

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah mata pelajaran wajib di sekolah dasar (SD) yang mempelajari alam dan isinya. Menurut (Islahmia, 2022), alasan mengapa IPA dimasukkan dalam kurikulum sekolah antara lain: IPA memiliki manfaat bagi negara karena merupakan ilmu dasar dari teknologi, membantu melatih berpikir kritis siswa, pembelajaran IPA tidak hanya mengandalkan hafalan saja tetapi juga dilakukan melalui eksperimen oleh siswa sendiri, serta nilai-nilai pendidikan dalam mata pelajaran IPA dapat membentuk kepribadian anak secara menyeluruh.

Saat ini, pembelajaran IPA lebih cenderung menghafalkan konsep dan teori saja, keterbatasan pengalaman langsung, keterbatasan waktu, sarana dan prasarana yang kurang memadai, dan kekurangan kondisi kelas yang tidak memungkinkan. Oleh karena itu, pembelajaran IPA di sekolah harus menjadi wadah dimana siswa dapat memahami dengan memberikan pengalaman langsung melalui kegiatan model pembelajaran yang kreatif serta menyenangkan, sehingga proses pembelajaran IPA dapat tercapai dan bermakna.

Suatu pembelajaran didalamnya terdapat beberapa komponen-komponen pembelajaran diantaranya yang tidak dapat dipisahkan yaitu guru dan siswa. Karena pembelajaran pada hakikatnya juga merupakan proses

interaksi antara guru dengan siswa baik interaksi secara langsung. Oleh karena itu, setiap guru harus memahami peran dan fungsi metode dan strategi pelaksanaan proses pembelajaran karena pembelajaran pada dasarnya adalah proses interaksi antara guru dan siswa, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Keaktifan belajar siswa, kegiatan belajar dihadapkan pada proses pembelajaran. Unsur dasar penting dalam keberhasilan pembelajaran ialah keaktifan belajar siswa. Keaktifan belajar adalah proses belajar yang melibatkan subjek secara fisik dan emosional sehingga siswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam melakukan kegiatan belajar. Keaktifan belajar siswa merupakan suatu proses kegiatan belajar mengajar yang menuntut siswa untuk ikut terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran (Rizky Fitriani Kanza *et al.* (2020).

Mendorong interaksi yang intens antara guru dan siswa, serta antara siswa satu dengan yang lain perlu keaktifan siswa dalam pembelajaran. Ini kan menciptakan suasana kelas yang dinamis dan mendukung, di mana setiap siswa dapat mengaktifkan potensinya secara maksimal. Aktivitas yang dipraktikkan oleh siswa akan menghasilkan akumulasi pengetahuan dan keterampilan yang membawa pada peningkatan prestasi. Keaktifan siswa selama proses belajar mengajar mencerminkan motivasi dan antusiasme siswa terhadap pembelajaran. Ini tercermin dalam perilaku seperti kemauan untuk bertanya dan meminta penjelasan dari guru saat menghadapi materi sulit, serta dalam kemampuan siswa untuk menyampaikan dan mendiskusikan ide-ide mereka.

Pengamatan dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas V pada tanggal 23 Januari 2024, menunjukkan bahwa di MIN 6 Magetan pada kelas V bahwasannya guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional seperti ceramah dan siswa mendengarkan apa yang dijelaskan oleh guru. Selain itu, proses pembelajaran biasanya terpusat pada guru atau *teacher centered*. Akibatnya pembelajaran menjadi monoton yang membuat siswa merasa bosan dan jenuh. Banyak siswa yang tidak memperhatikan ketika guru sedang memberikan penjelasan, siswa kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran bahkan ada yang mengobrol ketika guru sedang menjelaskan materi. Guru memberikan beberapa pertanyaan, tetapi siswa tidak ada yang mau menjawab karena disaat guru memberikan materi siswa tidak memperhatikan dan tidak mencatat hal penting dari penjelasan guru. Hasil belajar dari beberapa siswa belum mencapai ketuntasan. Guru dalam hal ini telah berusaha meningkatkan keaktifan siswa melalui penggunaan Lembar Kerja Siswa (LKS) dan metode tanya jawab. Namun, upaya tersebut belum berhasil memaksimalkan aktivitas belajar siswa. Tanpa solusi yang tepat, guru tetap menjadi satu-satunya sumber informasi di kelas dan kurangnya pertukaran informasi dapat membuat pembelajaran menjadi membosankan.

Berdasarkan fakta tersebut, kegiatan belajar mata pembelajaran IPA harus ditingkatkan. Langkah yang dapat ditempuh antara lain memperbaiki kegiatan pembelajaran yang selama ini berlangsung dengan menciptakan kegiatan belajar mengajar yang lebih aktif, artinya ada komunikasi dua arah

antar guru dan siswa. Menurut (Wahyuni *et al.*, 2013), penggunaan model atau metode yang berbeda disesuaikan dengan materi yang diajarkan dan dapat mempengaruhi aktifitas belajar siswa. Oleh karena itu, dengan perubahan model dan penerapan metode untuk mengatasi permasalahan tersebut akan meningkatkan aktivitas belajar IPA. Model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) adalah salah satu inovasi yang dapat dilakukan dengan penerapan.

Presentasi kelas, tim, permainan, *tournament* dan penghargaan adalah lima bagian dari model pembelajaran TGT. Peneliti percaya bahwa model pembelajaran TGT dapat menjadikan alternatif yang menarik untuk menambah referensi model pembelajaran yang menarik dan dapat membantu menyelesaikan permasalahan guru seperti minat belajar siswa rendah, aktifitas belajar siswa di kelas yang rendah dan hasil belajar siswa turun. Peneliti berpendapat bahwa model pembelajaran TGT ini model pembelajarn yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada membedakan status, peserta didik dapat belajar dengan rileks, menumbuhkan rasa tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, persaingan sehat dan mengandung unsur permainan. Menurut (Wyk, 2011), penggunaan model pembelajaran TGT dapat mempengaruhi keberhasilan belajar dan sikap belajar siswa.

Kelebihan model *Teams Game Tournament* antara lain : (a) model TGT menjamin bahwa siswa yang cerdas unggul dalam pembelajaran, tetapi juga siswa yang berkemampuan akademis rendah berpartisipasi aktif dan berperan

penting dalam kelompok, (b) guru menjanjikan untuk memberikan reward pada siswa atau kelompok, sehingga siswa menjadi lebih bersemangat dalam untuk belajar, (c) Siswa lebih puas dengan keikutsertaanya di kelas karena hadirnya aktivitas permainan bergaya *tournament* dalam model ini.

Berdasarkan penjabaran kelebihan diatas, maka model pembelajaran TGT dipilih untuk menjadi solusi dalam memecahkan masalah pembelajaran IPA di kelas V MIN 6 Magetan karena model ini semua siswa dituntut untuk lebih aktif tidak hanya siswa yang berkemampuan akademis tinggi saja namun juga untuk siswa yang berkemampuan akademis rendah.

Banyak penelitian yang sudah menggunakan model pembelajaran TGT ini, perbedaannya pada penelitian ini adanya modifikasi menggunakan media Teka Teki Silang (TTS) dengan alasan sebagai berikut : (a) Media TTS dapat membuat siswa tertarik dalam belajar, (b) Meningkatkan kemampuan mental siswa, dan (c) Penelitian tentang keefektifan model TGT berbantuan media TTS terhadap aktifitas belajar pada pembelajaran IPA materi sistem organ tubuh di Madrasah Ibtidaiyah belum pernah dilakukan sebelumnya. TTS adalah permainan yang terdiri dari kotak-kotak putih kosong berisi huruf-huruf kunci yang membentuk kata-kata yang merupakan clue jawaban dari suatu pertanyaan tertentu. Alasan peneliti memilih media TTS karena bermain di dunia kata dapat mengasah otak, memperluas kumpulan kata, memperluas pengetahuan umum, serta mengembangkan kemampuan daya berpikir anak. Dengan bermain dunia kata pada permainan TTS dapat menguji pengetahuan, kecerdasan dan

ketelitian anak. Media pembelajaran harus sesuai dengan sifat anak (K. Dewi, 2017), menggunakan bahasa yang santun (Pratiwi *et al.*, 2019), dan menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat berpikir anak (Syahrudin, 2010), serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Davis *et al.*, 2009).

Studi sebelumnya terkait dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Binti Didaktus, 2018) dengan judul penelitian efektivitas model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) terhadap keaktifan dan hasil belajar IPA siswa kelas VIII SMP Satu Atap Negeri Bugalima. Penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Game Tournament* meningkatkan keaktifan belajar pada mata pelajaran IPA. Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian peneliti yaitu dari segi objek kelas, model pembelajaran, media pembelajaran, materi pelajaran serta waktu pelaksanaan penelitian.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Keefektifan Model *Teams Game Tournament* Berbantuan Media Teka Teki Silang Terhadap Keaktifan Belajar Pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas V MIN 6 Magetan".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Bagaimana keefektifan model *Teams Game Tournament* berbantuan media teka-teki silang terhadap keaktifan belajar pada pembelajaran IPA siswa kelas 5 MIN 6 Magetan".

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah ”untuk mengetahui keefektifan model *Teams Game Tournament* berbantuan media teka-teki silang terhadap keaktifan belajar pada pembelajaran IPA siswa kelas V MIN 6 Magetan”.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi oleh guru agar dapat mengetahui model pembelajaran dan media yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar khususnya pada materi sistem organ tubuh.

2. Bagi Siswa

Penelitian ini bertujuan agar dapat membantu siswa dan memudahkan dalam memahami sistem organ tubuh dengan model pembelajaran *Teams Game Tournament* berbantuan media teka-teki silang dan dapat meningkatkan keaktifan belajar.

3. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pengalaman baru dalam mengembangkan model pembelajaran IPA di Sekolah Dasar.

4. Bagi peneliti lain

Peneliti lain diharapkan dapat menjadikan referensi penelitian ini untuk lebih dikembangkan dan digali terkait dengan permasalahan hasil belajar dan model pembelajaran TGT serta media yang sesuai dengan pelajaran IPA materi sistem organ tubuh sehingga penelitian akan lebih dapat memperkaya penelitian terkait dengan model pembelajaran TGT.

E. Definisi Operasional

Definisi operasional didasarkan pada sifat-sifat yang didefinisikan yang yang dapat diamati (diobservasi). Konsep yang diobservasi ini penting, karena hal yang dapat diamati itu membuka kemungkinan bagi orang lain selain peneliti untuk menguji kembali.

1. Model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran dimana menjadikan siswa ke dalam kelompok belajar yang setiap kelompoknya berjumlah 5-6 orang siswa yang heterogen (kemampuan, jenis kelamin, dan ras yang tidak sama), dapat mengaktifkan seluruh kegiatan belajar siswa, serta dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan karena mengandung unsur permainan dan penghargaan (*reinforcement*).
2. Media Teka Teki Silang adalah suatu media permainan mengisi ruang-ruang kosong berbentuk kotak putih dengan huruf yang membentuk suatu kata yang merupakan jawaban dari suatu pertanyaan berdasarkan petunjuk yang diberikan berupa petunjuk jawaban menurun dan mendatar.

3. Model pembelajaran konvensional adalah suatu model pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran sehari-hari di kelas yang bersifat umum seperti metode ceramah, tanya jawab, penugasan, dll. Pada pembelajaran konvensional ini suasana kelas cenderung teacher centered sehingga siswa menjadi pasif dalam kegiatan belajar mengajar berlangsung.
4. Keaktifan belajar siswa adalah keaktifan siswa dalam kegiatan belajar. Selain itu, siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan seperti berdiskusi, memecahkan masalah, mengajukan pertanyaan kepada teman sekelas dan menjawab pertanyaan. Untuk mengukur tingkat keaktifan belajar, digunakan indikator keaktifan belajar yang berfungsi sebagai standar dalam menilai keterlibatan siswa pada proses pembelajaran. Instrumen yang dapat digunakan untuk mengukur aktifitas belajar dalam hal berbuat (fisik) adalah lembar observasi, sedangkan keaktifan belajar dalam hal berpikir (mental) menggunakan angket. Perubahan pada diri seorang siswa dapat berarti perbaikan dan perkembangan yang lebih baik dari sebelumnya.