

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Pendidikan merupakan akar penguat terbentuknya sebuah bangsa. Menurut Undang – Undang No. 20 Tahun 2003, Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Nuri & dkk, 2021). Dalam perjalanannya pemerintah membagi Sistematis Pendidikan menjadi 4 jenjang yaitu pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Pendidikan dasar merupakan salah satu jenjang pendidikan yang menjadi pondasi bagi jenjang pendidikan menengah (Mubarok, 2021). Lebih lanjut, Pendidikan dasar dibagi menjadi 2 yaitu sekolah dasar (SD) dan madrasah ibtidaiyah (MI). Dalam penelitian kali ini, sesuai dengan judul yang tertera kita akan membahas secara mendalam tentang Pendidikan dasar tingkat sekolah dasar (SD).

Pada tingkat pendidikan dasar pemerintah juga menetapkan kurikulum wajib yang memuat beberapa mata pelajaran. Terbaru pemerintah mengeluarkan Keputusan Menteri Pendidikan kebudayaan riset dan teknologi No. 56 Tahun 2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam rangka Pemulihan Pembelajaran. Terdapat beberapa mata pelajaran yang tertulis dalam kurikulum ini tentunya sudah mencakup ketiga ranah perkembangan siswa mulai dari kognitif, afektif, dan psikomotorik. Perkembangan pada ranah psikomotor atau keterampilan biasanya fokus dikembangkan dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) serta Seni Budaya dan Prakarya (SBdB). Lalu perkembangan ranah afektif atau sikap biasanya fokus dikembangkan dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan Pendidikan Kewarganegaraan (PKN). Lalu perkembangan ranah kognitif atau pengetahuan biasanya fokus dikembangkan pada mata pelajaran eksak yang meliputi matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Walaupun demikian, bukan berarti mata pelajaran yang berorientasi di ranah kognitif tidak bisa mengembangkan kemampuan afektif dan psikomotorik siswa. Pembagian tadi hanya ditimbang dari muatan yang terdapat pada setiap mata pelajarannya.

Mata pelajaran dengan ilmu eksak adalah mata pelajaran yang mempelajari ilmu – ilmu pasti. Ilmu pasti sendiri merupakan ilmu yang memberikan jawaban pasti akan sebuah permasalahan yang terjadi. Ilmu pasti sangat sistematis dan identik dengan angka ataupun rumus. IPA dalam bahasa Inggris *Natural Science* merupakan suatu mata pelajaran dengan ilmu eksak yang diberikan pada tingkat Sekolah Dasar (SD). Pembelajaran pada mata pelajaran ini dikemas dengan sangat sistematis dan terstruktur karena berkaitan dengan hal pasti yang tidak dapat diubah maupun diganggu gugat oleh guru. Hal ini yang menyebabkan munculnya stigma bahwasanya pembelajaran IPA yang diberikan pada tingkat Sekolah Dasar (SD) itu sulit. Stigma tersebut akan mempengaruhi proses pembelajaran yang tentunya sangat berdampak pada output siswa pada mata pelajaran IPA di Sekolah Dasar (SD). Mata pelajaran ilmu eksak khususnya mata pelajaran IPA ini masih menjadi tembok besar yang sulit dilewati oleh para siswa. Dari tes PISA (*Programme for International Student Assessment*) yang dilakukan oleh OECD (*Organisation for Economic Co-operation and Development*) tahun 2022 pada pemahaman kemampuan sains menunjukkan bahwa Indonesia memiliki peringkat 67 dari 81 negara peserta dengan skor 383. Hal ini tentunya perlu perbaikan yang signifikan dalam Pendidikan Indonesia.

Berkaitan dengan hal tersebut, mata pelajaran IPA di Sekolah Dasar (SD) sendiri sebetulnya tidak memiliki banyak hitungan dan tidak banyak bergelut dengan angka maupun rumus. Akan tetapi, IPA yang merupakan ilmu pasti terkadang banyak menggunakan bahasa asing dan banyak sekali teori pasti yang harus dihafalkan. Menurut Wijawanti dalam (Rahayu & dkk, 2023), Materi IPA di sekolah dasar memiliki karakteristik yang akrab dengan istilah-istilah awam dan hafalan, yang membuat siswa kesulitan dalam memahami konsep IPA. Pada tahap ini, penting untuk siswa sekolah dasar untuk memiliki pemahaman konsep IPA. Sementara itu, menurut (Rodiyana & dkk, 2019) Pemahaman konsep sangat penting

M. Iqbal Yuda Octaverino, 2024

**PENGARUH MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA CROSSWORD PUZZLE TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP IPA SISWA SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repositori.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

bagi tumbuh kembang siswa, karena dalam pemahaman konsep terdapat landasan awal yang akan menjadi dasar untuk menguasai konsep berikutnya, hal ini dikarenakan pemahaman konsep memiliki keterkaitan satu sama lain. Lebih lanjut ia menyatakan bahwa untuk memahami suatu informasi, perlu adanya pemahaman tentang suatu konsep yang diterima, agar informasi tersebut dapat dipahami secara menyeluruh. Oleh karena itu, pemahaman konsep merupakan sebuah dasar dalam mencapai suatu tujuan belajar.

Pada tahun 2023 dalam pengabdian yang dilakukan oleh peneliti pada salah satu lembaga pendidikan dasar yang terdapat di Kabupaten Subang, ditemukan kegiatan pembelajaran mata pelajaran IPA pada materi cahaya dan sifatnya dilakukan secara monoton dan kurang inovatif. Metode pembelajarannya hanya menggunakan metode ceramah yang sesekali di selingi dengan beberapa pertanyaan dari pendidik kepada siswa. Hal ini menyebabkan siswa pasif dan pembelajaran cenderung ke arah *teacher-centered*, sehingga guru lebih dominan saat proses pembelajaran berlangsung. Materi yang disampaikan juga hanya sekedar disampaikan tanpa adanya praktik dan kegiatan mencoba dari siswa. Hal ini tentunya membuat siswa sangat kesulitan dalam memahami konsep pada materi yang disampaikan. Sifat – sifat cahaya yang harusnya dapat dipraktikkan langsung oleh siswa hanya disampaikan lewat lisan, bahkan tanpa adanya gambar. Hal ini diperparah dengan tidak digunakannya media pembelajaran interaktif. Setelah itu, siswa langsung diberikan tugas tanpa adanya kegiatan interaksi dan diskusi dengan temannya. Cara tersebut tentunya akan mengurangi pemahaman siswa terhadap konsep IPA yang dipelajari, karena nantinya pembelajaran hanya akan dihafal tanpa mengetahui konsep yang sebenarnya. Hal ini selaras dengan yang dikemukakan oleh (Purwanti, 2018) dalam penelitiannya yang menyebutkan bahwa terdapat dua faktor yang menjadi penyebab kesulitan untuk memahami konsep IPA di Sekolah Dasar (SD). Pertama adalah faktor intelegensi yang berasal dari dalam diri siswa dan yang kedua adalah faktor dari luar yang berasal dari guru contohnya seperti penggunaan model pembelajaran.

Dari uraian permasalahan di atas, maka dapat peneliti memiliki keyakinan bahwa kesulitan belajar mata pelajaran IPA di Sekolah Dasar (SD) pada materi

cahaya dan sifatnya terjadi karena kurangnya variasi pembelajaran serta minimnya penggunaan media pembelajaran sehingga pemahaman Konsep pada materi IPA tidak dapat disampaikan secara efektif. Untuk itu, perlunya model pembelajaran yang inovatif sehingga siswa menjadi lebih termotivasi dan berpartisipasi aktif dalam rangkaian proses pembelajaran. Disisi lain, pentingnya penggunaan media pembelajaran interaktif yang bisa dimanfaatkan dengan menggunakan teknologi digital. Mengselaraskan konsep belajar di abad 21 bahwasanya guru sebagai fasilitator dan siswa dianggap sebagai subjek belajar yang harus berperan aktif didalamnya. Dalam hal ini peneliti menawarkan salah satu model pembelajaran yaitu *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament (TGT)*. Peneliti menilai bahwa model tersebut cocok dan relevan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi.

*Cooperative Learning* adalah suatu model pembelajaran yang dilakukan untuk mengorganisasikan proses pembelajaran menjadi pengalaman belajar akademik maupun sosial. Pada praktiknya, siswa dapat bekerja sama pada sebuah kelompok untuk menuntaskan tugas yang diberikan bersama - sama. Sehingga, setiap orang akan berhasil jika kelompoknya berhasil (Widarto, 2017). Sementara itu, *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament (TGT)* ini akan menyebabkan persaingan sehat antar siswa. Pembagian kelompok yang ada pada model pembelajaran ini akan membuat kesetaraan yang padu. Dalam model *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament (TGT)*, siswa juga akan melakukan kegiatan bermain, lalu akan dilanjutkan dengan pertandingan antarkelompok. Keseluruhan kegiatan pembelajaran yang ada dalam Model *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament (TGT)* ini dapat mengatasi berbagai kendala yang terjadi, salah satunya permasalahan siswa yang tadinya pasif akan menjadi aktif saat proses pembelajaran. Mereka yang tadinya tidak memiliki kesempatan untuk berdiskusi dengan temannya akan diberikan waktu yang panjang untuk berdiskusi. Tentunya hal ini yang diharapkan mampu meningkatkan pemahaman konsep IPA yang dimiliki oleh siswa. Bersamaan dengan hal tersebut, siswa akan termotivasi untuk memiliki pemahaman lebih agar minimalnya dapat mengikuti kegiatan bermain dan maksimalnya akan memenangkan kegiatan pertandingan. Hal ini

sejalan dengan penelitian (Munawaroh & dkk, 2023) dengan judul “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament (TGT)* Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V D Negeri Ngaliyan 03” terjadi peningkatan Aktivitas Siswa (Dari 68,66% menjadi 94,45%) serta Hasil Belajar (Dari 64,28% menjadi 85,71%). Selain itu, pada tahap akhir model pembelajaran ini ada tahap penghargaan, berupa poin. Pada setiap minggunya tim yang memiliki poin paling banyak akan mendapatkan reward.

Selaras dengan hal tersebut, peneliti juga menawarkan sebuah media pembelajaran digital yang bersifat interaktif bagi para siswa. Media ini dikemas secara digital dalam web bernama *Interacty.me*. Web ini menyediakan beberapa permainan, akan tetapi peneliti akan memfokuskan dalam penggunaan *Crossword Puzzle* sebagai sarana media pembelajaran pada penelitian kali ini. *Crossword Puzzle* adalah suatu jenis teka-teki kata yang dikemas dalam bentuk kotak hitam dan putih berbentuk persegi. Cara pengisiannya adalah menuliskan satu huruf pada setiap kotak putih agar dapat membuat kata - kata yang tepat sesuai dengan *clue* yang diberikan (Kurniawati, 2021). Dalam implementasinya, *Crossword puzzle* dapat menjadi alternatif media pembelajaran karena dapat melibatkan partisipasi siswa secara aktif pada seluruh kegiatan proses pembelajaran dikelas. (Andriani, 2020). Sehingga pembelajaran bermakna akan tercapai ketika seluruh siswa dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Hal ini selaras dengan penelitian yang telah dilakukan oleh (Mawardhani & dkk, 2023) dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Kelas V SD" yang mampu menaikkan nilai rata - rata hasil belajar secara signifikan dari 58,75 menjadi 82,25 atau 23,5 poin.

Dari penelitian terdahulu yang sudah dilakukan maka peneliti memiliki keyakinan bahwasanya model *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament (TGT)* yang berintegrasi dengan *Crossword Puzzle* dapat cocok diterapkan sebagai *treatment* untuk mengatasi kurangnya pemahaman konsep IPA pada siswa kelas IV sekolah dasar materi cahaya dan sifatnya. *Crossword Puzzle* ini memang bukan merupakan media baru dalam dunia Pendidikan, namun penggunaan media ini yang dikemas dalam bentuk digital akan membawa warna baru. Di sisi lain,

M. Iqbal Yuda Octaverino, 2024

**PENGARUH MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA CROSSWORD PUZZLE TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP IPA SISWA SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repositori.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pengintegrasian model *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament (TGT)* dengan *Crossword Puzzle* pada mata pelajaran IPA dalam materi cahaya dan sifatnya merupakan kombinasi baru yang menurut peneliti sendiri dapat berkolaborasi dengan baik dalam proses pembelajarannya nantinya. Untuk itu peneliti membuat judul penelitian **“PENGARUH MODEL *COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAM GAME TOURNAMENT (TGT)* BERBANTUAN MEDIA *CROSSWORD PUZZLE* TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP IPA SISWA SEKOLAH DASAR”**

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang telah dijelaskan, maka yang akan ada beberapa hal yang menjadi pembahasan pada rumusan masalah ini adalah :

1. Bagaimana pengaruh Model *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament (TGT)* berbantuan media *Crossword Puzzle* terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa sekolah dasar?
2. Bagaimana perbedaan pemahaman konsep IPA siswa yang melakukan pembelajaran Model *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament (TGT)* berbantuan media *Crossword Puzzle* dan siswa yang melakukan pembelajaran Kolaboratif?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pada rumusan masalah yang telah disampaikan, maka terdapat tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengaruh Model *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament (TGT)* berbantuan media *Crossword Puzzle* terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa sekolah dasar.
2. Untuk mengetahui perbedaan pemahaman konsep IPA siswa yang melakukan pembelajaran Model *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament (TGT)* berbantuan media *Crossword Puzzle* dan siswa yang melakukan pembelajaran Kolaboratif

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Pada dasarnya penelitian kali ini dibuat untuk menjawab permasalahan yang terjadi dilapangan. Untuk itu, peneliti berkeinginan agar apa yang peneliti tuliskan dalam penelitian kali ini dapat menebar kebermanfaatannya, sebagai bekal bagi peneliti sendiri khususnya dan bermanfaat bagi para pembaca umumnya. Adapun manfaat penelitian yang peneliti harapkan, antara lain sebagai berikut :

### **1.4.1 Segi Teoritis**

Dari penelitian ini, diharapkan Model *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament (TGT)* berbantuan media *Crossword Puzzle* dapat dijadikan alternatif pembelajaran khususnya dalam kegiatan pembelajaran IPA di Kelas IV sekolah dasar materi cahaya dan sifatnya.

### **1.4.2 Segi Praktis**

#### **1. Bagi Satuan Pendidikan**

Penelitian Model *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament (TGT)* berbantuan media *Crossword Puzzle* yang dilakukan dapat meningkatkan kualitas mutu pembelajaran disekolah dengan ditandai oleh peningkatan pemahaman konsep IPA siswa khususnya di Kelas IV Sekolah dasar materi cahaya dan sifatnya.

#### **2. Bagi Pendidik**

Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi para pendidik untuk menerapkan Model *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament (TGT)* berbantuan media *Crossword Puzzle* dalam proses pembelajaran khususnya dalam pembelajaran IPA di Kelas IV Sekolah dasar materi cahaya dan sifatnya.

#### **3. Bagi Siswa**

Penelitian ini dapat menjadi sarana untuk menambah motivasi, pengetahuan serta pemahaman siswa dalam belajar, khususnya pembelajaran IPA di Kelas IV Sekolah dasar materi cahaya dan sifatnya. Hal ini dapat terjadi karena pendidikan dan proses pembelajaran dilakukan dengan menarik serta tidak monoton dengan menggunakan banyak model dan media pembelajaran yang dapat diterapkan seperti Model *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament (TGT)* berbantuan media *Crossword Puzzle*.

#### 4. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menjadi bekal sekaligus pengalaman bagi peneliti untuk menjadi seorang pendidik yang kreatif dan inovatif serta tekun dalam mendidik anak didiknya hingga menjadi sukses. Kedepannya, semoga peneliti diberikan kelancaran agar dapat menerapkan Model *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament (TGT)* berbantuan media *Crossword Puzzle* untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA siswa dalam pembelajaran khususnya di Kelas IV Sekolah dasar materi cahaya dan sifatnya.

#### 5. Bagi Pembaca

Bagi pembaca, penelitian ini akan menjadi sumber informasi valid dan gambaran dalam penerapan Model *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament (TGT)* berbantuan media *Crossword Puzzle* khususnya dalam pembelajaran IPA di Kelas IV Sekolah dasar materi cahaya dan sifatnya.

### 1.5 Struktur Organisasi

Struktur Organisasi yang digunakan pada penelitian kali ini terbagi kedalam 5 bab. Setiap bab tersebut disusun secara sistematis oleh peneliti sesuai dengan pedoman penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI) Universitas Pendidikan Indonesia tahun 2021. Adapun sistematikanya adalah sebagai berikut :

1. Bab I Pendahuluan, yaitu :
  - a. Latar Belakang Penelitian;
  - b. Rumusan Masalah;
  - c. Tujuan Penelitian;
  - d. Manfaat Penelitian;
  - e. Struktur Organisasi
2. Bab II Kajian Pustaka, yaitu :
  - a. Model Pembelajaran Kolaboratif
  - b. Model *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament (TGT)*;
  - c. Media Pembelajaran *Crossword Puzzle*;
  - d. Pemahaman Konsep IPA;
  - e. Materi Cahaya Dan Sifatnya;
  - f. Penelitian Relevan.

M. Iqbal Yuda Octaverino, 2024

**PENGARUH MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA CROSSWORD PUZZLE TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP IPA SISWA SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repositori upi.edu | perpustakaan upi.edu



3. Bab III Metode Penelitian, yaitu :
  - a. Jenis dan Desain Penelitian;
  - b. Populasi dan Sampel;
  - c. Definisi Operasional;
  - d. Instrumen Penelitian;
  - e. Pengembangan Instrumen;
  - f. Prosedur Penelitian;
  - g. Teknik Analisis Data.
4. Bab IV Temuan dan Pembahasan, yaitu :
  - a. Temuan;
  - b. Pembahasan.
5. Bab V Kesimpulan, Implikasi, dan Rekomendasi, yaitu :
  - a. Kesimpulan;
  - b. Implikasi;
  - c. Rekomendasi.