

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Ilmu Pengetahuan Alam yang sering disebut juga dengan istilah pendidikan sains, merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, termasuk pada jenjang sekolah dasar. Materi pelajaran IPA senantiasa berhubungan dengan kehidupan sehari-hari dan proses pembelajaran bersifat kongkret atau nyata. Menurut Budiarti dkk (2021: 61) Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang menarik untuk diberikan kepada sekolah dasar karena mata pelajaran IPA adalah ilmu yang mempelajari tentang peristiwa alam dan lingkungan sekitar.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang penting untuk diajarkan di SD karena pembelajaran IPA sangat berguna dan berhubungan langsung dengan kehidupan nyata siswa. Di kelas, siswa ditekankan untuk dapat mengaitkan pemahaman sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari. Hal ini terjadi ketika pembelajaran IPA dapat lebih mengembangkan siklus penalaran siswa untuk memahami suatu gagasan materi sehingga siswa dapat mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Ilmu Pengetahuan Alam adalah salah satu cabang ilmu pengetahuan yang memegang peranan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Di dukung oleh pendapat Handayani (2018; 132) Pembelajaran IPA memegang peranan yang sangat penting tidak hanya dalam proses pendidikan, tetapi juga dalam perkembangan teknologi. Karena IPA bertujuan untuk membangkitkan minat manusia, kemampuan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi, dan pemahaman tentang alam semesta yang mengandung banyak fakta yang belum terungkap dan rahasia. Sehingga hasil penemuannya dapat dikembangkan menjadi ilmu pengetahuan alam yang baru dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari – hari. Artinya, mutu pembelajaran IPA perlu ditingkatkan secara berkelanjutan untuk mengimbangi

perkembangan teknologi dan memegang peranan penting dalam meningkatkan kualitas SDM.

Tujuan pembelajaran IPA menurut Budiarti dkk., (2021:61) adalah agar siswa mampu mengembangkan keterampilan dan memahami konsep-konsep ilmiah yang berguna yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Begitu juga yang dipaparkan oleh Taurusia dalam Budianti (2021:61) bahwa tujuan IPA di SD, yaitu :

- 1) Mengembangkan rasa ingin tahu dan suatu sikap positif terhadap sains
- 2) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar
- 3) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep sains
- 4) Mengalihkan pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman kebidang pengajaran lain.
- 5) Ikut serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam.
- 6) Menghargai berbagai macam bentuk ciptaan Tuhan di alam semesta ini untuk dipelajari

Aktivitas pembelajaran IPA tak terlepas dari tujuannya, yakni untuk mengoptimalkan pengetahuan dan pemahaman konsep IPA. Pemahaman konsep memiliki peranan penting dalam proses belajar mengajar dan merupakan dasar dalam mencapai hasil belajar. Sejalan dengan pendapat Tut Wuri Handayani, (2018: 133) Pemahaman konsep berkaitan erat dengan hasil belajar siswa.

Proses pembelajaran IPA yang diharapkan adalah yang dapat mengembangkan pemahaman konsep, keterampilan proses, aplikasi, konsep, dan sikap ilmiah siswa. Menurut Kadek Erina Susanti & Niswatul Khair (2021: 686) Pemahaman konsep merupakan suatu kemampuan menerima, menyerap, serta mengerti suatu materi maupun informasi yang diperoleh melalui serangkaian kejadian atau peristiwa yang dapat dilihat langsung maupun didengar, yang disimpan di dalam pikiran yang nantinya dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Artinya, siswa dikatakan mampu memahami suatu konsep, situasi dan fakta yang diketahui, serta dapat memberikan

penjelasan dengan kata-kata sendiri sesuai dengan pengetahuan yang dimilikinya, tanpa mengubah artinya.

Adapun indikator pemahaman konsep menurut Kartwool dalam Arthayana seperti yang dikutip oleh Mahmud., (2020:52) yaitu: (1) Menjelaskan Kembali (*explaining*); (2) Memberikan contoh (*exemplifying*); (3) Mengklasifikasikan (*classifying*); dan (4) menyimpulkan (*inferring*).

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru kelas III MI Bunda Al-Ghifari, pada kelas III dari beberapa mata pelajaran yang ada, diperoleh beberapa masalah dalam pembelajaran IPA diantaranya : (1) Pemahaman konsep siswa mengenai materi perubahan wujud benda dalam pembelajaran IPA masih rendah atau belum memahami materi dengan baik karena setelah mengikuti pembelajaran siswa belum dapat menjelaskan kembali makna dari setiap perubahan wujud benda yang telah dipelajari; (2) Ketika guru meminta siswa menyebutkan contoh dari peristiwa perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari hanya beberapa siswa yang mampu memberikan contoh dari materi; (3) Saat guru meminta untuk mengelompokkan wujud benda (cair, padat dan gas), siswa yang dapat mengelompokkan hanya sebagian saja; (4) Pada saat evaluasi guru meminta siswa untuk mengambil kesimpulan dari materi (Wujud benda dan perubahan wujud benda) sebagian siswa masih diam dan ragu untuk mengemukakan dengan kalimatnya sendiri. Hal ini dibuktikan dari hasil data yang peneliti dapatkan siswa yang mampu memahami dan menjawab pertanyaan guru serta menyelesaikan soal IPA tersebut sebanyak 8 siswa (32%) dari 25 siswa, dan 17 (68%) siswa yang mengalami kesulitan memahami konsep IPA.

Dari berbagai permasalahan di atas memerlukan solusi dan penanganan yang tepat agar pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Salah satu langkah yang diambil dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai salah satu upaya yang dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa. Menurut Slavin dalam safira seperti yang dikutip Isrok'atun & Rosmala, (2018:143) Model pembelajaran TGT merangsang keaktifan siswa untuk

berpartisipasi menyelesaikan tugas akademik melalui kompetisi tim. Menurut Isjoni dalam Kasmini dan Fauziah (2019:79) menyatakan bahwa siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai lima individu yang heterogen dalam model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*), yaitu model pembelajaran kooperatif yang menggunakan permainan akademik. Mereka berkolaborasi dengan saling ketergantungan positif. Jadi, siswa lebih antusias belajar dan terlibat dalam pembelajaran melalui kegiatan permainan dan turnamen. Agar siswa dapat lebih menerima dan memahami materi yang dipelajarinya, maka proses pembelajaran perlu dibarengi dengan perasaan senang dan bahagia.

Model *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran kooperatif yang pelaksanaan pembelajarannya membentuk suatu kondisi dan suasana belajar yang aktif dengan adanya kegiatan kelompok belajar. Pembelajaran kelompok akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling berinteraksi, akan lebih menyenangkan apabila proses pembelajarannya diisi dengan unsur kompetensi dan permainan. Menurut Kasmini & Fauziah, (2019:79) Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) diawali dengan penyampaian materi oleh guru, kemudian belajar kelompok, diikuti permainan, disusul turnamen, dan ditutup dengan penghargaan. Dengan begini memberikan suasana pembelajaran yang aktif, efektif, dan menyenangkan. Kegiatan pembelajarannya pun tidak monoton yang apalagi kegiatan yang berpusat pada guru atau *teacher center*.

Menurut Shobirin dan Rochmana, (2017:100), kelebihan Model *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu; 1) Dalam kelas kooperatif murid memiliki kebebasan untuk berinteraksi dengan menggunakan pendapat; 2) Rasa percaya diri murid menjadi lebih tinggi; 3) Perilaku mengganggu terhadap murid lain menjadi lebih kecil; 4) Motivasi murid lebih bertambah; 5) Pemahaman yang lebih mendalam terhadap pokok bahasan pembelaan Negara; 6) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi, antara murid dengan murid dan antara, juga murid dengan guru; 7) Murid dapat menelaah sebuah mata pelajaran atau pokok bahasan bebas mengaktualisasikan diri dengan seluruh potensi yang ada dalam

diri murid tersebut dapat keluar, selain itu kerjasama antar murid juga murid dengan guru akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.

Sesuai dengan pendapat para ahli mengenai Model *Teams Games Tournament* (TGT) di perkuat oleh penelitian yang dilakukan Kurnianingrum dkk., (2019) dengan judul “*PENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SUMBER DAYA ALAM (SDA) DALAM IPA DENGAN MENERAPKAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)*” menyimpulkan bahwa hasil dari penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan pemahaman konsep IPA. Hal tersebut dapat dilihat dari presentase ketuntasan yaitu dari data awal atau pra siklus sebesar 25%, pada siklus I sebesar 62,5%, dan pada siklus II meningkat sebesar 81,2% lebih dari batas ketuntasan indikator yang ditentukan 80%. Didukung penelitian relevan lainnya yang dilakukan oleh Rahayu dan Suryani, (2022) berjudul “*Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Ular Tangga untuk Pemahaman Konsep Siswa pada Pelajaran IPA Kelas 4 SD Negeri Bakalrejo 01*” . Dari penelitian tersebut disimpulkan bahwa Model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga berpengaruh positif dan signifikan terhadap pemahaman konsep IPA siswa kelas IV SDN Bakalrejo 01 dilihat dari hasil rata-rata untuk kelas eksperimen 80,68 jauh lebih besar dari pada hasil rata-rata kelas kontrol 62,50 dengan nilai signifikan  $< 0,032$

Oleh karena itu berdasarkan latar belakang dan hasil penelitian terdahulu di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “**Penerapan Model *Teams Games Turnament* (TGT) Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Perubahan Wujud Benda Pada Siswa Kelas III MI Bunda Al-Ghifari**”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan pembahasan latar belakang masalah di atas, maka peneliti mengidentifikasi beberapa masalah, yaitu :

1. Siswa belum memahami konsep ipa sehingga mengalami kesulitan dalam menjelaskan kembali apa yang telah dipelajari
2. Siswa masih kesulitan ketika diminta untuk memberikan contoh dari konsep materi perubahan wujud benda yang telah dipelajari
3. Siswa mengalami kesulitan dalam mengklasifikasikan atau mengelompokkan dari konsep yang telah dipelajari
4. Siswa mengalami kesulitan dalam menyimpulkan dari konsep perubahan wujud benda yang telah dipelajari

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan uraian identifikasi masalah di atas, dalam penelitian ini peneliti yaitu peneliti membatasi masalah yang akan dibahas yaitu Penerapan Model *Teams Games Turnament* (TGT) dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas III MI Bunda Al-Ghifari.

## **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan penguraian identifikasi masalah dan batasan masalah diatas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut.

Apakah penerapan model pembelajaran *Teams Games Turnament* (TGT) dapat meningkatkan pemahaman konsep Perubahan Wujud Benda Pada Siswa Kelas III MI Bunda Al-Ghifari?

## **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk memahami konsep melalui model Teams Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran IPA siswa Kelas III di MI Bunda Al-Ghifari berdasarkan rumusan masalah di atas..

## **F. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini, manfaat yang diharapkan diantaranya yaitu :

### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis hasil penelitian ini adalah dapat menambah wawasan dan memberikan sumbangan pemikiran dalam penerapan model *Teams Games Turnament* (TGT) terhadap pemahaman konsep IPA siswa kelas III MI Bunda Al-Ghifari.

### **2. Manfaat Praktis**

- a. Peserta didik kelas III; hasil penelitian ini diharapkan berguna untuk peserta didik agar dapat menerima suasana belajar yang menyenangkan sehingga meningkatkan hasil belajar IPA.
- b. Guru; hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan dalam memperbaiki pembelajaran IPA menjadi lebih menyenangkan, kreatif, dan inovatif sehingga meningkatkan profesionalitas guru agar lebih kompeten sebagai pendidik.
- c. Sekolah; sebagai masukan dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengembangkan strategi metode, model yang tepat dalam pembelajaran.
- d. Peneliti; menambah pengetahuan atau wawasan dalam penggunaan model *Teams Games Turnament* (TGT) sehingga nantinya dapat dijadikan sebagai bahan, latihan dan pengembangan dalam pelaksanaan proses belajar mengajar.

## **G. Definisi Operasional**

### **1. Pemahaman Konsep**

Pemahaman konsep adalah kemampuan seseorang dalam memahami arti dan makna dari suatu konsep yang dipelajari serta mampu menjelaskan dengan menggunakan bahasanya sendiri berdasarkan dengan pengetahuan yang dimilikinya dan tanpa mengubah maknanya.

Adapun indikator pemahaman konsep sebagai berikut: (1) Menyatakan kembali suatu konsep; (2) Memberi contoh; (3) Mengklasifikasikan; (4) Menyimpulkan.

## **2. Model *Teams Games Turnament* (TGT)**

Model *Teams Games Turnament* (TGT) adalah pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang terdiri 3 hingga 6 siswa dari berbagai tingkat kemampuan, jenis kelamin yang berbeda, lalu diakhiri dengan turnamen atau games yang menarik bagi siswa agar pembelajaran bisa tercapai.

Adapun langkah-langkah kegiatan Model *Teams Games Turnament* (TGT) yaitu: (1) Presentasi di kelas atau menyampaikan materi; (2) Belajar dalam kelompok; (3) Permainan; (4) Turnamen atau pertandingan; dan (5) Penghargaan kelompok.