

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hak setiap individu yang menjadi landasan hidup untuk individu tersebut. Dalam suatu kehidupan manusia tentunya tak akan lepas dari yang namanya masalah. Tanpa pendidikan, seorang individu tentunya akan lebih kesulitan dalam menghadapi masalah yang ada dalam kehidupannya karena tidak dibantu dengan ilmu yang jelas. Maka dari itulah pendidikan merupakan hal utama yang dibutuhkan oleh setiap manusia. Seperti yang tercantum dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) No. 20 tahun 2003 menyatakan,

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pembelajaran formal di sekolah tentunya tidak akan terlepas dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Menurut James Conant (Santika, N., 2008, hlm. 3) menyatakan bahwa “IPA merupakan suatu deretan konsep serta skema konseptual yang berhubungan satu sama lain, dan yang tumbuh sebagai hasil eksperimentasi dan observasi, serta berguna untuk diamati dan dieksperimentasikan lebih lanjut.” Berdasarkan pemaparan tersebut, itulah mengapa mata pelajaran IPA sangat penting diajarkan di sekolah dasar

Saat pembelajaran IPA yang dilakukan di sekolah, guru harus memberikan pembelajaran yang menyenangkan, inspiratif, dan efektif sesuai dengan pola perkembangan siswa SD. Maka dari itu guru harus memilih metode pembelajaran yang menunjang untuk membuat siswa memahami konsep dalam pembelajaran IPA.

Pembelajaran IPA di sekolah dasar tidak hanya membuat siswa melakukan apa yang diminta guru, tetapi harus memerhatikan hakikat ilmu pengetahuan alamnya. Menurut Sudana dkk (dalam Fadhilah, W. F., 2017, hlm. 2) Hakikat ilmu pengetahuan alam (IPA) ada tiga yaitu sebagai produk, proses, dan pengembangan

sikap ilmiah. IPA sebagai produk merupakan kumpulan hasil kegiatan empirik dan kegiatan analitik yang dilakukan para ilmuwan selama berabad-abad. Kemudian menurut Suastra (dalam Fadhilah, W. F., 2017, hlm. 2) bentuk IPA sebagai produk adalah fakta-fakta, konsep-konsep, prinsip-prinsip, dan teori-teori IPA. IPA sebagai proses merupakan prosedur atau metode-metode penelitian yang digunakan oleh para ilmuwan yang sering disebut metode ilmiah.

Metode ilmiah tentunya tidak lepas dari pemahaman konsep yang dimiliki siswa. Menurut Fruner dan Robinson (dalam Karim, Asrul, 2011, hlm. 3) menyatakan bahwa untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran harus difokuskan pada pemahaman konsep dengan berbagai pendekatan dari pada keterampilan prosedural. Sedangkan menurut Rochaminah (dalam Karim, Asrul, 2011, hlm. 3) untuk mencapai pemahaman konsep, identifikasi masalah dapat membantu menciptakan suasana berpikir bagi peserta didik. Pentingnya pemahaman konsep yang harus dimiliki siswa juga tidak terlepas dari perkembangan tahap berpikirnya.

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam diarahkan untuk dapat membantu siswa dalam memahami konsep yang lebih mendalam mengenai alam sekitar dan fenomena-fenomena alam agar siswa mampu menyelesaikan masalah-masalah yang ada dalam kehidupannya yang berhubungan dengan alam. Pemahaman konsep sangatlah penting karena ketika siswa terhambat atau menemui kesulitan dalam memahami konsep pembelajaran, hal ini akan berdampak kepada sulitnya memilih *problem solving* yang seperti apa yang harus dia ambil ketika dia menemukan masalah dalam kehidupannya terutama dengan alam dan fenomenanya.

Pembelajaran IPA di kelas V tentunya harus disesuaikan dengan tahap pemahaman siswa. Tahap pemahaman siswa kelas V adalah termasuk ke dalam tahap pemikiran operasional konkret, sebagaimana dijelaskan oleh Santrock, J. W. (2011, hlm. 53) bahwa,

tahap operasional konkret adalah tahap perkembangan kognitif Piagetian ketiga, dimulai dari sekitar umur tujuh tahun sampai sekitar sebelas tahun. Pemikiran operasional konkret mencakup penggunaan operasi. Penalaran logika menggantikan penalaran intuitif, tetapi hanya dalam situasi konkret. Kemampuan untuk menggolong-golongan sudah ada, tetapi belum bisa memecahkan problem-problem abstrak.

Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah (PP No.19, 2017). Maka dari itu seorang guru harus bisa memahami tahap perkembangan kognitif setiap siswa agar dapat memberikan pembelajaran dan dapat menerapkan metode, model, atau pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan siswanya. Sehingga dapat membuat siswa lebih memahami konsep pembelajaran yang diberikan.

Di SDN Sekarwangi tidak semua siswa dapat memahami dengan jelas konsep pembelajaran yang diberikan oleh guru terutama di mata pelajaran IPA, karena banyak kata ilmiah yang baru siswa temui dalam pelajaran IPA. Kemudian aktifitas siswa dalam pembelajaran pun dinilai kurang karena siswa mudah bosan sehingga mudah untuk teralihkannya konsentrasinya. Sehingga dalam pemahaman konsep siswa agak lambat dan memengaruhi kepada hasil belajar siswanya menjadi rendah. Selain itu, sebagian guru pun hanya memakai metode pembelajaran (*teacher center*) yang kurang menunjang untuk mengajarkan mata pelajaran IPA kepada siswanya. Karena dalam pembelajaran IPA siswa harus dituntut untuk mencari tahu sendiri apa yang dia pelajari (*student center*).

Penggunaan model *Cooperative Learning* dapat menjadi salah satu alternatif untuk mengajarkan pembelajaran IPA kepada siswa karena siswa dituntut untuk belajar secara berkelompok dengan konsep *we sink or swim together*. Kebersamaan siswa dan kerja sama siswa sangat menuntut siswa untuk aktif dalam pembelajaran yang dapat membuat siswa mencari tahu sendiri tentang pembelajaran yang sedang dilakukannya. Dengan model *Cooperative Learning* siswa dapat meningkatkan pemahaman konsepnya dalam mendapatkan suatu informasi. Karenanya, penulis termotivasi untuk melakukan penelitian perbandingan penggunaan model pembelajaran *cooperative* tipe *Teams Games Tournament* dan tipe *Two Stay Two Stray*.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu oleh Riwulinia Filadelfia pada tahun 2017 dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar”, dan oleh Hesti Nurhayati pada tahun 2017 dengan judul “Penerapan Model

Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar”, model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* berhasil meningkatkan hasil belajar dan pemahaman konsep siswa menjadi lebih baik.

Kemudian berdasarkan penelitian terdahulu oleh Pramesti Ganis Milik pada tahun 2017 dengan judul “Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Siswa Kelas IV SD”, dan oleh Deviane Wisdiasusi Septiani pada tahun 2017 dengan judul “Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* (TS-TS) Untuk Meningkatkan Percaya Diri Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”, model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Two Stay Two Stray* berhasil meningkatkan hasil belajar dan pemahaman konsep siswa menjadi lebih baik juga.

Maka dari itu, penulis terinspirasi untuk melakukan kuasi eksperimen di kelas V SDN Sekarwangi pada tahun ajaran 2018/2019 untuk mengetahui model *cooperative learning* tipe manakah yang lebih efektif untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dalam pokok bahasan IPA. Judul penelitian yang diusung oleh peneliti adalah “Perbandingan Penggunaan Model *Teams Games Tournament* dan *Two Stay Two Stray* terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pokok Bahasan IPA”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dipaparkan, identifikasi masalah yang ada adalah sebagai berikut.

1. Kurangnya pemahaman konsep siswa seperti menerjemahkan, menafsirkan, dan mengeksplorasi.
2. Sulitnya menerapkan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* dan *Two Stay Two Stray* di dalam pembelajaran IPA di kelas V.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka masalah yang muncul perlu dibatasi supaya pembahasan tidak terlalu umum. Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Materi pembelajaran kelas V tema 1 subtema 2 pada pokok bahasan IPA.
2. Objek penelitian ini adalah siswa kelas VA dan VB SDN Sekarwangi Kabupaten Bandung.
3. Model pembelajaran hanya menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* dan *Two Stay Two Stray*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dipaparkan, secara umum rumusan masalah yang akan diteliti adalah “Apakah perbandingan penggunaan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* dan *Two Stay Two Stray* terhadap pemahaman konsep siswa kelas V sekolah dasar pada pokok bahasan IPA?” adapun rumusan masalah secara khususnya, yaitu:

1. Apakah terdapat perbedaan peningkatan pemahaman konsep siswa yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* dengan pemahaman konsep siswa yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Two Stay Two Stray*?
2. Bagaimana kualitas peningkatan pemahaman konsep siswa yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament*?
3. Bagaimana kualitas peningkatan pemahaman konsep siswa yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Two Stay Two Stray*?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dengan melakukan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* dan *Two Stay Two Stray* terhadap pemahaman konsep IPA siswa kelas V Sekolah Dasar, adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan pemahaman konsep siswa yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* dengan pemahaman konsep siswa yang

memeroleh pembelajaran dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Two Stay Two Stray*.

2. Untuk mengetahui kualitas peningkatan pemahaman konsep siswa yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament*.
3. Untuk mengetahui kualitas peningkatan pemahaman konsep siswa yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Two Stay Two Stray*.

F. Manfaat Penelitian

Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai pemahaman tentang model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* dan *Two Stay Two Stray* kepada guru pada proses pembelajaran IPA, serta menambah pengetahuan tentang penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* dan *Two Stay Two Stray*.

Sedangkan secara praktis, manfaat yang dapat diperoleh antara lain:

1. Bagi Siswa
 - a. Membuat siswa lebih aktif dan dapat bekerja sama dengan baik lagi dalam proses pembelajaran.
 - b. Meningkatkan keterlibatan siswa dalam menggali pemahaman konsep IPA.
 - c. Meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami materi IPA khususnya pada pembelajaran di Tema 1 kelas V SD.
2. Bagi Guru
 - a. Pembelajaran terpusat pada siswa sehingga guru hanya sebagai motivator dan fasilitator.
 - b. Menjadikan metode pembelajaran yang digunakan guru lebih variatif lagi saat melaksanakan kegiatan pembelajaran.
 - c. Memperkuat rasa percaya diri guru dalam menyelesaikan permasalahan di dalam kelas.
3. Bagi Sekolah

Untuk dijadikan referensi metode pembelajaran bagi guru-guru lainnya dalam meningkatkan kegiatan pembelajaran.

4. Bagi Peneliti

- a. Untuk menambah pengetahuan mengenai strategi pembelajaran dalam mata pelajaran IPA.
- b. Untuk menambah cara pemecahan masalah untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang terjadi di dalam mata pelajaran IPA.

G. Definisi Operasional

Sebagai upaya menghindari kesalahpahaman mengenai pengertian istilah-istilah yang digunakan pada variabel-variabel penelitian, maka istilah-istilah tersebut didefinisikan sebagai berikut.

1. Model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament*

Model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang melibatkan siswa dalam suatu permainan yang mempunyai unsur penguatan konsep untuk lebih memahami pembelajaran tersebut dengan cara berkelompok tanpa ada perbandingan status. Tahapan model pembelajaran ini adalah: (1) belajar kelompok; (2) turnamen akademik; (3) penghargaan tim; (4) pemindahan atau *bumping*. Pembelajaran *cooperative* seperti ini memungkinkan siswa dapat belajar dengan senang dan dapat melatih sikap bertanggung jawab, kerja sama, bersaing secara sehat, dan keterlibatan belajar dari setiap siswa.

2. Model *Cooperative Learning* tipe *Two Stay Two Stray*

Model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) adalah salah satu tipe pembelajaran *cooperative* yang melibatkan siswa dalam suatu simulasi penjaga rumah dan tamu yang saling bertukar informasi. Tahapan model pembelajaran ini adalah: (1) diskusi kelompok; (2) pembagian tugas atau pembagian peran (tamu dan penjaga rumah); (3) penguatan konsep dari setiap kelompok dan guru. Pembelajaran *cooperative* tipe ini mempunyai unsur penguatan konsep untuk lebih memahami suatu pembelajaran secara berkelompok dan juga memungkinkan siswa dapat belajar melatih sikap bertanggung jawab, kerja sama, saling menghargai antar kelompok, dan keterlibatan belajar dari setiap siswa.

3. Pemahaman Konsep

Pemahaman konsep adalah suatu kemampuan yang dimiliki oleh setiap individu dalam memahami sesuatu yang berhadapan dengannya, kemudian individu tersebut dapat mengomunikasikannya kembali dengan bahasanya sendiri berdasarkan fakta-fakta yang dia peroleh. Siswa dinyatakan telah memahami konsep apabila siswa dapat memahami konsep berupa pemahaman terjemahan (menerjemahkan), pemahaman penafsiran (menafsirkan), dan pemahaman eksplorasi (mengeksplorasi).

H. Sistematika Penulisan Skripsi

Adapun sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Bagian Pembuka Skripsi

Bagian pembuka skripsi disusun dengan urutan:

- a. Halaman Sampul
- b. Lembar Pengesahan Skripsi
- c. Motto dan Persembahan
- d. Surat Pernyataan
- e. Kata Pengantar
- f. Ucapan Terima Kasih
- g. Abstrak
- h. *Abstrac*
- i. *Ringkesan*
- j. Daftar Isi
- k. Daftar Tabel
- l. Daftar Bagan
- m. Daftar Diagram
- n. Daftar Gambar
- o. Daftar Lampiran

2. Bagian Isi Skripsi

Bagian isi skripsi disusun dengan urutan:

- a. BAB I Pendahuluan
 - 1) Latar Belakang Masalah
 - 2) Identifikasi Masalah

- 3) Rumusan Masalah
 - 4) Tujuan Penelitian
 - 5) Manfaat Penelitian
 - 6) Definisi Operasional
 - 7) Sistematika Penulisan Skripsi
 - b. BAB II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran
 - c. BAB III Metode Penelitian
 - 1) Metode Penelitian
 - 2) Desain Penelitian
 - 3) Subjek dan Objek Penelitian
 - 4) Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian
 - 5) Teknik Analisis Data
 - 6) Prosedur Penelitian
 - d. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan
 - e. BAB V Simpulan dan Saran
 3. Bagian Akhir Skripsi
- Bagian isi skripsi disusun dengan urutan:
- a. Daftar Pustaka
 - b. Lampiran
 - c. Riwayat Hidup