

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan konsep pembelajaran alam dan mempunyai hubungan yang sangat luas terkait dengan kehidupan manusia. Pembelajaran IPA sangat berperan dalam proses pendidikan dan juga perkembangan Teknologi, karena IPA memiliki upaya untuk membangkitkan minat manusia serta kemampuan dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi serta pemahaman tentang alam semesta yang mempunyai banyak fakta yang belum terungkap dan masih bersifat rahasia sehingga hasil penemuannya dapat dikembangkan menjadi ilmu pengetahuan alam yang baru dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran IPA dapat dikuasai siswa jika siswa mampu memahami suatu konsep IPA. Pemahaman konsep ini sangat diperlukan oleh siswa karena materi pembelajaran IPA tersusun atas konsep-konsep. Menurut Purwanto (2015), bahwa pemahaman adalah tingkat kemampuan yang mengharuskan siswa mampu memahami konsep, situasi, dan fakta yang diketahuinya. Hal itu sejalan dengan Uno & Nurdin (2015), yang menyatakan bahwa pemahaman diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam mengartikan, menafsirkan, menerjemahkan atau menyatakan sesuatu dengan caranya sendiri tentang pengetahuan yang pernah diterimanya. Dengan demikian, dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pemahaman merupakan kemampuan seseorang untuk menyatakan kembali pengetahuan atau fakta-fakta yang pernah diterima dengan menggunakan bahasanya sendiri.

Konsep merupakan satu blok yang berada pada kawasan memori jangka panjang, tempat menyimpan informasi atau pengetahuan (Surya, 2014). Menurut Samatowa (2016), bahwa konsep merupakan abstraksi yang berdasarkan pengalaman. Letak sebuah konsep dalam pembelajaran IPA merupakan bagian dari produk yang meliputi fakta-fakta IPA. Hal itu sejalan dengan Susanto (2015),

menjelaskan bahwa konsep IPA merupakan suatu ide yang mempersatukan fakta-fakta IPA. Selanjutnya Susanto menjelaskan bahwa Konsep merupakan penghubung antara fakta-fakta yang ada hubungannya. Jadi, pemahaman konsep IPA merupakan kemampuan siswa untuk dapat memahami suatu konsep atau fakta dan menjawabnya dengan menggunakan kalimat sendiri tanpa mengubah arti dari konsep yang dimaksudkan. Pemahaman konsep IPA diartikan merupakan proses pemaparan suatu fakta atau konsep IPA secara rinci, melalui pengamatan dan percobaan.

Pembelajaran IPA di SD kegiatan proses belajar mengajar yang berlangsung perlu adanya pembaharuan dalam cara menyampaikan materi ataupun cara menarik perhatian siswa sehingga dapat menjadikan siswa lebih memahami konsep IPA. Namun pada nyatanya siswa di SD belum sepenuhnya memahami konsep IPA. Suatu misal siswa menganggap bahwa es jika dimasukkan kedalam air maka es tersebut hilang. Padahal sebenarnya es tersebut tidak hilang, melainkan mencair. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa belum memahami tentang konsep perubahan wujud dan bentuk benda.

Rendahnya pemahaman konsep IPA akan berimbas terhadap materi selanjutnya. Pemahaman konsep seharusnya dipahami sejak awal, agar bisa memahami konsep-konsep lainnya. Dari contoh yang sudah dibahas sebelumnya, siswa menunjukkan tingkat pemahaman konsep IPA masih rendah. Sehingga materi yang diterima kurang maksimal. Jika siswa tidak memahami konsep IPA, maka materi yang dijelaskan oleh guru tidak bisa diterima dengan baik dan maksimal. Jadi untuk memaksimalkan proses belajar mengajar pelajaran IPA, siswa harus memahami konsep IPA terlebih dahulu.

Peranan guru di dalam dunia pendidikan sangat penting. Guru tidak hanya dituntut untuk memiliki kemampuan dalam pengalaman teoritis tapi juga harus memiliki kemampuan praktis. Kedua hal ini sangat penting karena seorang guru dalam pembelajaran tidak hanya sekedar menyampaikan materi, tetapi juga harus berupaya agar mata pelajaran yang sedang disampaikan menjadi kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan mudah dipahami bagi siswa. Apabila guru tidak dapat menyampaikan materi dengan tepat dan menarik, dapat menimbulkan kesulitan belajar bagi siswa, sehingga mengalami ketidaktuntasan dalam belajarnya.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di SD NEGERI Clering 01 Jepara, menunjukkan permasalahan di kelas V terutama pada muatan pembelajaran IPA. Hasil wawancara dengan Ibu KMY selaku wali kelas V SD

NEGERI Clering 01, menegaskan bahwa *“pada pembelajaran tematik tentunya terdapat kendala yang dihadapi siswa terutama pada muatan pembelajaran IPA. Siswa masih terlihat pasif dalam mengikuti pembelajaran terutama pada muatan IPA. Siswa beranggapan materi IPA adalah materi pembelajaran yang sangat susah. Hal itu pula yang menimbulkan siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran IPA”* (Sumber: Observasi pemerolehan data awal, 03 Pebruari 2022).

Pada temuan data tersebut, menunjukkan bahwa dalam pembelajaran tematik khususnya pada muatan IPA siswa mengalami kesulitan belajar. kesulitan belajar yang dialami siswa, tentunya memberikan dampak seiring berjalannya proses pembelajaran yang mengakibatkan prestasi belajar siswa di muatan IPA mengalami penurunan. Pernyataan tersebut diperoleh ketika melakukan wawancara pemerolehan data awal dengan Ibu KMY yang memberikan keterangan bahwa *“hasil belajar siswa tentunya terdampak dari kesulitan belajar yang dialami siswa. masih banyak siswa yang mendapat nilai dibawah ambang batas KKM. Pada Penilaian Akhir Semester (PAS) Genap kemarin sebagian besar nilai siswa belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 60 dengan nilai rincian jumlah siswa 20 siswa, persentase siswa yang memenuhi KKM sebanyak 38% dengan rata-rata 70, sedangkan yang belum tuntas KKM sebanyak 62% dengan nilai rata-rata 43, 9”* (Sumber: Observasi pemerolehan data awal, 03 Pebruari 2022).

Pada hasil temuan data observasi pemerolehan data awal dapat dipahami bahwa siswa kelas V di SD NEGERI Clering 01, mengalami kesulitan belajar pada muatan IPA yang berdampak pada hasil belajar siswa yang sebagian besar masih dibawah dari KKM yang telah ditentukan. Hal tersebut disebabkan oleh rendahnya minat siswa yang ditunjukkan dengan siswa masih pasif dan berpandangan bahwa pada muatan IPA sangat sulit. Mengingat pentingnya muatan IPA di Sekolah Dasar, tentunya perlu mendapatkan perhatian khusus seperti meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa terkhusus pada muatan IPA dalam pembelajaran Tematik, agar dapat tercipta proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Salah satu model pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai alternatif meningkatkan konsep belajar IPA yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT). Menurut Asma (2016), *Teams Games Tournaments* (TGT) adalah suatu model pembelajaran kooperatif yang didahului dengan penyajian materi pembelajaran oleh guru dan diakhiri dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa. Hal tersebut membantu siswa dalam mengetahui fakta atau pemahaman konsep dengan cara menyenangkan karena pembelajaran dikemas dengan permainan. Selain itu pemilihan media yang tepat juga sangat memberikan peranan dalam peningkatan kualitas pembelajaran, yang bermuara pada prestasi siswa dalam belajar. Selama ini model dan media pembelajaran yang dipakai sangat minim, karena keterbatasan kemampuan sekolah dalam pengadaan alat peraga IPA. Untuk itu diperlukan suatu media pembelajaran yang murah dan dapat lebih menarik perhatian serta minat siswa tanpa mengurangi fungsi media pembelajaran secara umum.

Dengan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* berbantuan media *Ethno-Puzzle* diharapkan siswa akan merasa tertarik untuk belajar memahami konsep IPA. Menurut Alvonco (2014), menjelaskan bahwa *Ethno-Puzzle* merupakan perpaduan antara pembelajaran yang bermakna memungkinkan siswa belajar sambil melakukan atau "*learning by doing*" dengan media belajar yang berisi tebakan tentang pertanyaan-pertanyaan atau masalah yang sulit untuk dimengerti atau dijawab. *Learning by doing* memungkinkan siswa mampu menghubungkan materi pembelajaran yang dipelajari dengan konteks kehidupan sehari-hari. Implementasi pembelajaran berbasis *Ethno-Puzzle* akan menjadikan kegiatan pembelajaran lebih bermakna dan sesuai dengan tujuan pelaksanaan pembelajaran menurut kurikulum 2013. Sesuai dengan Permendikbud Nomor 58 Tahun 2014 yaitu setiap siswa mampu menerapkan IPA secara bijaksana untuk menjaga dan memelihara kelestarian. Pembelajaran dengan media *Ethno-Puzzle* ditawarkan dalam pelaksanaan pembelajaran karena sesuai dengan proses pelaksanaan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013 yang meliputi: mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mencoba, dan

mengkomunikasikan. Penerapan pembelajaran *Ethno-Puzzle* tidak hanya hanya sesuai dengan perkembangan zaman dan kaidah kurikulum pendidikan yang saat ini dianut oleh bangsa Indonesia, akan tetapi juga bertujuan untuk menanamkan sikap cinta terhadap budaya dan bangsanya, meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap budaya dan potensi yang dimiliki oleh daerahnya.

Dalam model pembelajaran ini siswa akan memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbang poin bagi skor timnya. Dengan ini siswa akan mempunyai kebebasan untuk bertindak, berdiskusi dan saling memberikan informasi untuk bekerja sama dalam memahami konsep belajar IPA. Dengan demikian dapat memberi peluang kepada siswa yang berkemampuan rendah untuk dapat meningkatkan kemampuannya seiring dengan siswa lain yang mempunyai kemampuan tinggi. Pada akhirnya diharapkan pemahaman konsep belajar IPA siswa lebih meningkat.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, peneliti tertarik mengkaji model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantu media *Ethno-Puzzle* terhadap pemahaman konsep IPA. Peneliti hanya mengkaji pada muatan IPA di pembelajaran Tematik, meskipun pada proses penelitian tetap mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema. Hal tersebut dilatarbelakangi karena peneliti hanya mampu menemukan permasalahan pada kesulitan belajar IPA yang berdampak pada hasil belajar siswa yang sebagian besar masih dibawah dari KKM yang telah ditentukan. Tentunya dari temuan tersebut perlu mendapatkan perhatian khusus seperti meningkatkan kemampuan pemahaman konsep IPA agar dapat tercipta proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “*Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Ethno-Puzzle Terhadap Pemahaman Konsep Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SD NEGERI Clering 01 Jepara*”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah peneliti paparkan dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Ethno-Puzzle* pemahaman konsep IPA pada siswa kelas V SD NEGERI Clering 01 Jepara?
2. Apakah terdapat peningkatan pemahaman konsep IPA siswa sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Ethno-Puzzle*?

1.2 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian ini, adapun tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Menganalisis pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Ethno-Puzzle* pemahaman konsep IPA pada siswa kelas V SD NEGERI Clering 01 Jepara.
2. Menganalisis peningkatan pemahaman konsep IPA siswa sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Ethno-Puzzle*.

1.3 Manfaat Penelitian

Secara umum terdapat dua manfaat yang diperoleh dari penelitian ini. Adapun kedua manfaat tersebut yaitu secara teoritis maupun praktis.

1.3.1 Manfaat Teoritis

Secara teoretis jika penelitian ini dilaksanakan, maka hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan informasi ilmiah untuk menambah wawasan dan pengetahuan guru dalam menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Ethno-Puzzle* dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas.

1.3.2 Manfaat Teoritis

1. Bagi Siswa

- a. Dapat meningkatkan pemahaman dan kemampuan siswa dalam kemampuan pemahaman konsep IPA materi perubahan bentuk dan wujud benda.
- b. Dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

2. Bagi Guru

- a. Dapat memperluas pengalaman mengajar di kelas dalam rangka perencanaan pembelajaran yang efektif.
- b. Dapat dijadikan sebagai acuan memperbaiki proses pembelajaran dan landasan meningkatkan proses pembelajaran di kelas.

3. Bagi Sekolah

- a. Dapat menjadi sumbangan yang positif untuk memecahkan masalah pembelajaran yang dihadapi di sekolah.
- b. Dapat menumbuhkan iklim kerjasama yang kondusif untuk memajukan sekolah.

4. Bagi Peneliti

Dapat menambah pengetahuan, wawasan serta pengalaman untuk mengembangkan pengetahuan peneliti sebagai calon pendidik mengenai penggunaan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan pemahaman konsep belajar IPA.

1.4 Ruang Lingkup

Lokasi Penelitian dilakukan di SD NEGERI Clering 01 Jepara, yang beralamatkan di desa Clering Kecamatan Nalumsari Kabupaten Jepara. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas SD NEGERI Clering 01 Jepara tahun 2021/ 2022 yang berjumlah 30 siswa. Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka variabel yang diteliti dalam penelitian ini adalah model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Ethno-Puzzle* sebagai variabel bebas dan pemahaman konsep IPA sebagai variabel terikat.

1.5 Definisi operasional

Untuk menghindari adanya kesalahan persepsi dalam penelitian, perlu dijelaskan beberapa istilah penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Ethno-Puzzle* untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep IPA. Istilah yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) yaitu pembelajaran dimulai dengan guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa untuk belajar, penyajian informasi berupa materi pembelajaran yang akan disampaikan, pengelompokkan dalam tim belajar.

Langkah-langkah penggunaan model pembelajaran TGT sebagai berikut: (a) Presentasi di kelas; (b) Belajar tim. Para siswa mengerjakan lembar kegiatan dalam tim mereka untuk menguasai materi; (c) Turnamen. Para siswa memainkan game akademik dalam kemampuan yang homogeny; (d) Rekognisi tim. Skor tim dihitung berdasarkan skor turnamen anggota tim, dan tim tersebut akan direkognisi apabila mereka berhasil melampaui kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya.

2. Media *Ethno-Puzzle*

Media *Ethno-Puzzle* merupakan perpaduan antara pembelajaran yang bermakna memungkinkan siswa belajar sambil melakukan atau “*learning by doing*” dengan media belajar yang berisi tebakan tentang pertanyaan-pertanyaan atau masalah yang sulit untuk dimengerti atau dijawab. Bahan-bahan meliputi berbagai lembar informasi tentang materi organ gerak manusia, gunting, amplop, lem, dan kertas HVS untuk tempat menempel media *puzzle*. Aktivitas yang dilakukan siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, gunting setiap bentuk menjadi beberapa potongan yang sederhana untuk membuat *puzzle*, dan menunjukkan kepada anak-anak cara menyusun *puzzle*, setelah itu letakan *puzzle* di tempat yang biasa digunakan anak-anak.

3. Pemahaman Konsep IPA

Pemahaman konsep IPA diberikan dengan memberikan lembar tes berbentuk soal uraian. Indikator pemahaman konsep menggunakan Jihad dan Haris yang

menjelaskan indikator pemahaman konsep antara lain; menyatakan ulang sebuah konsep, mengklasifikasikan pemahaman menurut sifat tertentu sesuai dengan konsepnya, memberi contoh dan bukan contoh dari suatu konsep, menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi pembelajaran, mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup dari suatu konsep, menggunakan dan memanfaatkan serta memilih prosedur tertentu, dan mengaplikasikan konsep atau algoritma pada pemecahan masalah.

