

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat mengembangkan potensi mereka. Tujuan pendidikan adalah agar mereka memiliki kekuatan spiritual, kemampuan mengendalikan diri, kepribadian yang baik, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang bermanfaat bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara.

Undang-undang Nomor 20 tahun 2023, pasal 3 tentang sistem pendidikan nasional menjelaskan bahwa:

“Pendidikan nasioanal berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak peradapan bangsa yang bermatabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan manusia yang beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahklak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab” (Sanjaya 2017).

Pendidikan dapat berhasil apabila telah memenuhi tujuan pendidikan nasional tersebut. Pendidikan juga dikatakan berhasil apabila pembelajaran dilaksanakan secara efektif dan efisien sehingga pembelajaran dapat dicapai dengan lebih optimal. Dalam proses pembelajaran itu sendiri juga memiliki tujuan salah satunya yaitu untuk memperoleh pemahaman.

Pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk menangkap makna atau arti dari suatu informasi, mengolahnya, dan menjelaskannya kembali dengan cara yang lebih mudah dipahami. Pemahaman melibatkan pengetahuan yang mendalam, bukan sekadar menghafal. Pemahaman adalah kemampuan untuk menggambarkan suatu situasi atau persoalan yang sedang terjadi (Rugoyyah & Murni, 2019). Pemahaman juga merupakan kemampuan untuk menjelaskan atau menyajikan contoh dari materi yang telah diajarkan oleh guru secara baik, serta dapat menganalisis jawaban dengan lebih jelas, terperinci, dan akurat menggunakan kata-kata sendiri. Agar materi dapat dipahami oleh siswa dalam proses pembelajaran, salah satu hal yang perlu dilakukan oleh guru adalah menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang kreatif.

Dalam meningkatkan pemahaman, siswa diminta memahami apa yang mereka kerjakan dan apa yang sedang dibahas, serta dapat menggunakan isi materi tersebut tanpa harus mengaitkannya dengan hal lain. Namun, proses memahami materi tidak selalu mudah, karena sering kali siswa tidak dapat merasakan hasilnya secara langsung dan menghadapi berbagai kendala selama prosesnya.

Berdasarkan hasil pra-observasi yang dilakukan pada 23 Januari 2025 di SD Negeri 07 Sintang dan wawancara dengan guru kelas IVA SD pada mata pelajaran IPAS yang membahas tentang materi aku dan kebutuhanku diketahui bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan, khususnya dalam memahami

macam-macam kebutuhan manusia dan kemudian belum bisa membedakan kebutuhan dengan keinginan. Sebagian siswa juga tampak kurang antusias dan terlihat kurang fokus saat guru menjelaskan. Peneliti mengamati, hal ini terjadi karena metode tanya jawab, diskusi, dan kerja kelompok yang diterapkan guru kurang maksimal untuk meningkatkan pemahaman siswa.

Rendahnya pemahaman ini tercermin dari hasil belajar IPAS siswa kelas IV yang masih kurang optimal karena untuk Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) kelas IV SD Negeri 07 Sintang adalah 70. Terbukti dari hasil Ulangan Harian siswa kelas IV A yang berjumlah 27 siswa masih banyak di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu sebanyak 21 siswa dan yang mencapai KKM yaitu 6 siswa dengan rata-rata kelas 62,1. Sedangkan di kelas IV B, jumlah siswa yang mencapai nilai KKM adalah 14 siswa dari 27 siswa dan yang tidak mencapai nilai KKM berjumlah 13 siswa dengan rata-rata kelas 68,9.

Hasil asumsi awal tersebut menunjukkan bahwa dibutuhkan upaya untuk peningkatan pemahaman siswa sebagai upaya perbaikan pembelajaran di kelas, salah satunya menggunakan strategi pembelajaran baru yang lebih variatif. Atas dasar tersebut peneliti mencoba menawarkan solusi sebagai salah satu alternatif untuk mengembangkan proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran IPAS. Model pembelajaran *TGT* (*Team Games Tournament*) merupakan salah satu tipe atau model

pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan (Astuti et al., 2022). Kegiatan pembelajaran menggunakan model TGT memungkinkan siswa belajar dengan lebih santai dan juga meningkatkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan partisipasi dalam pembelajaran. Pada model *Team Games Tournament* (TGT) tidak menyertakan kuis, yang umum digunakan dalam model pembelajaran kooperatif lainnya. Sebaliknya, turnamen akademik akan diadakan setelah penyampaian materi selesai. Dalam turnamen ini, siswa berkompetisi melawan anggota kelompok lainnya dan memperoleh poin sebanyaknya untuk menambah skor kelompok. Para siswa dapat menunjukkan kemampuan terbaik mereka dalam turnamen ini dan siswa dari semua tingkat dapat membawa kelompoknya memperoleh skor hingga menang jika mereka mengerahkan segenap kemampuan mereka. Mereka yang berprestasi akademis rendah maupun tinggi mempunyai kesempatan yang sama untuk berhasil baik sebagai individu maupun sebagai bagian dari kelompok.

Selain itu, model *Team Games Tournament* (TGT) akan di bantu dengan teknik *ice breaking*. *Ice Breaking* merupakan suatu permainan atau kegiatan yang memiliki fungsi untuk mengubah suasana kekakuan dan kebosanan yang terjadi dalam suatu kelompok belajar (Astuti et al., 2022). *Ice breaking* dalam proses pembelajaran mampu mengkondisikan keadaan kedalam situasi yang baru atau sebagai pemecahan kebekuan pikiran agar

siswa kembali bersemangat dan fokus dalam pelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, peneliti menambahkan ice breaking di awal dan akhir pembelajaran sebagai bentuk pengenalan materi dan penguatan konsep sekaligus penutup yang menyenangkan, agar siswa mampu memahami dan mengingat materi dengan lebih baik melalui aktivitas yang menyenangkan dan bermakna.

Berdasarkan latar belakang penelitian yang diuraikan, penulis tertarik untuk meneliti dan membahas tentang “Pengaruh *Model Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Ice Breaking* Terhadap Pemahaman Siswa Pada Materi “Aku Dan Kebutuhanku” Kelas IV SD Negeri 07 Sintang Tahun Pelajaran 2024/2025.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan maka rumusan masalah dalam penelitian ini dibagi menjadi rumusan masalah umum dan rumusan masalah khusus, yaitu sebagai berikut.

1. Rumusan Masalah Umum

Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *team games tournament* (TGT) berbantuan *ice breaking* terhadap pemahaman siswa pada materi “aku dan kebutuhanku” kelas IV SD Negeri 07 Sintang tahun pelajaran 2024/2025?

2. Rumusan Masalah Khusus

- a. Bagaimanakah proses penerapan model pembelajaran menggunakan *team games tournament* (TGT) berbantuan *ice*

breking terhadap pemahaman siswa pada materi “aku dan kebutuhanku” kelas IV SD Negeri 07 Sintang tahun pelajaran 2024/2025?

- b. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan pemahaman siswa *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol pada materi “aku dan kebutuhanku” dikelas IV SD Negeri 07 Sintang tahun pelajaran 2024/2025?
- c. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan pemahaman siswa *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol pada materi “aku dan kebutuhanku” dikelas IV SD Negeri 07 Sintang tahun pelajaran 2024/2025?
- d. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan pemahaman siswa *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen pada materi “aku dan kebutuhanku” dikelas IV A SD Negeri 07 Sintang tahun pelajaran 2024/2025?
- e. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan pemahaman siswa *pretest* dan *posttest* kelas kontrol pada materi “aku dan kebutuhanku” dikelas IV B SD Negeri 07 Sintang tahun pelajaran 2024/2025?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Berdasarkan pemaparan rumusan masalah diatas peneliti ingin mengetahui pengaruh model pembelajaran *team games tournament*

(TGT) berbantuan *ice breaking* terhadap pemahaman siswa pada materi “aku dan kebutuhanku” kelas IV SD Negeri 07 Sintang tahun pelajaran 2024/2025.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus ini dibuat agar tujuan penelitian ini lebih jelas dan terarah.

- a. Mengetahui proses penerapan model pembelajaran menggunakan *team games tournament* (TGT) berbantuan *ice breaking* terhadap pemahaman siswa pada materi “aku dan kebutuhanku” kelas IV SD Negeri 07 Sintang tahun pelajaran 2024/2025.
- b. Mengetahui perbedaan yang signifikan pemahaman siswa *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol pada materi “aku dan kebutuhanku” dikelas IV SD Negeri 07 Sintang tahun pelajaran 2024/2025.
- c. Mengetahui perbedaan yang signifikan pemahaman siswa *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol pada materi “aku dan kebutuhanku” dikelas IV SD Negeri 07 Sintang tahun pelajaran 2024/2025.
- d. Mengetahui perbedaan yang signifikan pemahaman siswa *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen pada materi “aku dan kebutuhanku” dikelas IV A SD Negeri 07 Sintang tahun pelajaran 2024/2025.

- e. Mengetahui perbedaan yang signifikan pemahaman siswa *pretest* dan *posttest* kelas kontrol pada materi “aku dan kebutuhanku” dikelas IV B SD Negeri 07 Sintang tahun pelajaran 2024/2025

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak. Manfaat penelitian ini terdiri dari manfaat teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini dapat menjadi landasan dalam pengembangan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) dan penerapan *ice breaking* dalam pembelajaran secara lebih lanjut. Selain itu juga menjadi sebuah nilai tambah khasanah pengembangan karya ilmiah dalam bidang pendidikan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa kelas IV dengan model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai referensi mengenai model TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan *ice breaking* sebagai upaya meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran IPAS.

c. Bagi sekolah

Tersedianya strategi pembelajaran baru untuk membantu proses pembelajaran kelas IV. Kemudian memberikan alternatif dalam menciptakan model pembelajaran yang lebih inovatif, efisien, kreatif, dan menyenangkan untuk tercapainya tujuan pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini akan memberikan wawasan, pengetahuan dan pengalaman untuk lebih mengembangkan keterampilan yang diperoleh selama masa perkuliahan di STKIP Persada Khatulistiwa Sintang dan akan membantu peneliti dalam bekerja sama secara langsung dengan staf kependidikan di sekolah. Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dan panduan dalam mengembangkan model pembelajaran.

e. Bagi lembaga STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi mahasiswa-mahasiswi program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

E. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2019: 57) variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek, organisasi atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari

dan kemudian ditarik kesimpulannya. Secara sederhana variabel adalah jawaban atas pertanyaan "apa yang diteliti". Variabel dalam penelitian ini ada dua yaitu variabel bebas (*independent variable*) dan variabel terikat (*dependent variable*).

1. Variabel Bebas

Variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat) (Sugiyono 2019: 57). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *ice breaking*.

2. Variabel Terikat

Menurut Sugiyono (2017) variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu pemahaman siswa.

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan pahaman serta penafsiran yang berbeda antara penulis dan pembaca, maka perlu dirumuskan definisi operasional mengenai istilah-istilah yang terdapat didalam variabel penelitian ini. Menurut Kountur dalam Dekanawati dkk (2023) definisi operasional ini memberikan informasi yang diperlukan untuk mengukur variabel yang akan diteliti.

1. Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Ice Breaking*

Model pembelajaran *TGT* (*Team Games Tournament*) model pembelajaran *Teams Games Tournament* (*TGT*) adalah salah satu bentuk pembelajaran kelompok yang melibatkan semua siswa tanpa membedakan kemampuan, jenis kelamin, suku, atau ras. Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (*TGT*) ini dilakukan dengan beberapa tahap yaitu diantaranya tahap pertama, guru menyampaikan materi bahan ajar untuk peserta didik, kedua tahap belajar secara berkelompok, selanjutnya yaitu tahap *game*, kemudian yaitu tahap turnamen, dan tahap terakhir adalah penghargaan kelompok.

2. *Ice Breaking*

Ice breaking merupakan sentuhan aktivitas yang dapat digunakan untuk memecahkan kebekuan, kekalutan, kejemuhan dan kejenuhan suasana sehingga menjadi mencair dan suasana bisa kembali pada keadaan semula (lebih kondusif). Dimana model pembelajaran *Teams Games Tournament* (*TGT*) akan dibantu oleh *ice breaking* gerak dan lagu.

3. Pemahaman Siswa

Pemahaman adalah tingkat kemampuan yang memungkinkan seseorang memahami suatu konsep, situasi, atau fakta yang diketahui. Pemahaman adalah salah satu aspek penting dalam hasil belajar. Pemahaman yang akan diukur dalam penelitian ini lebih

mengarah pada suatu ranah yaitu ranah kognitif. Dimana pada penelitian ini jenjang kognitif yang akan diteliti adalah pemahaman (C2) meliputi translasi, interpretasi dan ekstrapolasi.