

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu pilar penting dalam pembangunan suatu bangsa. Melalui pendidikan, individu dapat mengembangkan potensinya dan menjadi sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, kecerdasan emosional, pengendalian diri, kecerdasan intelektual, akhlak mulia, dan keterampilan yang berguna bagi dirinya, masyarakat, dan negara.<sup>1</sup> Untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut dibutuhkan pembelajaran yang berkualitas. Pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas ditandai dengan pembelajaran harus mampu mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran yaitu dengan menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar, dan rasa percaya diri yang tinggi.

Pembelajaran yang sangat penting di sekolah dasar salah satunya yaitu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).<sup>2</sup> IPA menjadi salah satu muatan pelajaran yang harus dikuasai oleh siswa di jenjang sekolah dasar. Pada kegiatan pembelajaran IPA, banyak sekali kegiatan-kegiatan yang mengharuskan peserta didik berpikir secara kritis, aktif, serta kreatif. hendaknya tidak hanya fokus pada upaya pencapaian akademik semata, tetapi juga mengembangkan keterampilan proses untuk memecahkan masalah alam sekitar. Oleh karena itu, pengalaman belajar IPA harus memberikan perkembangan terhadap siswa terhadap aspek kemampuan tersebut.

---

<sup>1</sup> Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 23 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1

<sup>2</sup> Amali, K., & Kurniawati, Y. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Sains Teknologi Masyarakat pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. In *JNSI: Journal of Natural Science and Integration* (Vol. 2, Issue 2).

IPA terkhusus materi pencernaan menjadi salah satu muatan pelajaran yang harus dikuasai oleh siswa di jenjang sekolah dasar. Karna materi pencernaan ini bersifat keberlanjutan yang akan terus ada di setiap jenjang pendidikan. Materi pencernaan di sekolah dasar dasar seperti pondasi yang harus kokoh jika pondasinya saja tidak kuat bahkan lemah maka akan sulit untuk membangun keatasnya. Jika di sekolah dasar pemahaman konsep materi pencernaannya masih rendah bagaimana mungkin mereka siap untuk menerima materi pencernaan yang lebih kompleks di jenjang nanti.

Materi Sistem Pencernaan Manusia merupakan suatu materi yang dapat diberikan kepada siswa dengan mengajak siswa berfikir melalui pengetahuan sains serta melatih keterampilan proses, melatih siswa melakukan pengamatan langsung, mengetahui zat-zat apa saja yang terkandung dalam bahan makanan yang ia makan serta fungsinya bagi tubuh, dapat mengetahui alat dan kelenjar pencernaan yang digunakan pada saat melakukan proses pencernaan makanan. Dalam proses pencernaan makanan terutama secara kimiawi, melibatkan enzim-enzim yang dikeluarkan oleh kelenjar pencernaan, dalam proses tersebut hanya sekedar hafalan, proses pencernaan makanan sulit dipahami dan berdampak langsung pada pemahaman mereka tentang materi pencernaan.<sup>3</sup>

Melalui wawancara dengan guru kelas V SDN Semper Barat 13 Pagi ditemukan beberapa masalah yang menjadi masalah dalam pembelajaran IPA siswa yang ada di SDN Semper Barat 13 Pagi. Salah satunya siswa merasa kesulitan dalam memahami konsep IPA yang masih bersifat abstrak. Siswa belum mampu memvisualisasikan materi abstrak tersebut dengan jelas sehingga sulit dipahami oleh siswa di tingkat SD. Seperti sulitnya memvisualisasikan organ-organ pencernaan manusia dan mekanisme pencernaan pada manusia. Mereka hanya mendengar penjelasan guru tanpa melihat langsung dengan jelas bagian-bagian

---

<sup>3</sup> Febriyant, L., & Rahmawati, H. (2023). Systematic Literature Review: Pembelajaran IPA pada Materi Sistem Pencernaan di Sekolah Dasar Kelas Tinggi. *SEMINAR NASIONAL HASIL RISET DAN PENGABDIAN*, 1.

pencernaan seperti apa dan bagaimana proses pencernaan yang berlangsung. Hal ini dikarenakan siswa cenderung memiliki gaya belajar visual. Belajar dengan melihat gambar, diagram, grafik, atau menggunakan visualisasi lain dalam pembelajaran membuat mereka lebih mudah memahami informasi atau materi yang disajikan.<sup>4</sup>

Fakta yang ditemukan di SDN Semper Barat 13 Pagi sesuai dengan teori Jean Piaget tentang variasi pembelajaran dibutuhkan untuk mengajarkan anak, karena di sekolah dasar terdiri dari anak dengan rentang umur 7 sampai 12 tahun dengan tahap operasional konkret.<sup>5</sup> Siswa lebih menyukai pembelajaran secara langsung yang membuat mereka bisa melihat secara nyata materi yang sedang dipelajarari. Seperti pembelajaran luar kelas dengan melihat objek-objek sekitar yang bisa dijadikan contoh nyata pelajaran. Dengan cara ini pembelajaran lebih mudah dimengerti oleh siswa dan daya ingat mereka tentang materi yang mereka lihat secara langsungpun tersimpan lama, ketika ditanya kembali banyak dari mereka yang masih mengingat dan bahkan tersimpan jelas oleh mereka tentang materi tersebut.

Tetapi hal tersebut terkendala dengan tidak semua materi IPA bisa dilihat di alam dan juga keragaman alam di sekitar sekolah kurang memadai untuk dijadikan contoh pembelajaran. Selain itu terkendala juga dalam keterbatasan peralatan laboratorium di SDN Semper Barat 13 Pagi, laboratorium IPA yang tidak terawat, dan alat peraga IPA di setiap kelas atau di lingkungan sekolah masih kurang cukup untuk mendukung pembelajaran IPA. Ini dapat menghambat pengalaman praktis siswa dalam memahami konsep-konsep IPA.

Selain kesulitan memahami konsep IPA yang masih abstrak siswa juga diketahui memiliki daya ingat rendah karna setelah pembelajaran berlangsung, saat ditanya kembali siswa umumnya lupa dengan apa yang dipelajari. Hal ini disebabkan kebiasaan belajar yang menghafal bukan

---

<sup>4</sup> Bire, A. L., Geradus, U., & Bire, J. (2014). Pengaruh Gaya Belajar Visual, Auditorial, dan Kinestetik terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, <https://doi.org/10.21831/jk.v44i2.5307>

<sup>5</sup> Adnan, E., Juriana, Issom, F. L., & Novianti, R. (2016). *Perkembangan Peserta Didik (MKDK Team, Ed.; Vol. 1)*. UNJ Press. h.60

memahami konsep. Menghafal merupakan salah satu cara yang digunakan oleh siswa untuk mengingat informasi dan materi pembelajaran. Namun, terlalu mengandalkan menghafal saja tanpa pemahaman yang mendalam dapat membuat siswa hanya mengingat informasi dan materi pembelajaran dalam jangka pendek.<sup>6</sup> Seperti pada materi pencernaan siswa tidak bisa melihat dengan jelas apa saja bagian-bagian dari pencernaan, mereka hanya menghafal bagian-bagian pencernaan yaitu mulut, kerongkongan, lambung, usus halus, usus besar, dan anus akan tetapi mereka tidak tahu pasti lambung bentuknya seperti apa, usus halus bentuknya seperti apa. Dan juga mereka hanya hafal mekanisme pencernaan tetapi mereka tidak tahu pasti alur mekanisme pencernaan seperti apa.

Selain itu kurikulum yang terlalu padat dan keterbatasan dalam waktu mengajar. Materi IPA kelas V dalam satu bab terdapat dua materi yang berbeda namun memiliki konsep yang hampir sama dijadikan satu dengan waktu pengajaran yang singkat. Seperti materi pengelihatian dan pendengaran yang dijadikan satu. Materi pencernaan dan pernafasan yang dijadikan satu hal ini menjadi kendala untuk para pengajar dan juga siswa. Guru dituntut mengajarkan materi yang banyak dengan waktu yang sebentar ke siswa dan siswa hanya memiliki waktu belajar yang terbatas di sekolah, materi yang terlalu padat bisa membuat siswa sulit untuk memahami konsep secara mendalam. Hal ini bisa berdampak pada pemahaman konsep siswa terhadap materi IPA yang masih abstrak karena waktu yang sedikit menyebabkan guru menyajikan materi terlalu cepat atau yang biasa guru sebut kejar tayang dengan tanpa memberikan penekanan pada pemahaman konsep membuat siswa mungkin hanya menghafal informasi tanpa benar-benar memahami dasar-dasar konsep ilmu pengetahuan alam. Hal ini membuat siswa terkadang *misconception* antara satu materi dengan materi yang lain. Siswa masih tertukar antara organ-organ pencernaan dan pernafasan. Mereka juga kadang saat diminta menyebutkan bagian-bagian mata, mereka memasukan bagian

---

<sup>6</sup> Astiti, N. D., Mahadewi, L. P. P., & Suarjana, I. M. (2021). Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA. *Mimbar Ilmu*, 26(2), 193. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i2.35688>

pendengaran kedalamnya, begitupun sebaliknya. Hal Ini dapat merugikan kemampuan mereka dalam menerapkan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu guru dan juga siswa merasa terbebani dengan banyaknya jumlah materi yang harus dipelajari dalam waktu yang singkat. Menyebabkan tingkat stres yang tinggi dan merugikan kesejahteraan mental mereka.

Selain kesulitan memahami konsep yang masih abstrak dan kesulitan dalam mengingat materi ditemukan juga minimnya motivasi belajar siswa sehingga membuat siswa merasa tidak tertarik ketika belajar IPA. Hal tersebut mengakibatkan siswa kehilangan minat dalam belajar IPA. Rendahnya minat belajar IPA salah satunya disebabkan oleh model pelajaran yang monoton dan kurang menarik.<sup>7</sup> Seperti pembelajaran yang hanya berbasis kepada guru yang kurang mengaktifkan siswa contohnya seperti metode yang digunakan guru hanya ceramah dan diskusi saja. Penyebab ketidakmampuan anak dalam menyerap pelajaran yang diberikan bermula dari proses pembelajaran yang tidak menarik dan membosankan akibatnya anak menjadi malas dan tidak tertarik kepada materi yang disampaikan.<sup>8</sup>

Salah satu indikator keberhasilan proses pembelajaran IPA adalah hasil belajar siswa. Hasil belajar yang baik menunjukkan bahwa siswa telah berhasil menguasai materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Kriteria ketuntasan hasil belajar ditentukan berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hasil belajar yang optimal merupakan cerminan dari sebuah proses yang optimal pula. Dengan demikian, hasil belajar siswa menjadi tolak ukur keberhasilan suatu proses pembelajaran. Akan tetapi, Berdasarkan fakta dilapangan dan kendala-kendala yang terjadi dalam pembelajaran IPA materi pencernaan yang menyebabkan rendahnya hasil belajar IPA materi pencernaan

---

<sup>7</sup> Korompot, S., Rahim, M., & Pakaya, R. (2020). Persepsi Siswa Tentang Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar. *JAMBURA Guidance and Counseling Journal*, 1(1), 40–48. <https://doi.org/10.37411/jgcj.v1i1.136>

<sup>8</sup> Meity H. Idris. (2014). Strategi Pembelajaran yang menyenangkan (Azfan Abu & Umar Mukhlis, Eds.; Vol. 1). Redaksi Luxima. h.62

Dibuktikan dengan Data yang didapatkan dari SDN Semper Barat 13 Pagi mengenai hasil Penilaian Akhir Semester ganjil tahun pembelajaran 2023/2024 pada mata pelajaran IPA kelas V-D diketahui masih rendah. Rendahnya hasil belajar di SDN Semper Barat 13 Pagi ditandai dengan KKM yang ditetapkan hanya 70. Rata-rata nilai keseluruhan hanya 68 dengan nilai terendahnya 39. Dari 32 anak yang mengikuti ujian yang tidak tuntas atau di bawah KKM ada sebanyak 18 siswa atau sebanyak 56% dan yang tuntas hanya 14 siswa atau 47%.<sup>9</sup> Analisis data dari empat kelas paralel di kelas V pada penilaian tengah semester ganjil tahun pembelajaran 2023/2024 pada mata pelajaran IPA yang paling rendah adalah kelas V-D.

Untuk mengatasi rendahnya hasil belajar IPA materi pencernaan di SDN Semper Barat 13 Pagi, perlu adanya upaya kolaboratif antara guru, siswa, dan pihak sekolah. Sudah saatnya guru merubah paradigma mengajar yang masih bersifat *teacher-centred* menjadi *student centred*. Hal ini sesuai dengan sudah diamanatkan oleh Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas dan Peraturan Pemerintah No. 19 tentang standar pendidikan nasional yang berbunyi:

“Guru dan tenaga kependidikan wajib menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis.<sup>10</sup>”

Dan juga Peraturan Pemerintah No.19 pasal 19 ayat 1 berbunyi:

“Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, memberikan ruang gerak yang cukup bagi prakarsa kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik, serta psikologi siswa.<sup>11</sup>”

Dapat diketahui bahwa siswa sekolah dasar itu unik. Memiliki rasa ingin tahu yang kuat, antusias terhadap banyak hal bersifat eksploratif dan berjiwa petualang. Pembelajaran bagi siswa sekolah dasar hakikatnya yaitu pembelajaran yang berorientasi bermain, belajar sambil bermain dan

---

<sup>9</sup> Data Hasil Penilaian Akhir Semester tahun pelajaran 2023/2024 di SDN Semper Barat 13 Pagi

<sup>10</sup> Undang-undang No.20 tahun 2003 tentang Sisdiknas

<sup>11</sup> Peraturan Pemerintah No.19 pasal 19 ayat 1

bermain sambil belajar. Pembelajaran yang banyak memberi kesempatan kepada anak untuk dapat belajar dengan cara yang tepat. Pendekatan yang tepat dengan pembelajaran yang berpusat kepada anak.<sup>12</sup> Maka dari itu dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang berfokus pada pemahaman konsep. Pembelajaran yang menyenangkan dan berpusat kepada anak. Penggunaan sumber belajar dipadukan dengan media pembelajaran yang lebih variatif, inovatif dan efisien sehingga waktu pembelajaran dapat dimanfaatkan dengan baik untuk menjelaskan konsep-konsep IPA secara mendalam, serta dapat penciptaan lingkungan pembelajaran yang membuat siswa termotivasi dalam belajar dan partisipasi aktif oleh siswa yaitu dengan penggunaan model pembelajaran dan media berbasis permainan.

Model pembelajaran bermain atau *Play-based learning* bukan berarti bahwa anak-anak melakukan semau mereka. Namun lebih kepada program bermain terarah. Jadi, anak-anak tetap bermain namun ada unsur pendidikan yang diajarkan dalam setiap permainan. Salah satu contoh model pembelajaran *Play-based learning* yang dapat meningkatkan daya serap konsep-konsep IPA dan keterampilan berpikir siswa secara aktif serta membangkitkan semangat siswa dalam menerima pembelajaran dan berbasis permainan yaitu model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT).<sup>13</sup> Model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu model pembelajaran yang mudah diterapkan, melibatkan siswa dalam keseluruhan kegiatan belajar tanpa ada perbedaan, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya serta mengandung unsur permainan, membuat siswa dapat belajar lebih menyenangkan dan tidak mudah bosan saat pembelajaran IPA berlangsung.<sup>14</sup> Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

---

<sup>12</sup> Meity H. Idris. (2014). Strategi Pembelajaran yang menyenangkan (Azfan Abu & Umar Mukhlis, Eds.; Vol. 1). Redaksi Luxima h.23

<sup>13</sup> Prasaliani, C. A., Safruddin, S., & Khair, B. N. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournamnet dengan Media Puzzle terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SDN 28 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(4), 603–608. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i4.285>

<sup>14</sup> Maulidina, Z., Surya Hutama, F., Jember, U., & Timur, J. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Berbantuan Media Tts Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal JPSPD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 5(1), 140–147. <https://doi.org/10.26555/JPSPD.V5i1.A12575>

bukan hanya tentang memenangkan permainan, tetapi juga tentang pengembangan keterampilan sosial dengan sesama, pemahaman konsep IPA yang lebih baik, dan membuat siswa termotivasi untuk belajar.

Pemilihan model pembelajaran yang tepat juga harus didamping dengan penggunaan media yang tepat sebagai sarana pembelajaran dapat mempermudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Karena materi pencernaan dalam pembelajaran IPA bersifat konsep-konsep yang masih abstrak. Materi pencernaan yang masih abstrak tersebut pun dapat disampaikan guru dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara dan kerumitan bahasa yang ada di dalam materi pencernaan akan disampaikan kepada peserta didik dapat disederhanakan dengan bantuan media.<sup>15</sup> Media yang cocok digunakan untuk menunjang pembelajaran IPA yaitu media papan peraga interaktif organ sistem pencernaan.

Media pembelajaran papan peraga sistem pencernaan interaktif termasuk ke dalam gaya belajar menggunakan preferensi sensori karena dapat diamati langsung oleh alat indera penglihatan peserta didik. Peserta didik dengan gaya belajar visual dapat belajar dari apa yang mereka lihat, peserta didik dengan gaya belajar auditorial dapat belajar dari apa yang mereka dengar, dan peserta didik dengan gaya belajar kinestetik dapat belajar dari bergerak, bekerja dan menyentuh. Sehingga, memori di otak akan tertata dengan baik, efektif dan efisien jika dirancang dalam bentuk kata dan gambar melalui media ini.<sup>16</sup> Media ini bisa memuat gambar atau ilustrasi tentang materi pencernaan yang akan mendukung konsep-konsep IPA. Ini membantu siswa dalam memvisualisasikan materi pencernaan berupa bagian-bagian pencernaan seperti mulut, kerongkongan, lambung, usus halus, usus besar dan anus. Media ini juga dilengkapi *barcode* yang berisi tentang video mekanisme proses

---

<sup>15</sup> Ramadha, I. E., & Zuhaida, A. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPA melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Media Flash Card. *Journal of Classroom Action Research*, 3(2). <https://doi.org/10.29303/JCAR.V3I2.834>

<sup>16</sup> Febriyanto, B., & Yanto, A. (2019). Penggunaan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 3(2), 108–116. <https://doi.org/10.32585/JKP.V3I2.302>

pencernaan yang dapat memudahkan pemahaman siswa. Papan peraga interaktif sistem pencernaan juga dirancang untuk membuat pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru dan membosankan karena peserta didik akan diajak agar aktif bertanya, bergerak, berfikir mandiri, sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai.

Berdasarkan beberapa permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya, upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa menjadi perhatian utama khususnya dalam materi sistem pencernaan di tingkat SD. Penelitian ini akan dirancang unik dan kekinian dengan mengkolaborasikan Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang didalam sintak pelaksanaan model *Teams Games Tournament* (TGT) ditahap permainan akan dimasukan media kekinian yaitu papan peraga interaktif dimana *Games* nya ada yang dalam bentuk digital sehingga dapat mereka *explore* dengan bebas untuk membangun pemahaman konsep IPA mereka sendiri. Di tahap *Tournament*, pertanyaan tidak hanya dibacakan melalui mulut saja melainkan dengan *inteactive worksheets* yang ditampilkan di papan tulis.

Penelitian ini merujuk pada penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan pendekatan kolaboratif dan media pembelajaran papan peraga interaktif organ sistem pencernaan sebagai alat bantu dalam pembelajaran yang kekinian. Penelitian ini didasarkan pada pemahaman bahwa *Teams Games Tournament* (TGT) dapat merangsang hasil belajar siswa, meningkatkan keterlibatan aktif, serta memfasilitasi pemahaman konsep IPA. Sementara itu, penggunaan papan peraga interaktif organ sistem pencernaan sebagai media pendukung diharapkan dapat memperkaya pembelajaran dengan visualisasi yang jelas dan memudahkan pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan. Melalui kombinasi model *Teams Games Tournament* (TGT) dan media papan peraga interaktif sistem pencernaan, penelitian ini bertujuan untuk memberikan solusi inovatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V SD sehingga dapat menjawab tuntutan perkembangan pendidikan yang lebih efektif, kolaboratif, dan berorientasi pada pemahaman konsep yang

mendalam. Maka berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “**Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Pencernaan Menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Siswa Kelas V Di SDN Semper Barat 14 Pagi**”

### **B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan di antaranya sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar IPA pada siswa kelas V di SDN Semper Barat 13 Pagi
2. Sulitnya memahami konsep-konsep IPA yang masih bersifat abstrak materi pencernaan pada siswa kelas V di SDN Semper Barat 13 Pagi
3. Materi yang terlalu padat dengan waktu pembelajaran yang singkat membuat *misconception* materi satu dengan yang lainnya
4. Rendahnya daya mengingat materi pencernaan pada siswa kelas V di SDN Semper Barat 13 Pagi
5. Kurangnya sumber belajar, media pembelajaran, model pembelajaran terbaru dalam pembelajaran IPA pada siswa kelas V di SDN Semper Barat 13 Pagi

### **C. Pembahasan Fokus Penelitian**

Berdasarkan masalah yang telah diidentifikasi, maka perlu adanya pembatasan masalah agar penelitian akan menjadi lebih terfokus dan relevan dengan masalah yang ingin dipecahkan, maka peneliti hanya membahas efektivitas penggunaan modeel *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media papan peraga interaktif dalam mengatasi rendahnya hasil belajar materi pencernaan siswa kelas V SDN Semper Barat 13 Pagi.

#### **D. Perumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi area fokus penelitian dan pembahasan fokus penelitian, maka perumusan masalah dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Bagaimana meningkatkan hasil belajar IPA menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas V di SDN Semper Barat 13 Pagi terhadap materi pencernaan?
2. Apakah penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat mempengaruhi peningkatan hasil belajar kelas V di SDN Semper Barat 13 Pagi ?

#### **E. Kegunaan Hasil Penelitian**

Berdasarkan permasalahan di atas, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana pendekatan inovatif dalam pembelajaran IPA dapat memengaruhi hasil belajar siswa dan memberikan kontribusi penting pada pengembangan teori-teori pendidikan dan pembelajaran.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi Peserta Didik**

Model dan media pembelajaran yang efektif dan inovatif dapat meningkatkan pemahaman konsep-konsep IPA, serta meningkatkan minat belajar pada siswa dan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.

###### **b. Bagi Guru**

Membantu guru dalam mengembangkan keterampilan pengajaran, meningkatkan efektivitas pembelajaran, merancang dan menyampaikan pelajaran yang lebih menarik, interaktif dan bermakna. Merasakan dampak positif yang mempermudah dalam pekerjaan mereka melalui penerapan penelitian ini.

c. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan sebagai contoh bentuk peningkatan pendidikan yang berbasis sekolah dalam upaya peningkatan tujuan dan mutu pembelajaran.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Memberi masukan kepada peneliti selanjutnya, dalam upaya meningkatkan profesionalitas dalam memperbaiki kualitas pembelajaran di kelas secara berkelanjutan khususnya pada muatan IPA.

