

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan, menurut Undang-undang No. 20 tahun 2003, didefinisikan sebagai usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat aktif mengembangkan potensi yang ada dalam diri mereka untuk memperoleh kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian, akhlak mulia, pengendalian diri, kecerdasan, dan keterampilan yang dibutuhkan oleh diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara.

Kata "pendidikan" berasal dari kata "didik", yang berarti "proses atau cara mendidik", menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Ki Hajar Dewantara mengatakan bahwa setiap anak memiliki hak untuk belajar sepanjang hidupnya, dengan tujuan pendidikan adalah untuk mengajar anak-anak agar mereka sebagai manusia dan anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan. Dalam arti bahasa, pendidikan adalah proses mengubah sikap atau perilaku seseorang atau kelompok melalui pelatihan.

Namun sayangnya sistem pendidikan di Indonesia masih belum mencapai tingkat pembelajaran yang optimal. Berdasarkan observasi dan penelitian pendahuluan yang saya lakukan selama kegiatan penelitian/riset pada tanggal 8 Mei 2024 lalu, kondisi pemahaman konsep siswa di SD Negeri Ketapang 1 kelas 5 masih kurang. Siswa menunjukkan pemahaman yang

buruk tentang konsep selama proses pembelajaran. Ini ditunjukkan oleh hasil observasi di kelas dan pembagian soal, di mana siswa menunjukkan pemahaman yang buruk tentang konsep pada pertanyaan yang diberikan.

No.	Soal	Jawaban
1.	Saat kita ingin mendapatkan sebuah informasi, kita dapat melakukan wawancara. Apakah yang dimaksud wawancara?	Wawancara adalah untuk menanyakan suatu pertanyaan untuk narasumber
2.	Wawancara merupakan suatu cara mengumpulkan data dengan bertanya langsung kepada responden tentang masalah yang sedang diteliti. Jelaskan apa saja jenis-jenis wawancara!	wawancara bisnis wawancara masalah
3.	Tuliskan contoh wawancara singkat dengan teman dengan tema cita-cita!	Naya sumber: Raka Apakah cita-citamu? = youtuber kenapa ana ingin cita-citaiti = karena soalnya suka
4.	Dalam wawancara memiliki tahapan-tahapan yang harus dilalui. Sebutkan tahapan-tahapan tersebut!	bertanya
5.	Hal apa saja yang perlu dilakukan ketika wawancara?	bertanya

6.	Wawancara juga bisa dibagi berdasarkan pelaksanaannya. Sebutkan apa saja jenis wawancara berdasarkan pelaksanaannya!	Wawancara Masalah = menanyakan sebuah masalah wawancara bisnis = wawancara bisnis
7.	Apa rumusan mengajukan pertanyaan ketika wawancara? Dan sebutkan contoh pertanyaannya!	Apakah anda suka kapi?

Gambar 1.1 Lembar Jawaban Pemahaman Konsep Siswa

Berdasarkan lembar jawaban siswa di atas dimana hasil jawaban siswa masih terlihat bingung dalam pemahaman konsep. Pemahaman siswa terhadap soal yang dijawab masih menunjukkan bahwa mereka belum mampu memahami suatu konsep.

Berdasarkan pada hasil observasi serta studi pendahuluan yang sudah penulis lakukan, penulis mendapatkan bahwa pemahaman konsep siswa kelas 5 SD Negeri Ketapang 1 masih kurang. Hal tersebut dapat dilihat pada

jawaban siswa nomor 4 dan 5. Siswa diminta untuk meringkas dan menyimpulkan namun siswa hanya menjawab dengan menggunakan kata sederhana saja. Selain itu juga dapat dilihat dari jawaban siswa nomor 7. Siswa diminta untuk menjelaskan akan tetapi siswa malah membuat sebuah pertanyaan. Oleh sebab itu, penulis memiliki rencana untuk melakukan penelitian lebih lanjut yang bertujuan untuk lebih meningkatkan pemahaman konsep siswa. Hal ini didukung oleh hasil analisis studi pendahuluan yang sudah dikerjakan siswa.

Tabel 1.1 Hasil Analisis Indikator Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa

No	Indikator Pemahaman Konsep	Kelas 5A	Kelas 5B	Rata-rata
1	Menafsirkan	45,8%	61,1%	53,5%
2	Memberikan Contoh	35,4%	47,2%	41,3%
3	Mengklasifikasikan	64,6%	52,8%	58,7%
4	Meringkas	39,6%	50,0%	44,8%
5	Menyimpulkan	37,5%	44,4%	41,0%
6	Membandingkan	35,4%	30,6%	33,0%
7	Menjelaskan	50,0%	41,7%	45,8%
	Total	44,5%	47%	45,4%

Berdasarkan hasil skor kemampuan pemahaman konsep siswa yang telah diperiksa satu persatu dengan menggunakan indikator kemampuan pemahaman konsep sebagaimana dapat dilihat dari tabel di atas. Dari 7 analisis indikator di atas, indikator membandingkan yang memiliki jumlah persentase yang paling rendah dibandingkan dengan ke 6 indikator lainnya, yaitu 33,0%. Sedangkan indikator mengklasifikasikan memiliki nilai paling tinggi yaitu 58,7%. Indikator 1 (menafsirkan) dengan persentase 53,5%, indikator 2 (memberikan contoh) dengan persentase 41,3%, indikator 3 (mengklasifikasikan) dengan persentase 58,7%, indikator 4 (meringkas)

dengan persentase 44,8%, indikator 5 (menyimpulkan) dengan persentase 41,0%, indikator 6 (membandingkan) dengan persentase 33,0%, dan indikator 7 (menjelaskan) dengan persentase 45,8%.

Siswa akan lebih mudah menafsirkan, memberikan contoh, mengklasifikasikan, meringkas, menyimpulkan, membandingkan, dan menjelaskan yang telah dipelajari jika mereka memahami konsep dengan baik. Model dan media pembelajaran yang diperlukan untuk membantu siswa memahami konsep dan memahami konsep yang lebih luas dalam bahasa mereka sendiri sangat penting. Oleh karena itu, saya melakukan penelitian pendahuluan tentang model dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru, yang tercantum dalam tabel berikut:

Tabel 1.2 Hasil Observasi Guru

Kelas	Model Pembelajaran	Media pembelajaran	Rata-rata Kelas
5A	35%	35%	35%
5B	50%	45%	47,5%
Rata-rata	42,5%	40%	

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti dengan subjek penelitian yaitu guru kelas 5A dan kelas 5B, menunjukkan bahwa model pembelajaran di kelas 5A sebesar 35% dan media pembelajaran 35% dengan rata-rata yaitu 35%. Sedangkan untuk kelas 5B model pembelajaran 50% dan media pembelajaran 45% dengan rata-rata yaitu 47,5%. Berdasarkan dari lembar observasi guru, menunjukkan persentase hasil yang rendah berarti penerapan model pembelajaran yang tidak variatif dan berbasis metode lama berakibat kurangnya partisipasi siswa saat pelaksanaan pembelajaran serta

guru yang masih menggunakan media pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga mempengaruhi kemampuan pemahaman konsep siswa.

Di SD Negeri Ketapang 1, terutama guru kelas 5, hasil analisis pemahaman konsep dan observasi terhadap guru saat mengajar menunjukkan bahwa guru sudah cukup melibatkan siswa dalam pelajaran mereka. Namun, guru kurang menunjukkan inovasi dalam cara mereka mengajar. Guru tidak memberikan pembelajaran yang bervariasi dan media yang menarik kepada siswa. Akibatnya, siswa tidak fokus dan tidak memahami sepenuhnya. Sebagai pegangan, guru hanya menggunakan buku paket dan LKS.

Guru harus mengubah sistem pembelajaran mereka dengan menggunakan model dan media yang inovatif dan interaktif untuk membantu siswa memahami konsep. Ini diperlukan karena kurangnya media sumber belajar dan metode guru dalam menyampaikan materi yang kurang efektif. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka salah satu model pembelajaran yang dapat menyelesaikan masalah tersebut adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

Menurut Slavin (dalam Merti, 2020) *Teams Games Tournament* (TGT) adalah pendekatan pembelajaran kooperatif di mana turnamen akademik, kuis, dan sistem skor kemajuan individu digunakan. Siswa berkompetisi sebagai wakil tim mereka melawan tim lain. Sedangkan menurut Nasution (dalam Romdhoni et al. 2023) model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah pembelajaran yang berbasis pada kelompok yang dapat meningkatkan pola interaksi antara guru dan siswa. Dengan model *Teams Games*

Tournament (TGT) diharapkan mampu menciptakan suasana baru di dalam kelas melalui interaksi antara siswa dan guru dengan berdiskusi kelompok, bertanya jawab, maupun menyampaikan informasi kepada teman yang lain dengan efektif dan efisien. Sehingga siswa memiliki motivasi tinggi terhadap pembelajaran dan menjadi aktif ketika pembelajaran berlangsung. Dalam pelaksanaan model *Teams Games Tournament* (TGT) peneliti akan menggunakan media pembelajaran berupa Kantong Surat.

Media pembelajaran Kantong Surat cocok untuk siswa kelas 5 yang dapat membuat mereka menjadi aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) diharapkan dapat memahami sebuah konsep dalam pembelajaran. Dengan meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas 5 SD Negeri Ketapang 1 agar dapat mencapai indikator pembelajaran, tercapainya tujuan pembelajaran, memberikan kemudahan untuk siswa, dan memberikan semangat untuk siswa selama pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dalam penulisan Laporan Penelitian ini perlu dilakukan penelitian yang berkenaan dengan “Pengaruh Model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Media Kantong Surat terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas 5 SD”.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan pemahaman konsep siswa setelah diberikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) siswa kelas 5 SD Negeri Ketapang 1?
2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Kantong Surat terhadap pemahaman konsep siswa kelas 5 SD Negeri Ketapang 1?

1.3 Tujuan Riset

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan pemahaman konsep pemahaman konsep siswa setelah diberikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) siswa kelas 5 SD Negeri Ketapang 1.
2. Terdapat pengaruh penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) sebelum dan sesudah terhadap pemahaman konsep siswa kelas 5 SD Negeri Ketapang 1.

1.4 Manfaat Riset

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

1. Menambah ilmu dan wawasan bagi peneliti mengenai pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap pemahaman siswa kelas 5.

2. Memberikan referensi peneliti lanjutan mengenai pengembangan pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap pemahaman siswa kelas 5.

1.4.2 Manfaat praktis

1. Bagi Guru
 - a. Sebagai referensi untuk mengembangkan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.
 - b. Mengetahui pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap pemahaman konsep siswa kelas 5 SD Negeri Ketapang 1.
 - c. Sebagai alternatif pembelajaran dalam proses mengajar siswa kelas 5 SD Negeri Ketapang 1.
2. Bagi Siswa
 - a. Dengan pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat melatih kemampuan bekerja dalam tim.
 - b. Penerapan *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran dapat melatih pemahaman konsep siswa.
3. Bagi Sekolah

Memberikan dorongan bagi sekolah dalam meningkatkan kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan media Kantong Surat.
4. Bagi Peneliti

Menambah pengalaman dan wawasan dalam penelitian pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Kantong Surat untuk pemahaman konsep siswa kelas 5.