

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Memaparkan latar belakang peneliti untuk meneliti masalah, terdapat rumusan masalah yang diusung oleh peneliti, tujuan penelitian serta manfaat dalam melakukan penelitian ini, serta struktur organisasi skripsi. Pendahuluan dibuat secara terperinci dengan terstruktur yang baik dan sesuai dengan kaidah keilmiahan.

### **1.1 Latar Belakang**

Pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa, guru, dan bahan ajar pada lingkungan pendidikan. Pembelajaran dapat juga dimaknai sebagai sebuah kegiatan interaksi antara belajar mengajar yang bertujuan dapat mengubah perilaku kognitif, psikomotor, maupun afektif siswa. Dengan kata lain, tujuan dari pembelajaran adalah siswa dapat tumbuh dengan perilaku yang positif dan dengan hal tersebut nantinya dapat meningkatkan kemampuan yang dimiliki siswa. Interaksi dan rasa saling membutuhkan antara guru dengan siswa maupun sebaliknya akan terjadi pada saat kegiatan pembelajaran, sehingga hubungan baik yang terjalin yang akhirnya dapat menimbulkan perhatian dari siswa dan keinginan tinggi untuk belajar merupakan bagian terpenting dalam proses belajar mengajar, terutama di sekolah dasar. Banyaknya mata pelajaran yang harus dipelajari di sekolah dasar yang bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk menentukan minat sesuai dengan kemampuannya.

Ilmu Pengetahuan Alam adalah salah satu mata pelajaran yang dipelajari di sekolah dasar. Samatowa (2010, hlm. 26) mengemukakan bahwa IPA membahas gejala dan peristiwa alam secara sistematis berdasarkan pengalaman secara langsung yang menjadikan pembelajaran semakin bermakna untuk dapat meningkatkan pemahaman siswa. Selain itu, dengan pembelajaran IPA diharapkan siswa dapat mengembangkan pengetahuannya melalui kerja sama secara berkelompok, belajar berinteraksi dan bersosialisasi dengan teman sebayanya.

Menurut Khaeruddin (2007, hlm. 182-183), siswa diberikan pelajaran IPA di sekolah dasar sebagai bekal untuk dapat memiliki kemampuan yang dapat

mengembangkan pengetahuan dan pemahaman terhadap alam dan sekitarnya sehingga dapat bermanfaat dan bermakna dalam kehidupannya serta mampu menumbuhkan keingintahuan siswa untuk selalu berpikir positif dan bermotivasi untuk selalu berperan terhadap lingkungan sekitarnya. Pembelajaran IPA di sekolah dasar harus tercapai karena pembelajaran IPA adalah sebagai bagian dari ilmu yang memiliki hubungan dengan alam, maka dalam pemberian pemahaman pelajaran IPA harus dilaksanakan dengan tepat dan mendalam sehingga siswa dapat memahami bahwa mata pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang bermanfaat untuk siswa pelajari dalam rangka menjaga dan melestarikan lingkungan.

Kemampuan pemahaman dalam pelajaran IPA adalah kemampuan yang dimiliki untuk memecahkan masalah dengan memahami hubungan konsep satu sama lain. Kemampuan pemahaman pada pelajaran IPA juga sangat penting karena siswa mendapatkan kesempatan untuk memiliki rasa keingintahuan yang tinggi secara alamiah, mengembangkan keterampilan bertanya dan mencari jawaban atas peristiwa yang terjadi di alam, serta mengembangkan cara berpikir ilmiah.

Berdasarkan kegiatan observasi yang telah dilaksanakan di salah satu sekolah dasar di Kabupaten Bekasi pada siswa kelas IV, ditemukan dalam pembelajaran IPA kurang melibatkan aspek-aspek kemampuan pemahaman selama proses pelajaran IPA. Pemahaman siswa masih rendah dibuktikan dengan hasil tes awal yang rata-rata nilai siswa kurang dari Kriteria Ketercapaian Minimal (KKM), yaitu kurang dari 70. Penyebab dari kurangnya pemahaman siswa pada pelajaran IPA yaitu kesulitan siswa dalam memahami materi karena banyaknya materi dalam pelajaran IPA yang membutuhkan pemahaman dan penalaran yang tinggi. Lingkungan belajar yang kurang kondusif juga menyebabkan siswa kurang fokus terhadap pembelajaran di kelas, serta penggunaan model dan media pembelajaran yang kurang tepat sehingga berpengaruh pada pencapaian belajar siswa. Selain itu, siswa juga kurang terlibat aktif secara langsung dalam mengembangkan pengetahuannya, sehingga siswa belum memiliki kemampuan dalam memahami pelajaran IPA.

Rendahnya pemahaman siswa dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu siswa masih belum memiliki pengalaman dalam menemukan solusi dari suatu masalah baik individu maupun kelompok. Tidak hanya itu, siswa yang belum terbiasa memecahkan suatu masalah membuat siswa sulit untuk menyampaikan dan menyimpulkan pendapatnya menggunakan bahasa mereka sendiri.

Terkait dengan masalah tersebut, dibutuhkan solusi untuk membantu siswa dalam menghadapi kesulitan. Maka dari itu, hendaknya guru mulai mencoba menerapkan media dan model dalam kegiatan belajar mengajar. Model pembelajaran yang diduga tepat untuk diterapkan di kelas yang dapat membantu siswa dalam memahami pelajaran IPA adalah model pembelajaran Kooperatif. Hal tersebut bertujuan agar pelajaran IPA dapat dipahami oleh siswa melalui kerja sama dengan teman sebayanya untuk bertukar materi berdasarkan penyampaian materi dari seorang guru, sehingga dengan hal tersebut diharapkan dapat mengembangkan pemahaman siswa baik untuk dirinya sendiri ataupun untuk kelompoknya.

Menurut Vieyra (Syukur, dkk, 2014, hlm. 311), model yang efektif untuk pelajaran sains adalah model pembelajaran Kooperatif . Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok yang berisikan 3-4 orang yang memiliki karakteristik yang berbeda dan diharapkan mampu berkolaborasi dengan guru supaya materi dapat dipahami oleh siswa. Banyak ragam tipe dari model pembelajaran kooperatif ini, di antaranya tipe pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT). Tipe TGT adalah model pembelajaran kooperatif dengan mengedepankan turnamen akademik, kuis sebagai penilaian individu dan penilaian kelompok berdasarkan tanggung jawab ketua tim dalam memimpin anggota kelompoknya untuk bersaing dengan lawan kelompoknya yang sebenarnya mendapatkan materi yang sama dalam satu kelas. Pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah model pembelajaran yang mudah dalam penerapannya, karena melibatkan seluruh siswa tanpa memandang keadaan status siswa, model ini dapat memberikan pengalaman menjadi tutor, bermain bersama teman sebaya, dan mengandung unsur penguatan. Alasan memilih tipe ini dalam

model pembelajaran kooperatif adalah supaya tidak terjadi pembelajaran satu arah.

Selain itu, untuk membantu siswa supaya memudahkan siswa dalam memahami pelajaran IPA adalah dengan memilih dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan siswa dapat antusias ketika menggunakan media pembelajaran tersebut. Berdasarkan penelitian yang relevan dari Sumantri dkk (2021) mengatakan bahwa media pembelajaran komik digital berpengaruh terhadap pemahaman siswa. Media pembelajaran merupakan alat bantu berupa media cetak ataupun media elektronik yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar sehingga perhatian siswa dalam materi lebih meningkat. Selain itu, penggunaan media pembelajaran dapat bermanfaat bagi siswa dan guru dalam menyalurkan pesan atau perantara dalam penyampaian materi, yang bertujuan supaya materi dapat diserap dengan mudah oleh siswa. Komik digital merupakan inovasi yang sesuai sebagai penunjang media pembelajaran, komik dapat didefinisikan sebagai kartun yang menampilkan karakter dan terdapat alur cerita yang menghubungkan setiap gambar dan dirancang untuk memudahkan siswa dalam pembelajaran

Berdasarkan uraian di atas, maka penerapan model pembelajaran kooperatif berbantuan komik digital dapat meningkatkan kemampuan pemahaman terhadap pembelajaran IPA. Oleh karena itu judul yang diangkat dalam penelitian ini adalah “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* berbantuan Komik Digital Terhadap Kemampuan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran IPA”

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana aktivitas siswa dan guru selama penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan komik digital pada siswa kelas IV SD dalam pembelajaran IPA?

2. Bagaimana kemampuan pemahaman pada siswa kelas IV SD dalam pembelajaran IPA selama menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan komik digital?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan pemahaman siswa pada pembelajaran IPA di kelas IV dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan komik digital dan untuk tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui aktivitas siswa dan guru selama penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan komik digital pada siswa kelas IV SD dalam pembelajaran IPA
2. Untuk mengetahui kemampuan pemahaman pada siswa kelas IV SD dalam pembelajaran IPA selama menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan komik digital

### 1.4 Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak sebagai berikut:

1. Manfaat dari segi teoritis

Secara teoritis, penelitian ini menjelaskan secara rinci mengenai penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan bantuan komik digital terhadap kemampuan pemahaman siswa pada pembelajaran IPA.

2. Manfaat dari segi praktik

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman dalam pembelajaran IPA. Selain itu, siswa juga mendapat pengalaman baru mengenai model pembelajaran tersebut, guru dan sekolah dapat menerapkan kembali model tersebut dalam proses belajar mengajar, serta penelitian ini dapat dijadikan referensi terbaru dalam model pembelajaran.

### 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi pada karya ilmiah ini memiliki 5 bab dengan rincian sebagai berikut:

Bab 1: Bab awal mencakup latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi karya ilmiah.

Bab 2: Bab berikutnya merupakan kajian pustaka yang membahas beberapa teori tentang penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, kemampuan pemahaman, dan media pembelajaran komik digital.

Bab 3: Bab selanjutnya adalah metode penelitian yang membahas jenis dan desain penelitian, lokasi dan subjek penelitian, prosedur penelitian, instrumen penelitian, dan analisis data.

Bab 4: Bab keempat membahas hasil penelitian tiap siklus yang telah dilakukan.

Bab 5: Bab terakhir berisi kesimpulan, implikasi, dan rekomendasi.