikan di berbagai jenjang, termasuk salah satunya di pendidikan Sekolah Dasar.

Sekolah Dasar (SD) merupakan salah satu jenjang pendidikan yang berupaya untuk mencetak kehidupan bangsa yang berintelektual tinggi dan berkualitas. Menurut (Teguh, 2017) “Sekolah Dasar adalah masa anak-anak pada usia emas (*golden age*) sehingga penting untuk menanamkan nilai-nilai budi pekerti luhur”. Maksudnya, sekolah dasar memberikan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta menciptakan generasi-generasi yang cerdas, berintelektual, berintegritas, dan berkualitas.

Pendidikan sekolah dasar terdiri dari berbagai mata pelajaran yang wajib, yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS),

Pendidikan Kewarganegaraan (PKN), Matematika, Bahasa Indonesia, Seni dan Budaya (SbdP). Salah satu mata pelajaran wajib seperti Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan mata pelajaran yang mengenai benda-benda alam, dan gejala-gejala alam yang muncul. Menurut (Alfira & Syofyan, 2022) “Ilmu Pengetahuan Alam adalah studi yang menarik untuk peserta didik terutama untuk peserta didik di sekolah dasar karena IPA ialah ilmu yang mengkaji mengenai fenomena-fenomena alam sekitar”. Hal ini berarti, mata pelajaran IPA dapat mengembangkan pengetahuan dan konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Materi perubahan lingkungan merupakan salah satu materi mata pelajaran IPA di sekolah dasar.

Dalam proses pembelajaran akan ada hasil akhir di setiap proses pembelajaran yang telah diberikan kepada peserta didik yaitu hasil belajar. Hasil belajar merupakan suatu pencapaian akhir dalam proses pembelajaran. Menurut (Hariyanto, 2019, p. 11) “hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik ranah kognitif, ranah afektif maupun ranah psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar”. Artinya, hasil belajar menjadi tolak ukur untuk mengetahui seberapa jauh perubahan pada diri peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya yang dapat diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Berdasarkan wawancara awal yang dilakukan peneliti di SD Negeri 4 Pedamaran, ditemukan bahwa hasil belajar IPA peserta didik tergolong belum mencapai nilai KKM. Hal ini dibuktikan pada kelas V SD Negeri 4 Pedamaran hasil belajar IPA masih belum mencapai nilai KKM yaitu 68. Dari 19 peserta didik di kelas V.A terdapat 15 peserta didik yang belum mencapai nilai KKM. Sedangkan di kelas V.B dari 17 peserta didik terdapat 11 peserta didik yang belum mencapai nilai KKM. Penerapan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada proses pembelajaran di kelas berhasil untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal. Dengan menggunakan model pembelajaran TGT pada materi siklus air dapat membuat siswa tertarik untuk mempelajari lebih dalam mengenai siklus air karena peneliti memberikan penjelasan yang mendetail pada materi siklus air. Pengemasan pembelajaran yang menyenangkan dengan adanya *games* dan *tournament* juga membuat siswa bersemangat karena adanya persaingan yang sehat di dalam kelas sehingga pembelajaran yang dilakukan menjadi membekas dan bermakna bagi siswa.

Faktor-faktor penyebabnya yaitu faktor internal yang dapat mempengaruhi hasil belajar yang meliputi kecerdasan, sikap, minat, dan motivasi. Sedangkan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik disebut faktor eksternal yang meliputi keluarga, masyarakat, dan sekolah. Hal ini, menunjukkan bahwa kurangnya ketersediaan model pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut (Adiputra & Heryadi, 2021) perlunya model pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik, agar

peserta didik aktif ketika proses pembelajaran. Model pembelajaran TGT ini belum pernah digunakan di SD Negeri 4 Pedamaran pada mata pelajaran IPA dan tidak menggunakan media pembelajaran.

Salah satu dari upaya tersebut adalah penggunaan model pembelajaran kooperatif, salah tipe model pembelajaran kooperatif yaitu tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Dalam model ini peserta didik memainkan permainan-permainan dan juga *tournament* (pertandingan) yang berhubungan dengan materi pembelajaran dengan anggota tim lain untuk memperoleh nilai bagi tim mereka masing-masing. Hal ini sangat membantu proses pembelajaran karena peserta didik sekolah dasar lebih senang terhadap permainan. Salah satu media pembelajaran yang cocok dipadukan dengan model pembelajaran TGT adalah media *question box*. Menurut (Dewi & Widiana, 2020) media *question box* adalah media alternatif bagi guru yang dibuat berbentuk kotak, setiap box terisi beberapa pilihan warna, kemudian setiap peserta didik yang melempar koin dan mendarat di warna yang tersedia akan diberikan pertanyaan yang ada pada kartu soal sesuai warna tersebut. Solusi dari permasalahan tersebut adalah peneliti memberikan terobosan baru dengan menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang menarik, kreatif, dan inovatif, sehingga peserta didik dapat terfokus dalam proses pembelajaran.

Seiring perkembangan zaman, proses pembelajaran peserta didik harus didukung oleh model pembelajaran, dan media pembelajaran, yang kreatif dan inovatif. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual berupa pola prosedur sistematis yang dikembangkan berdasarkan teori dan digunakan

dalam mengorganisasikan proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan belajar (Hariyanto, 2019, p. 21). Artinya, dalam memilih model pembelajaran harus yang menarik dan inovatif, agar peserta didik senang dalam belajar. Contohnya seperti model pembelajaran *teams games tournament* (TGT). Pada penelitian ini, peneliti juga menggunakan media pembelajaran seperti *question box*.(Suprianingsih & Wulandari, 2020) menyatakan media *question box* adalah salah satu media pembelajaran yang membantu peserta didik dalam proses belajar yang berbentuk kotak yang didalamnya berisi sejumlah pertanyaan yang akan diambil tiap-tiap anggota kelompok secara acak dan pertanyaan yang ada didalam kotak tersebut dapat diselesaikan dengan cara berdiskusi. Artinya, media *question box* merupakan suatu alat bantuan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran, yang berbentuk kotak yang di dalamnya terdapat kumpulan-kumpulan pertanyaan dengan begitu peserta didik ingin belajar dengan aktif dalam proses pembelajaran.

Adapun penelitian relevan yang mendukung permasalahan di atas adalah penelitian yang dilakukan oleh (Paramita & Zulherman, 2022) dengan menggunakan metode *quasi eksperimental*. Penelitian ini membuktikan bahwa kelas eksperimen yang diberi perlakuan model pembelajaran TGT dengan bantuan media *question box* berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPA kelas IV. Berikutnya, penelitian yang dilakukan (Nurhayati, Sukenda Egok, & Aswarliansyah, 2022) penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar

IPA. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan (Alfira & Syofyan, 2022) penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat nilai signifikansi. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan (Rachma Thalita, Dyas Fitriyani, & Nuryani, 2019) hasil penelitian menemukan bahwa terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa, dan meningkatkan kegiatan belajar mengajar kelas IV sekolah dasar.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas dan didukung penelitian-penelitian relevan. Peneliti memberikan model pembelajaran *teams games tournament* dengan berbantuan media *question box*, yang bertujuan untuk menarik perhatian peserta didik dan terfokus pada pembelajaran. Maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Media *Question Box* Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD Negeri 4 Pedamaran.**

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah dapat diidentifikasi berbagai permasalahan, yaitu:

- a. Hasil belajar IPA tergolong belum mencapai nilai KKM.
- b. Belum digunakannya model TGT pada mata pelajaran IPA dan tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik dan inovatif dalam pembelajaran IPA di SD Negeri 4 Pedamaran.
- c. Peserta didik kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran IPA, mudah merasa bosan, tidak fokus pada pembelajaran dan sulit memahami pembelajaran.

1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Hasil belajar IPA tergolong belum mencapai nilai KKM.
- b. Belum digunakannya model TGT pada mata pelajaran IPA dan tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik dan inovatif dalam pembelajaran IPA di SD Negeri 4 Pedamaran.
- c. Peneliti hanya berfokus pada pembelajaran tematik tema 8 subtema 2 (Perubahan Lingkungan).
- d. Peserta didik yang diteliti adalah peserta didik kelas V SD Negeri 4 Pedamaran.

1.2.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “ Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) berbantuan media *Question Box* terhadap hasil belajar IPA kelas V SDN 4 Pedamaran ?”.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini dilakukan dengan tujuan yaitu untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) berbantuan media *Question Box* terhadap hasil belajar IPA kelas V SDN 4 Pedamaran.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini terbagi menjadi dua antara lain sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, kajian ini dapat dijadikan sebagai upaya untuk mengembangkan pengetahuan serta menambah wawasan mengenai pengaruh penggunaan model pembelajaran *teams games tournaments* berbantuan media *question box* terhadap hasil belajar IPA.

b. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil kajian ini diharapkan bisa digunakan:

1. Bagi guru

Diharapkan mampu memaksimalkan proses pembelajaran dengan memilih model pembelajaran dan memanfaatkan media yang tepat agar pembelajaran lebih menarik.

2. Bagi siswa

Diharapkan bisa meningkatkan kesadaran bahwa penggunaan model pembelajaran *teams games tournaments* dengan berbantuan *question box* berpengaruh dalam hal membantu peserta didik memahami materi-materi pembelajaran di kelas dengan mudah.

3. Bagi sekolah

Diharapkan penelitian ini dapat berpengaruh positif bagi peserta didik dan sebagai acuan penyemangat untuk sekolah agar terus membimbing dan memberikan pengarahan kepada guru agar lebih kreatif lagi saat proses pembelajaran yang akan membuat peserta didik lebih semangat lagi saat belajar.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Diharapkan penelitian ini menjadi ilmu pengetahuan serta wawasan tambahan tentang pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan media *question box* terhadap hasil belajar IPA.