

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peranan yang penting dalam kehidupan seorang individu. Salah satu kebutuhan pokok pada setiap individu yaitu pendidikan, sehingga menjadi salah satu peranan penting bagi manusia. Salah satu tujuan dibentuknya lembaga pendidikan di Indonesia adalah untuk memberikan pengalaman belajar bagi peserta didik dalam memperoleh pengetahuan sehingga sampai pada tingkat keantusiasan dan menjadikan peserta didik lebih aktif.

Kegiatan belajar mengajar akan menciptakan situasi antara guru dan peserta didik pada posisi yang memiliki peran masing-masing yang bertujuan untuk mengembangkan potensi diri setiap individu, baik guru maupun peserta didik. Di samping itu kegiatan belajar mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain dan diharapkan tidak hanya interaksi dua arah antara guru dengan peserta didik saja, melainkan interaksi tiga arah, antara guru dengan peserta didik dan sesama peserta didik.

Keberhasilan dalam kegiatan belajar mengajar akan terlihat apabila antar sesama individu mengalami perubahan perilaku dalam proporsi positif, dari yang tidak tahu menjadi tahu. Seiring dengan terus berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), pendidikan saat ini hendaknya didasarkan pada kualitas dan kemampuan guru dalam metode dan model pembelajaran untuk menghadapi permasalahan oleh siswa. Guru sebagai pendidik harus mempersiapkan

pembelajaran yang dapat menumbuhkan cara berfikir siswa agar menjadi logis, kritis, rasional dan kreatif.

Adapun tujuan pendidikan Nasional dalam Undang-Undang Republik Indonesia tahun 2023 pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis dan bertanggung jawab”.

Sekolah dasar merupakan wadah pendidikan dasar, yang sudah seharusnya dilaksanakan sistem pendidikan yang sebaik-baiknya agar mendapatkan proses belajar dan hasil belajar yang terus meningkat serta dapat mendapatkan kualitas pembelajaran yang baik. Banyak upaya yang terus dilakukan para ahli untuk meningkatkan hasil dan kualitas belajar peserta didik di sekolah diantaranya menerapkan berbagai model pembelajaran dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran lebih menarik.

Saat ini kurikulum yang diterapkan di seluruh Indonesia baik jenjang Sekolah Dasar sampai Menengah ke atas adalah Kurikulum Merdeka. Menurut Rofiq (2020, h. 328), Pada kurikulum merdeka, mata pelajaran IPA dan IPS digabungkan menjadi satu yang disebut IPAS. IPAS adalah ilmu pengetahuan alam dan sosial yang membahas kehidupan manusia sebagai makhluk individu maupun sosial. Selain itu, dapat membantu siswa memahami bagaimana alam berinteraksi dengan manusia dan bagaimana ia bekerja.

Tapi pada kenyataannya yang terjadi di lapangan masih banyaknya guru yang mengajarkan mata pelajaran matematika hanya menggunakan metode pembelajaran yang konvensional sehingga pembelajaran tersebut menjadi kurang efektif dan membosankan. Selain itu juga banyak kita perhatikan dalam pembelajaran, ketika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya, banyak siswa yang menjawab “sudah mengerti Buk!” padahal ketika siswa-siswi tersebut diminta untuk mengerjakan latihan ke depan kelas, masih banyak siswa yang belum mengerti.

Keberhasilan dalam proses pembelajaran IPAS pada jenjang sekolah dasar juga dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya dipengaruhi oleh peran guru sebagai pendidik. Seorang guru tidak bisa dikatakan guru jika tanpa keterampilan mengajar yang memadai. Sebagai seorang guru, jika hanya pandai dan mempunyai banyak pengetahuan saja tidak cukup.

Dalam proses belajar mengajar, guru adalah orang yang akan mengembangkan suasana bebas bagi siswa untuk mengkaji apa yang menarik, mengekspresikan ide-ide dan kreativitasnya dalam batas norma-norma yang ditegakkan secara konsisten. Sekaligus guru akan berperan sebagai model bagi para siswa. Kebesaran jiwa, wawasan dan pengetahuan guru atas perkembangan masyarakatnya akan mengantarkan para siswa untuk dapat berpikir melewati Abatas- batas kekinian, berpikir untuk menciptakan masa depan yang lebih baik.

Dalam proses belajar mengajar, guru adalah orang yang akan mengembangkan suasana bebas bagi siswa untuk mengkaji apa yang menarik, mengekspresikan ide-ide dan kreativitasnya dalam batas norma-norma yang ditegakkan secara konsisten, guru sekaligus juga akan berperan sebagai model

bagi para siswa. Kebesaran jiwa, wawasan dan pengetahuan guru atas perkembangan masyarakatnya akan membuat para siswa untuk dapat berfikir melewati batas kekinian, sehingga berfikir untuk menciptakan masa depan yang lebih baik. Dalam waktu tersebut, guru akan dihadapkan pada berbagai masalah yang muncul dan sebagian besar masalah tersebut harus segera dipecahkan serta diputuskan pemecahannya oleh guru itu sendiri pada waktu tersebut pula.

Sebagai seorang guru juga harus melakukan variasi variasi pembelajaran. Jika selama ini guru hanya menggunakan model pembelajaran konvensional yang mana model pembelajaran tersebut akan membuat siswa menjadi pasif, sehingga menyebabkan siswa menjadi bosan dan tidak kreatif, maka sebaiknya guru mencoba menerapkan model pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

Selain itu penting bagi guru untuk membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga menumbuhkan semangat belajar para siswa pada mata pelajaran IPAS ini. Sehingga pendidik dituntut untuk menerapkan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif sebagai usaha dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

Ada banyak model, pendekatan, strategi dan metode pembelajaran yang dapat diterapkan guru sebagai pendidik dalam pelajaran IPAS ini. Salah satunya yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran yang menyenangkan dan sangat mudah untuk diterapkan. Model pembelajaran ini merupakan salah satu model pembelajaran yang berpusat pada siswa dan membuat siswa yang berkemampuan akademis rendah dan tinggi mempunyai

peluang yang sama untuk ikut aktif dan mempunyai peran yang sama penting sebagai individu maupun kelompok.

Model pembelajaran Teams Games Torunament (TGT) ini menggunakan turnamen akademik dan kuis-kuis serta sistem skor kemajuan, individu. Peran siswa sebagai tutor sebaya di sini sangat diperlukan untuk membantu teman-temannya yang mengalami kesulitan belajar pada pelajaran IPAS.

Penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPAS ini jarang digunakan. Salah satu hal yang menyebabkan model pembelajaran ini jarang digunakan adalah minimnya pengetahuan guru dalam menerapkan model pembelaran ini ke dalam mata pelajaran IPAS, apalagi pada tahun ajaran ini baru diterapkannya kurikulum merdeka ke dalam mata pelajaran IPAS. Hal inilah yang membuat proses pembelajaran IPAS menjadi membosankan. Hal tersebut juga akan membuat siswa merasa kurang antusias atau kurang bersemangat dalam melakukan proses pembelajaran serta akan berdampak pada hasil nilai siswa yang rendah.

Studi dokumentasi yang dilaksanakan di SDS Al Washliyah 4 Medan menunjukkan pada tanggal 2024 bahwa hasil belajar Mid Semester Ganjil tahun ajaran 2023/2024 kelas IV SDS Al Washliyah 4 Medan pada mata pelajaran IPAS masih rendah. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. 1 Nilai Mid Semester Ganjil Siswa Kelas IV SDS Al Washliyah 4 Medan Mata Pelajaran IPAS tahun ajaran 2024/2025

Kelas	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Presentase
IV	≥ 65	Tuntas	7	35 %
	< 65	Belum Tuntas	13	66 %

Permasalahan di atas, dapat diatasi dengan model pembelajaran yang mengacu pada semangat siswa dan dapat berperan aktif untuk mengikuti proses pembelajaran IPAS. Salah satu cara yang dapat peneliti tawarkan adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Dengan guru menerapkan model pembelajaran TGT ini, siswa dapat lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran serta membuat siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Model pembelajaran TGT ini akan dirancang dengan menarik sehingga akan membuat siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran dan tidak mudah merasa bosan. IPAS yang sebelumnya dianggap sulit oleh siswa secara otomatis dapat dihilangkan. Hal ini nantinya akan berdampak pada hasil nilai yang diperoleh siswa.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan PowerPoint untuk Meningkatkan hasil Pembelajaran kelas IV SDS Al Washliyah 4 Medan”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, identifikasi masalah yang dapat disimpulkan adalah:

1. Rendahnya hasil pembelajaran karena kurangnya usaha guru dalam menggunakan model pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar.
2. Kurangnya keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran mengakibatkan proses pembelajaran belum berjalan secara optimal.

3. Munculnya sikap jenuh dan kebosanan peserta didik pada saat proses pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan suatu masalah diterapkan untuk menghindari penyimpangan atau pun perluasan pokok masalah agar penelitian lebih terarah dan memudahkan konteks pembahasan sehingga penelitian akan tercapai. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV SDS Al Washliyah 4 Medan semester ganjil Tahun Pelajaran 2024/2025.
2. Media pembelajaran yang digunakan adalah media *Powerpoint*.
3. Materi yang diteliti adalah Bagaimana Wujud Benda Berubah.
4. Hasil belajar peserta didik kelas IV saat proses pembelajaran menggunakan pengukuran hasil belajar melalui *pretest* dan *posttest*.
5. Hasil belajar yang dinilai adalah ranah kognitif peserta didik Tahun Pelajaran 2024/2025.

1.4 Rumusan Masalah

Sejalan dengan latar belakang dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah: “Apakah model *Pembelajaran Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media PowerPoint berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran IPAS materi Bagaimana Wujud Benda Berubah di kelas IV SDS Al Washliyah 4 Medan?”.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian ini sebagai berikut: Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

dalam pelajaran IPAS Materi Wujud Zat dan Perubahannya di kelas IV SDS Al Washliya 4 Medan

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, dan tujuan penelitian yang telah dipaparkan di atas, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain:

1. Manfaat Teoritis

- a. Dapat menambah dan mengembangkan pengetahuan tentang penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Powerpoint sebagai model pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- b. Untuk bahan informasi bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan model pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- c. Sebagai bahan referensi yang dapat digunakan kedepannya untuk memperoleh gambaran mengenai penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media PowerPoint terhadap hasil pembelajaran peserta didik.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Sekolah SDS Al Washliyah 4 Medan
Penelitian ini dapat dijadikan evaluasi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan materi siswa di dalam kelas

b. Bagi Siswa

Penerapan model pembelajaran IPAS dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai sebuah ilmu dan pengalaman yang berharga guna menghadapi permasalahan di masa depan dan menjadi sarana pengembangan wawasan mengenai model pembelajaran. Pemahaman peneliti tentang model pembelajaran TGT juga semakin luas

