

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan sebagian besar proses komunikasi, dimana proses komunikasi tersebut yaitu suatu pemberian informasi dari satu pihak terhadap pihak lainnya. Proses pembelajaran sama halnya dengan berkomunikasi, yakni berkomunikasi antara guru dengan siswa dalam penyampaian materi pelajaran dengan menggunakan bahasa yang verbal sebagai media umumnya. Seiring dengan perkembangan zaman, siswa saat ini diperbolehkan menggunakan teknologi-teknologi canggih untuk belajar selain berkomunikasi langsung dengan guru. Siswa saat ini lebih diberikan kesempatan untuk mengetahui minat, bakat, kebutuhan, dan kemampuannya dalam pembelajaran di sekolah yakni dengan adanya kurikulum merdeka.

Kurikulum merdeka pertama kali dilaksanakan pada tahun 2022/2023, dengan banyaknya perubahan saat awal mulai pelaksanaan pembelajaran (Kurniawati, *et al.*, 2023). Keberhasilan dalam penerapan kurikulum merdeka dipengaruhi oleh kemampuan dan kemauan kepala sekolah beserta guru-gurunya dalam melakukan perubahan. Salah satunya yakni adanya inovasi baru seorang guru untuk menambah kemampuan siswa dalam memahami dengan menggunakan pengetahuan sains yaitu literasi sains.

Literasi sains adalah salah satu inisiatif pendidikan dari sekian banyaknya pendukung pembentukan generasi yang lebih kompeten dan terampil di era modern. Menurut Kemendikbutristek (2023) hasil penelitian

PISA tahun 2022 diketahui skor literasi sains di Negara Indonesia telah mengalami peningkatan 6 posisi dibanding PISA 2018. Literasi sains bisa dilakukan dengan beberapa aspek yang berkaitan satu sama lain, diantaranya aspek pengetahuan, konteks, kompetensi dan sikap (Yusmar & Fadilah, 2023).

Hasil wawancara yang telah dilakukan di salah satu SMP Kabupaten Bangkalan, bahwa telah dilakukannya Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) dan hasilnya yakni literasi sains siswa di SMP tersebut masih tergolong rendah terkhususnya siswa kelas VII yang mana masih dalam proses peralihan dari siswa SD ke masa SMP. Selain faktor tersebut juga karena model pembelajaran yang digunakan belum bervariasi sehingga suasana belajar dikelas menjadi monoton. Hal tersebut dapat menyebabkan kurang fokusnya terhadap pembelajaran khususnya pada pelajaran IPA. Maka dari itu dilakukannya model pembelajaran sains yang dapat meningkatkan literasi sains siswa.

Model pembelajaran *Teams Games Turnamen* (TGT) yakni termasuk dalam model pada pembelajaran kooperatif, dimana kooperatif sendiri yaitu pembelajaran yang berpusat kepada siswa untuk belajar bersama siswa. Pendapat Hasanah & Himami (2021), mengenai pembelajaran kooperatif merupakan proses belajar yang tidak harus monoton dari guru kepada siswa, akan tetapi siswa saling belajar dan *sharing* ilmu satu sama lain, atau juga dapat diartikan pembelajaran lebih aktif dari siswa. Hal tersebut serupa dengan hasil wawancara kepada guru IPA di salah satu SMP yang ada di Bangkalan, bahwa siswa lebih senang jika pembelajaran aktif berinteraksi dengan siswa, seperti dengan melakukan proyek atau dengan melakukan permainan.

Hasil Penelitian dari Pratiwi & Hardini (2022), bahwasannya dalam pembelajaran di kelas perlu adanya belajar disertai bermain, supaya siswa tidak merasa jenuh serta dapat meningkatkan literasi sains siswa dan dapat memiliki pengetahuan yang luas. Metode pembelajaran yang tidak bervariasi akan membuat siswa tidak minat untuk mendengarkan penjelasan dari seorang guru. Masalah-masalah tersebut termasuk dalam sebuah permasalahan yang harus segera diatasi oleh seorang pendidik. Salah satu permainan yang dapat dilaksanakan dengan belajar bersama yakni permainan *card sort* yang telah dikembangkan dalam bentuk materi pelajaran.

Card sort merupakan potongan kertas berbentuk kartu yang berisi materi atau topik yang sedang dipelajari (Ahtina et al., 2024). Pada *card sort* yang akan dikembangkan dengan mengangkat konteks TOGA. Tanaman Obat Keluarga (TOGA) salah satu tanaman yang sering dijumpai di lingkungan sekitar dimana siswa masih kurang dalam mengaitkan materi dengan fenomena sehari-hari.

Materi yang selaras dalam pengembangan media tersebut yakni ekologi dan keanekaragaman hayati Indonesia. Materi tersebut akan diterapkan dalam model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* untuk meningkatkan literasi sains siswa. Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang dipaparkan diatas maka akan dilakukan penelitian berjudul “Penerapan model TGT Berbantuan *Pairing Card* Konteks TOGA untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa”.

B. Identifikasi Masalah

Berkaitan dengan permasalahan yang telah dijelaskan, ditemukan beberapa identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Literasi sains siswa masih rendah.

2. Kurangnya variasi dalam model pembelajaran.
3. Kurangnya siswa mengaitkan materi dengan fenomena yang telah terjadi.

C. Rumusan Masalah

Dari landasan pemikiran yang telah diuraikan, maka dirumuskanlah pokok permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh penerapan model *TGT* berbantuan *card sort* konteks TOGA pada peningkatan literasi sains siswa?
2. Bagaimana peningkatan literasi sains siswa setelah penerapan model *TGT* berbantuan *card sort*?
3. Bagaimana keterlaksanaan model *TGT* berbantuan *card sort* konteks TOGA untuk meningkatkan literasi sains siswa?
4. Bagaimana respons siswa terhadap penerapan model *TGT* berbantuan *card sort* konteks TOGA untuk meningkatkan literasi sains siswa?

D. Tujuan Penelitian

Adapun orientasi penelitian yang disusun selaras dengan identifikasi permasalahan adalah sebagai berikut:

1. Dapat mengetahui pengaruh penerapan model *TGT* berbantuan *card sort* konteks TOGA pada peningkatan literasi sains siswa.
2. Dapat mengetahui peningkatan literasi sains siswa setelah penerapan model *TGT* berbantuan *card sort*.
3. Dapat mengetahui keterlaksanaan model *TGT* berbantuan *card sort* konteks TOGA untuk meningkatkan literasi sains siswa.
4. Dapat mengetahui respons siswa terhadap penerapan model *TGT* berbantuan *card sort* konteks TOGA untuk meningkatkan literasi sains siswa.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian diharapkan akan mendapatkan manfaat diantaranya:

1. Dapat memberikan deskripsi (gambaran), wawasan dan pengetahuan pada bidang pendidikan meningkatkan kualitas proses pembelajaran dengan memakai media yang tepat dan tidak monoton yang mampu menerapkan media pembelajaran, sehingga mampu untuk peningkatan kemampuan siswa saat proses belajar mengajar.
2. Dapat mengembangkan dan berpikir dengan logis terhadap materi ekologi dan keanekaragaman hayati, juga meningkatkan daya tarik Siswa untuk belajar lebih dalam terkait tanaman obat keluarga.
3. Dapat meningkatkan variasi dalam penyampaian materi oleh guru, memperbaiki kualitas pembelajaran, memudahkan penilaian terhadap siswa, serta memberikan motivasi bagi guru untuk melaksanakan pembelajaran yang interaktif.

F. Batasan Masalah

Adapun batas penelitian model *Team Games Tournament* ini sebagai berikut.

1. Subjek pada penelitian yang akan dilaksanakan yakni siswa di salah satu sekolah SMP Kabupaten Bangkalan.
2. Model yang diadopsi dalam pembelajaran ini mengacu pada kerangka model *Team Games Tournament* (TGT).
3. Materi pembelajaran ini difokuskan pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati Indonesia untuk siswa kelas VII.

4. Hasil yang diamati yaitu penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *card sort* untuk meningkatkan literasi siswa.

G. Definisi Istilah

Adapun definisi istilah pada penelitian model *Team Games Tournament* ini sebagai berikut .

1. *Team Games Tournament* (TGT) yaitu model pembelajaran kooperatif yang mengandung permainan, turnamen serta belajar kelompok (Sya'adah *et al.*, 2023).
2. Literasi sains siswa merupakan kemampuan individu untuk menerapkan keterampilan ilmiah, menerapkan, dan memahami informasi ilmiah untuk menyelesaikan masalah secara efektif, serta dapat mengetahui setiap fenomena-fenomena IPA yang ditemui dalam kegiatan sehari-hari (Irawan *et al.*, 2020).
3. *Card sort* diimplementasikan sebagai bagian dari alat bantu pembelajaran oleh tenaga pengajar dalam mengajak siswa untuk mendapatkan informasi atau fakta yang dibahas dalam kegiatan pembelajaran (Fitriyani *et al.*, 2023)
4. Materi ekologi dan keanekaragaman hayati Indonesia merupakan materi yang mengkaji mengenai interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya, pentingnya siswa mempelajari materi ini yaitu dapat mengetahui dan memahami pentingnya menjaga lingkungannya (Maulida *et al.*, 2023).