

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) tidak hanya mencakup penguasaan konsep, fakta, dan prinsip ilmiah, tetapi juga menekankan pengalaman langsung melalui kegiatan observasi dan eksperimen. Proses pembelajaran ini menghasilkan kemampuan dalam meneliti, mengelola informasi, serta mengomunikasikan ide secara sistematis. Salah satu tujuan utama dari pembelajaran IPA yaitu untuk memperdalam pengetahuan dan pemahaman tentang konsep-konsep IPA yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Sukmawati dkk., 2024).

Kemampuan memahami konsep mencerminkan sejauh mana siswa dapat menangkap isi materi secara utuh, menginterpretasikan informasi dengan baik, serta mengaplikasikannya dalam berbagai konteks. Seorang siswa dikatakan memahami konsep apabila ia mampu menjelaskan atau menguraikan suatu konsep secara lebih mendalam dengan menggunakan bahasa sendiri (Susanti dkk., 2021). Namun demikian, sejumlah studi menunjukkan bahwa tingkat pemahaman konsep di kalangan siswa masih belum memadai. Hal ini diperkuat oleh temuan Aen dan Kuswendi (2020) menyatakan masih terdapat siswa yang mengalami kesulitan menjelaskan materi IPA dengan bahasa mereka sendiri serta dalam menyajikannya secara visual atau tertulis.

Rendahnya pemahaman siswa sekolah dasar terhadap konsep-konsep IPA merupakan permasalahan penting dalam ranah pendidikan. Hal ini tercermin dari hasil studi *Trend in International Mathematics and Science Study* (TIMSS) 2015, sebagaimana dijelaskan oleh Hadi dan Novaliyosi (2019), yang menunjukkan bahwa skor rata-rata sains Indonesia hanya mencapai 397, yang masih berada dibawah nilai rata-rata global yang mencapai 500. Akibatnya, Indonesia menduduki peringkat ke-44 dari total 49 negara peserta.

Sebagian besar soal dalam asesmen internasional seperti TIMSS menekankan pada penilaian terhadap pemahaman konsep, kemampuan berpikir kritis, serta

keterampilan proses yang dimiliki oleh siswa. Namun, hasil asesmen tersebut menunjukkan bahwa penguasaan konsep IPA oleh siswa di Indonesia masih tergolong rendah (Suryani dkk., 2016). Kondisi ini menuntut adanya peningkatan dalam pemahaman pembelajaran IPA di sekolah. Ulfa dkk., (2023) juga menegaskan pentingnya pemahaman konsep IPA bagi siswa. Tanpa pemahaman yang baik, siswa akan mengalami hambatan dalam menyelesaikan permasalahan yang muncul selama proses pembelajaran IPA. Oleh karena itu, pemahaman konsep merupakan fondasi penting dalam mencapai keberhasilan belajar.

Sejalan dengan hal tersebut, berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti pada tahun 2024 dengan pendidik di salah satu sekolah dasar di wilayah Kelurahan Pulogebang mengungkapkan bahwa masih terdapat 16 dari 30 siswa (53,33%) belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sedangkan 14 siswa lainnya (46,67%) telah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) berdasarkan hasil evaluasi pembelajaran. Beberapa faktor yang menjadi kendala dalam pemahaman siswa terhadap konsep-konsep IPA. Faktor tersebut meliputi keterbatasan media penunjang pembelajaran menyebabkan pembelajaran menjadi terlalu teoritis dan abstrak, Akibatnya, siswa mengalami kesulitan dalam menguasai konsep materi secara mendalam. Selain itu, banyaknya materi yang harus diajarkan dan durasi pembelajaran yang cukup panjang sering kali menyebabkan siswa merasa jenuh dan bosan, yang pada akhirnya berdampak pada menurunnya konsentrasi siswa dalam memahami pembelajaran. Disisi lain, model pembelajaran yang dominan berbasis audio, seperti penjelasan lisan dan tanya jawab, cenderung kurang bervariasi dan siswa tidak terlibat aktif sehingga siswa kesulitan memahami konsep secara mendalam.

Permasalahan tersebut selaras dengan penelitian Khoir (dalam Fajari dkk., 2024), yang menjelaskan bahwa kesulitan dalam memahami pembelajaran IPA disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya penggunaan istilah asing yang berlebihan, jumlah materi yang terlalu banyak dan padat, serta kebutuhan siswa untuk menghafal materi. Selain itu, keterbatasan penggunaan media pembelajaran, pendidik cenderung mendominasi pembelajaran serta kegiatan pembelajaran yang monoton juga menjadi faktor penyebab utama kesulitan tersebut.

Untuk mengatasi kendala tersebut, guru perlu menata ulang proses pembelajaran mulai dari pemilihan model pembelajaran hingga cara menyajikan materi dengan media yang relevan. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah pembelajaran berbasis permainan, karena suasana bermain terbukti mampu membuat kelas menyenangkan sekaligus memperdalam pemahaman konsep. Tentu, permainan yang dipilih harus menumbuhkan sikap bertanggung jawab, jujur, kooperatif, kompetitif secara sehat, dan menggugah partisipasi aktif siswa (Syabani dkk., 2024). Semua kriteria tersebut tercermin dalam model *Teams Games Tournament (TGT)*.

Model *Teams Games Tournament (TGT)* adalah model belajar kolaboratif yang mengintegrasikan unsur kompetisi melalui permainan akademik antar kelompok siswa (Hakim & Syofyan, 2017). Model ini menekankan pentingnya kolaborasi antar siswa dalam tim, yang memungkinkan siswa saling berbagi ide untuk menuntaskan aktivitas belajar secara kelompok (Herawati, 2022). Dalam pelaksanaannya, model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* tidak dapat berjalan secara optimal tanpa dukungan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang sedang diajarkan. Oleh karena itu, pemilihan media yang tepat sangat penting untuk mendukung keberhasilan proses pembelajaran (Syabani dkk., 2024). Salah satu sarana yang bisa dimanfaatkan guna mendukung aktivitas belajar mengajar yaitu media *Wordwall*.

Wordwall merupakan platform digital berbasis web yang dikembangkan sebagai sarana pendukung pembelajaran, berfungsi ganda sebagai media instruksional sekaligus alat evaluasi yang menyenangkan bagi peserta didik (Lestari, 2021). Aplikasi berbasis web ini memudahkan guru dalam merancang aktivitas pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, sehingga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar (Mali & Timotius, 2023). Lebih dari sekadar alat bantu visual, *Wordwall* juga berkontribusi dalam memperkuat pemahaman konsep-konsep IPA serta membentuk sikap ilmiah siswa (Arimbawa, 2021).

Penelitian ini memiliki kesenjangan yang menjadi dasar kebaharuan dalam beberapa aspek. Penelitian yang dilakukan oleh Nurwulan dkk., (2023)

menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media *Ethno-Puzzle* memberikan dampak positif terhadap pemahaman konsep IPA pada siswa kelas V. Sementara itu, penelitian oleh Permata dkk., (2024) menemukan bahwa model *Teams Games Tournament (TGT)* juga berkontribusi secara nyata dalam mengembangkan pemahaman konsep siswa kelas IV pada materi perubahan energi, meskipun tanpa dukungan media pembelajaran. Di sisi lain, hasil penelitian Hidayati dkk. (2023) mengindikasikan adanya kemajuan dalam menguasai konsep oleh siswa kelas V terhadap materi suhu dan kalor melalui penggunaan media *Wordwall*, walaupun penelitian tersebut tidak mengkombinasikan media ini dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.

Berdasarkan berbagai studi yang telah dilakukan, model *Teams Games Tournament (TGT)* terbukti efisien dalam membantu siswa memahami konsep-konsep IPA. Namun masih sangat terbatas penelitian yang mengintegrasikan dengan media seperti *wordwall*. Oleh sebab itu, penelitian ini menawarkan inovasi dengan mengkombinasikan model *Teams Games Tournament (TGT)* yang memanfaatkan media *Wordwall* guna mengoptimalkan proses pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga menawarkan kebaruan dalam aspek materi yang digunakan. Jika penelitian sebelumnya berfokus pada materi perubahan energi, suhu dan kalor, maka penelitian ini berfokus pada materi "Fotosintesis, proses paling penting di bumi" kelas IV. Selanjutnya, perbedaan lokasi penelitian dapat menghasilkan populasi dan sampel siswa sekolah dasar yang berbeda.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, peneliti meyakini bahwa pemanfaatan model *Teams Games Tournament (TGT)* yang dipadukan dengan media *Wordwall* memberikan potensi besar sebagai strategi efektif dalam memperkuat pemahaman konsep IPA pada siswa kelas IV di sekolah dasar. Atas dasar hal tersebut, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian lebih lanjut untuk mengeksplorasi pengaruh kombinasi model *Teams Games Tournament (TGT)* dan media *Wordwall* dalam pemahaman konsep pada mata pelajaran IPA, yang dituangkan dalam penelitian berjudul **“Pengaruh Model *Teams Games Tournament (TGT)* Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Pemahaman**

Konsep IPA Siswa Kelas IV SD”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang tersebut, peneliti merumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Apakah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media *Wordwall* berpengaruh terhadap pemahaman konsep IPA siswa kelas IV SD?
2. Apakah peningkatan pemahaman konsep IPA siswa yang menggunakan model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media *Wordwall* lebih baik dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model *Student Teams Achievement Division (STAD)*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk menganalisis pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media *Wordwall* terhadap pemahaman konsep IPA pada siswa kelas IV SD.
2. Untuk menganalisis peningkatan pemahaman konsep IPA siswa yang menggunakan pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media *Wordwall* lebih baik dibandingkan siswa yang menggunakan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division (STAD)*.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan menyajikan kontribusi dalam dua aspek utama, yaitu teoretis maupun praktis, antara lain sebagai berikut:

1. Secara Teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan dan wawasan bagi pembaca terkait berbagai model *pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)*, terutama yang memanfaatkan media *Wordwall*, sebagai strategi untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA yang relevan

untuk pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Siswa, penerapan model pembelajaran yang menarik dan mudah diakses diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPA, sehingga mendukung perkembangan konsep secara lebih mendalam sekaligus mendorong prestasi akademik siswa.
- b. Bagi Guru, model pembelajaran dan media yang diterapkan pada penelitian ini dapat menjadi pilihan alternatif yang efektif dalam proses belajar mengajar, membantu menciptakan suasana belajar yang inovatif dan meningkatkan pemahaman konsep IPA siswa.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Skripsi ini akan mengkaji dampak penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media *Wordwall* terhadap pemahaman konsep siswa dalam mata pelajaran IPA. Penulisan skripsi ini terdiri dari beberapa bab yang masing-masing mengulas topik yang berbeda namun saling berkaitan dan membentuk alur yang terstruktur. Berikut adalah rincian dari bagian-bagian tersebut:

BAB I PENDAHULUAN

BAB I memuat penjelasan umum mengenai latar belakang penelitian, perumusan masalah, tujuan penelitian, serta manfaat yang diharapkan dapat diperoleh dari pelaksanaan penelitian ini.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada BAB II memuat berbagai teori dan konsep yang relevan dengan penelitian ini, yang berfungsi sebagai landasan pemikiran dan acuan dalam pelaksanaan penelitian. Pembahasan dilakukan secara mendalam dan terperinci.

BAB III METODE PENELITIAN

BAB III menjelaskan metodologi yang diterapkan dalam penelitian, meliputi pendekatan dan desain penelitian, proses pemilihan populasi dan sampel, instrumen yang dimanfaatkan, langkah-langkah pelaksanaan, serta teknik analisis data yang diterapkan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada BAB IV memuat temuan hasil penelitian yang telah diperoleh, serta dilakukan analisis dan interpretasi hasil tersebut dengan mengaitkan pada teori-teori yang relevan untuk memberikan pemahaman yang komprehensif terhadap data yang ada.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Pada BAB V berisi simpulan dari penelitian, disertai saran untuk pengembangan lebih lanjut dalam bidang terkait.