

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) istilah Pendidikan berasal dari kata ‘didik’ yang mengacu pada proses atau metode mendidik. Secara Bahasa pendidikan dipahami sebagai suatu proses yang bertujuan untuk mengubah perilaku serta sikap kelompok atau individu melalui pelatihan serta pengajaran. Sesuai dengan UU No.20 tahun 2003 “pendidikan diartikan sebagai upaya yang dilakukan seseorang secara sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar sehingga siswa aktif dalam mengembangkan potensi dirinya mencakup spiritual keagamaan, kepribadian, kecerdasan, pengendalian diri, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”. Berdasarkan penjelasan di atas, bisa disimpulkan bahwasannya pendidikan mempunyai peran penting dalam mempersiapkan individu untuk menghadapi kehidupan di masa depan melalui proses pembelajaran yang memberikan proses pembelajaran dalam berbagai aspek kehidupan.

Menurut UU pasal 17 No. 20 tahun 2003, “pendidikan dasar merupakan jenjang pendidikan yang menjadikan dasar bagi pendidikan menengah”. Sekolah sebagai institusi pendidikan formal melaksanakan proses pembelajaran yang terstruktur dengan tujuan untuk mewujudkan sasaran pendidikan nasional. Namun, pendidikan di Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan. Menurut Elvira (2021) proses belajar mengajar, khususnya di jenjang sekolah dasar belum diberikan secara maksimal. Banyak sekolah di Indonesia mengalami kekurangan fasilitas dan infrastruktur, yang berdampak pada kualitas pembelajaran serta kenyamanan siswa. Selain itu, penerapan model pembelajaran yang monoton atau kurang inovatif menyebabkan siswa jenuh, sehingga kemampuan siswa dalam memahami konsep menjadi kurang optimal.

Model pembelajaran ialah suatu proses interaksi belajar mengajar yang melibatkan peran guru, dengan tujuan mencapai hasil pembelajaran secara efektif dan efisien (Nupus et al., 2021). Model pembelajaran memiliki peran

penting dalam membantu guru mencapai suatu tujuan pembelajaran, mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran, menyesuaikan materi yang akan diajarkan, serta menciptakan proses pembelajaran yang lebih jelas, lebih terarah, efektif, efisien, dan produktif. Selain memilih model pembelajaran yang sesuai, guru juga membutuhkan media belajar sebagai alat bantu pada penyampaian materi yang di berikan kepada siswa. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana penyampaian pesan untuk mencapai tujuan belajar yang diinginkan (Susi, 2020). Penerapan media pembelajaran dapat mendukung keberhasilan suatu proses pembelajaran dengan mempermudah guru pada proses menyampaikan materi serta membantu siswa memahami materi yang diajarkan. Dengan memanfaatkan media pembelajaran yang tepat, pemahaman konsep siswa bisa ditingkatkan. Dengan kolaborasi antara model pembelajaran dengan media pembelajaran yang tepat bisa menyampaikan konsep secara maksimal.

Kemampuan berpikir siswa dalam memproses materi yang diterima dikenal sebagai pemahaman konsep. Menurut Gusniwati (2015) pemahaman konsep didefinisikan sebagai kapasitas untuk mengidentifikasi ide-ide abstrak dan mengelompokkan objek-objek tertentu, yang umumnya berupa istilah, serta menghubungkannya dengan contoh atau non-contoh, sehingga konsep tersebut dapat dipahami oleh siswa secara lebih jelas. Menurut Anderson & Krathwohl (dalam Rahayu & Suryani, 2022) terdapat tujuh indikator pemahaman konsep siswa, yaitu: “menafsirkan (*interpreting*); b) memberikan contoh (*exemplifying*); c) mengklasifikasikan (*classifying*); d) meringkas (*summarizing*); e) menyimpulkan (*inferring*); f) membandingkan (*comparing*); g) menjelaskan (*expalning*)”.

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Gondoriyo 02 dan SD Negeri Gondoriyo 03 alasan peneliti memilih sekolah dasar ini karena peneliti pernah melaksanakan kampus mengajar di sekolah ini, sehingga peneliti mengetahui bagaimana karakter siswa, pada saat peneliti melaksanakan kampus mengajar peneliti menemukan kekurangan mengenai pemahaman konsep siswa kelas 4.

Pemahaman siswa dalam menerapkan suatu konsep dalam proses pembelajaran kurang maksimal. Permasalahan tersebut dikarenakan siswa kurang minat terhadap pembelajaran, sehingga kurang berusaha memahami konsep yang diberikan. Selain itu, siswa yang pasif di kelas lebih sering kesulitan memahami konsep dibandingkan siswa yang aktif.

Permasalahan tersebut diperoleh dengan adanya bukti dari hasil wawancara tidak terstruktur mengenai model pembelajaran dan media yang digunakan serta permasalahan kemampuan pemahaman siswa sebagai berikut:

Terkait model apa yang sering digunakan selama ini dalam proses pembelajaran? Penerapan model berbasis game apakah sudah pernah digunakan?, hasil dari wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada guru kelas 4 SDN Gondoriyo 03 mengatakan bahwa:

“model ceramah yang sering saya gunakan, menurut saya efektif dalam penyampaian informasi mengenai materi yang akan di ajarkan. Terkait model berbasis game, saya belum pernah menggunakannya karena mungkin waktu yang terbatas dan mengendalikan anak agar kondusif itu sulit.”

Terkait metode media apakah yang sering digunakan selama ini dalam proses pembelajaran berlangsung?

“media yang sering digunakan guru gunakan adalah LCD, media yang tersedia di lingkungan kelas, metode ceramah menggunakan power point dapat membantu guru dalam menjelaskan materi selama mengajar.”

Selanjutnya selama penggunaan metode ceramah dan media yang digunakan apakah ada perbedaan kemampuan pemahaman antar siswa yang lebih aktif dan siswa yang pasif dalam pembelajaran?

“iya, biasana siswa yang lebih aktif memahami konsep lebih baik karena mereka berani bertanya dan berinteraksi. Sedangkan siswa yang pasif cenderung kurang memahami karena mereka hanya mendengarkan tanpa ikut berinteraksi dan menanyakan.”

Untuk kemampuan pemahaman konsep siswa sendiri, apakah sangat berdampak jika menggunakan metode dan media yang digunakan?

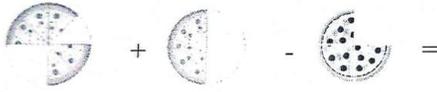
“seperti yang dilihat selama ini, penggunaan metode ceramah dengan media yang seadanya serta sumber belajar yang terbatas tentu memiliki dampak terhadap pemahaman konsep siswa. Terkadang siswa bermain sendiri di dalam kelas, tidak fokus pada pembelajaran, kurangnya keterlibatan siswa.”

Untuk itu bagaimana cara ibu untuk mengantisipasi permasalahan tersebut?

“harus lebih matang lagi untuk menyiapkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi.”

Diperkuat dengan hasil studi pendahuluan berdasarkan tujuh indikator pemahaman konsep dan angket studi pendahuluan mengenai kondisi pemahaman konsep siswa yang peneliti lakukan di kelas 4 SD Negeri Gondoriyo 02 dan kelas 4 SD Negeri Gondoriyo 03, ternyata memiliki pemahaman konsep di bawah KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran).

Permasalahan tersebut diberikan kepada siswa kelas 4 SD Negeri Gondoriyo 02 dan kelas 4 SD Negeri Gondoriyo 03. Adapun salah satu contoh jawaban siswa:

No	Soal Pemahaman Konsep	Jawaban
1.	<p>Perhatikan soal pecahan berikut ini!</p>  <p>Hasil dari penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah pada gambar...</p>	<p>Menafsirkan</p> <p>3</p> 

2.	Perhatikan pernyataan dibawah ini! (1) Memiliki empat sisi yang sama panjang. (2) Memiliki tiga titik sudut. (3) Keempat sudut nya sama besar (90 derajat). (4) Memiliki tiga sisi sama Panjang. (5) $L = s \times s$ (6) $L = \frac{1}{2} a \times t$ Dari pernyataan diatas, kelompokkan sesuai dengan ciri-ciri dan rumus bangun datar!	Mengklasifikasikan <table border="1" data-bbox="1013 268 1224 390"> <tr> <td>Persegi</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Segitiga sama sisi</td> <td>5</td> </tr> </table> (2)	Persegi	1	Segitiga sama sisi	5
Persegi	1					
Segitiga sama sisi	5					
3.	Berikan contoh bilangan bulat yang lebih kecil dari 15 lebih besar dari 5.	Memberi contoh 10 (1)				
4.	Pak Ahmad mempunyai 64 buah Jeruk. Dia membagikan jeruk tersebut kepada 4 anak dengan jumlah yang sama. Berapa jumlah jeruk yang diberikan kepada setiap anak?	Meringkas 0				

Gambar 1. 1 Lembar Jawaban Siswa

Berdasarkan lembar salah satu jawaban siswa diatas terlihat siswa masih bingung dalam menyelesaikan soal kemampuan pemahaman konsep. Dari indikator kemampuan pemahaman konsep pada 7 soal yang disediakan, siswa belum maksimal dalam menyelesaikan soal. Terbukti dalam indikator pada soal nomor 1 menafsirkan (*interpreting*); nomor 2 mengklasifikasikan (*classifying*); nomor 3 memberikan contoh (*exemplifying*); dan nomor 4 meringkas (*summarizing*); jawaban siswa masih jauh dari kunci jawaban.

Terlihat dari indikator menafsirkan siswa diminta untuk mengubah bentuk soal ke bentuk lain memang siswa sudah mengubah gambar menjadi pecahan namun siswa masih salah dalam pengerjaan nya siswa menunjukkan pemahaman yang kurang tentang penjumlahan dan pengurangan pecahan pada pertanyaan nomor 1, indikator mengklasifikasikan siswa masih bingung dengan apa yang di perintahkan siswa hanya terfokus kepada salah satu pernyataan saja

tanpa memperhatikan pernyataan lain sehingga siswa kurang menunjukkan pemahaman yang baik mengenai bentuk bangun datar dan sifat-sifatnya, indikator memberikan contoh siswa kurang paham maksud dari memberikan contoh pada soal nomor 3, pada indikator meringkas siswa kurang paham mengenai indikator meringkas, sehingga siswa tidak menjawab soal yang diberikan. Hal ini menyebabkan kemampuan pemahaman konsep siswa tergolong rendah.

Berikut hasil analisis soal studi pendahuluan sesuai dengan indikator pemahaman konsep, siswa dalam mengerjakan soal kemampuan pemahaman konsep.

Tabel 1. 1 Hasil Analisis Data Soal Studi Pendahuluan

Indikator Pemahaman Konsep menurut Anderson & Krathwohl (2010)	Kelas IV A	Kelas IV B	Rata-rata
Menafsirkan	25%	24%	24,5%
Mengklasifikasikan	43,75%	40%	41,87%
Memberikan Contoh	40%	44%	42%
Meringkas	45%	41%	43%
Menyimpulkan	46,25%	40%	43,12%
Membandingkan	45%	47%	46%
Menjelaskan	41,25%	44%	42,62%
Rata-Rata	40,89%	40%	34,3%

Berdasarkan tabel hasil data soal pemahaman konsep diatas menunjukkan bahwa nilai kognitif menafsirkan (*interpreting*) mencapai 24,5%, mengklasifikasikan (*classifying*) mencapai 41,87%, memberikan contoh (*exemplifying*) mencapai 42%, meringkas (*summarizing*) mencapai 43%, menyimpulkan (*inferring*) mencapai 43,12%, membandingkan (*comparing*) mencapai 46%, dan menjelaskan (*explaining*) mencapai 42,62%. Hasil rata-rata dari kelas IV A menunjukkan 40,89% dan 40% untuk kelas IV B yang dimana ketentuan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 70% dalam kemampuan pemahaman konsep tergolong rendah.

Data angket studi pendahuluan mengenai proses pembelajaran siswa kelas 4 SD Negeri Gondoriyo 02 dan SD Negeri Gondoriyo 03. Dalam angket

berisi pernyataan mengenai indikator kemampuan pemahaman konsep, model pembelajaran serta media yang dipakai guru dalam pembelajaran. Berikut hasil analisis angket siswa:

Tabel 1. 2 Hasil Analisis Lembar Angket Siswa Proses Pembelajaran

Kelas	Pemahaman Konsep	Model Pembelajaran	Media Pembelajaran	Rata-Rata
4A	60,5%	56,25%	48,3%	56%
4B	52%	52%	48%	50,8%
Rata-Rata	56,25%	54,12%	48,15%	53,4%

Berdasarkan hasil analisis dari lembar angket pemahaman konsep, model pembelajaran serta media pembelajaran yang diisi oleh siswa menunjukkan beberapa indikator dengan rata-rata sebagai berikut: 1) Indikator pemahaman konsep sebesar 56,25%, 2) Indikator model pembelajaran sebesar 54,12%, dan 3) Indikator media pembelajaran sebesar 48,15%. Sedangkan nilai rata-rata setiap kelas yakni, kelas IVA sebanyak 56% dan kelas IVB sebanyak 50,8%,

Kemampuan pemahaman konsep siswa yang rendah disebabkan oleh penerapan media pembelajaran yang berfokus pada metode ceramah, dengan menggunakan *power point* serta LKS sebagai penunjang pembelajaran, menyebabkan siswa lebih banyak menerima informasi secara pasif. Selain itu, pembelajaran dengan metode ini terlihat kurang menarik bagi siswa karena kurangnya keterlibatan aktif siswa, yang berdampak pada menurunkan daya tarik siswa dan perhatian mereka terhadap pembelajaran. Kemungkinan pengetahuan siswa akan terpenuhi jika siswa menguasai konsep, karena dapat membuat hubungan antar konsep (Suryani & Rusilowati, 2016).

Sehubung dengan permasalahan yang telah dijelaskan, langkah-langkah strategis sangat diperlukan guna meningkatkan pemahaman konsep siswa. Salah satu tindakan yang bisa diambil ialah dengan memilih model belajar yang inovatif serta memanfaatkan media pembelajaran yang selaras dengan kebutuhan siswa. Penulis mengusulkan penggunaan model pembelajaran “*Teams Games Tournament*” yang didukung oleh media “*Smart Quartet*”

sebagai solusi untuk mengatasi masalah kemampuan pemahaman konsep dalam proses pembelajaran di SD Negeri Gondoriyo 02 dan SD Negeri Gondoriyo 03.

Model “*Teams Games Tournament* (TGT)” ialah salah satu pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan, di mana siswa bermain dalam kelompok untuk bersaing dengan kelompok lainnya guna mengumpulkan skor bagi tim masing-masing (Dewi et al., 2021). Dalam pelaksanaan TGT, kelompok kecil dibentuk dengan anggota yang terdiri dari 4 hingga 6 siswa yang mempunyai latar belakang ras, akademik, gender serta suku yang beragam (Albertus & Theresia, 2020).

Penerapan model pembelajaran TGT bertujuan untuk merubah pola pikir siswa sehingga siswa mampu menyelesaikan permasalahan terkait pemahaman konsep. Dalam pelaksanaannya, model ini nantinya akan menerapkan media pembelajaran berupa “*smart kuartet*”, yang dirancang guna membantu siswa ketika memahami materi yang diajarkan. Studi yang dilakukan oleh Sara (2022) mendukung hal ini, yang menunjukkan bahwa pemanfaatan media kartu *smart kuartet* bisa mendorong siswa untuk lebih aktif serta termotivasi saat proses pembelajaran. Dalam model belajar ini, penggunaan media “*smart kuartet*” berpotensi untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. Kesempatan untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran diberikan oleh model ini, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti bermaksud mengkaji permasalahan mengenai “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Smart Kuartet* Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa SD”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian, sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan kemampuan pemahaman konsep siswa kelas 4 sebelum dan setelah menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) berbantuan media *smart kuartet*?
2. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) berbantuan media *smart kuartet* terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa kelas 4?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Mengetahui perbedaan kemampuan pemahaman konsep siswa kelas 4 sebelum dan setelah menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) berbantuan media *smart kuartet*.
2. Mengetahui pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) berbantuan media *smart kuartet* terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa kelas 4.

1.4 Manfaat Penelitian

Diharapkan bahwa penelitian ini bisa memberikan kontribusi yang bermanfaat, baik dari perspektif praktis maupun teoretis. Kontribusi yang diharapkan dari penelitian ini meliputi:

1.4.1 Manfaat Teoritis

- 1) Menambah keilmuan serta wawasan pengaruh penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) berbantuan media *smart kuartet* guna meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa.
- 2) Memberikan literatur bagi peneliti lanjutan mengenai pengembangan pembelajaran dengan model pembelajaran *teams*

games tournament berbantuan media *smart kuartet* terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa kelas 4.

1.4.2 Manfaat Praktis

1) Bagi Guru

Memberi referensi untuk pengembangan model belajar serta media *smart kuartet* terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa. Mengetahui pengaruh model belajar *teams games tournament* berbantuan media *smart kuartet* terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa kelas 4.

2) Bagi Siswa

Melalui pembelajaran TGT berbantuan media *smart kuartet* dapat melatih siswa dalam bekerjasama, meningkatkan rasa ingin tahu, dan meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa.

3) Bagi Sekolah

Mampu memberikan masukan bagi tenaga pendidikan dalam mengaplikasikan model pembelajaran TGT berbantuan media *smart kuartet* dalam peningkatan pembelajaran yang aktif guna meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa.

4) Bagi Peneliti

Mendapatkan pengalaman bagi peneliti terkait pengaruh pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) berbantuan media *smart kuartet* terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa kelas 4.