

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan kunci utama dalam pengembangan sumber daya manusia dan kemajuan suatu bangsa. Di era globalisasi dan revolusi industri 4.0, sistem pendidikan menghadapi tantangan besar untuk beradaptasi dengan perubahan zaman yang semakin cepat dan teknologi yang semakin canggih (Dito dan Pujiastuti, 2021, h. 59-60). Para pendidik dituntut untuk meningkatkan kompetensi mereka guna mempersiapkan generasi masa depan yang mampu bersaing di tingkat global.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran, khususnya di tingkat sekolah dasar. Salah satu masalah yang sering ditemui adalah penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi. Guru masih cenderung menggunakan model pembelajaran konvensional yang didominasi metode ceramah, yang mana hal ini dapat menyebabkan kebosanan pada siswa dan menurunkan minat belajar mereka. Model pembelajaran yang demikian membuat siswa cenderung merasa bosan dan situasi di kelas menjadi monoton. Kekurangan lain dari pembelajaran konvensional cenderung mengkotak-kotakkan peserta didik, dan kegiatan belajar mengajar lebih menekankan pada hasil daripada proses. Dampak lain yaitu siswa menjadi pasif dan kurang aktif dalam suatu pembelajaran, disertai hasil belajar kurang maksimal. Banyak ditemukan siswa dalam kegiatan belajar masih belum terlibat secara aktif, siswa tidak memperhatikan guru dengan baik, berbicara dengan temannya sendiri, bahkan terkadang terlihat siswa tidak memperdulikan guru (Yanuar dan Pius, 2023, h. 2-3).

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Hendracipta, 2021, h.2). Trianto (2015) dalam Ivantri (2021, h. 189) mendefinisikan model pembelajaran sebagai suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Selain itu Joyce dan Weil (1971) dalam Taufiq dkk. (2019, h. 12) menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan suatu kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis untuk mengorganisasi pengalaman belajar demi mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Model ini berfungsi sebagai panduan bagi perancang pembelajaran dan pengajar dalam merencanakan serta melaksanakan aktivitas belajar mengajar.

Sama halnya dengan model pembelajaran, media pembelajaran juga memegang peranan penting sebagai alat bantu untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran mencakup segala hal yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan dapat memicu pikiran, perasaan, perhatian, serta motivasi peserta didik. Hal ini bertujuan untuk mendorong terjadinya proses belajar yang terencana, berfokus, dan teratur (Nasution, 2017, h. 64).

Penggunaan model dan media pembelajaran yang belum optimal ini berdampak langsung pada hasil belajar siswa. Ahmad Susanto mendefinisikan hasil belajar sebagai perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar (Susanto, 2013). Penelitian yang dilakukan oleh Hutagalung dkk. (2023, h. 194-195) menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran yang inovatif dan media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Dalam konteks pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial), penggunaan media pembelajaran yang belum optimal masih menjadi tantangan di banyak sekolah. Satu faktor penyebabnya adalah keterbatasan sumber daya dan kurangnya pemahaman guru tentang pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep mata pelajaran tertentu yang akan diajarkan (Wulandari dkk., 2023, h. 3935).

Permasalahan-permasalahan tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS, seperti yang terjadi di kelas V SDN 060970 Bagan Deli. Di sekolah dasar, setiap anak memiliki gaya belajar, minat, dan tingkat kemampuan yang beragam (Rizki dan Ningsih, 2024, h. 39). Selain itu, terdapat perbedaan minat belajar yang signifikan antar peserta didik, yang menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan belum mampu mengakomodasi keberagaman gaya belajar siswa. Permasalahan mengenai rendahnya hasil belajar siswa pada kelas V SDN 060970 Bagan Deli dapat dilihat dalam tabel hasil Ujian Tengah Semester yang telah dilaksanakan pada pertengahan oktober 2024 yaitu:

**Tabel 1.1 Hasil belajar siswa kelas V-C SDN 060970**

No	Nilai	Kriteria	Jumlah siswa
1	$\geq 75$	Tuntas	2
2	$\leq 75$	Belum Tuntas	26
Jumlah			28

(Sumber: dokumentasi guru kelas V-C)

Dari hasil Ujian Tengah Semester yang telah diperoleh menunjukkan rendahnya hasil belajar siswa dimana hanya terdapat dua orang yang mencapai KKM. Selain itu, berdasarkan hasil penelitian pendahuluan yang telah dilaksanakan di sekolah tersebut, peneliti menemukan bahwa peserta didik menunjukkan ketertarikan terhadap pembelajaran berbasis permainan. Temuan ini mendorong peneliti untuk mengkaji lebih dalam mengenai pengaruh penggunaan model

pembelajaran berbasis permainan terhadap hasil belajar siswa. Untuk mendukung penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), peneliti memilih media *Educaplay* sebagai platform digital yang dapat memfasilitasi penyajian kuis interaktif dalam proses pembelajaran.

Ada kesepakatan bahwa setidaknya di sekolah dasar dan menengah/*junior high*, serta dengan tujuan keterampilan dasar, metode kooperatif yang menggabungkan tujuan kelompok dan akuntabilitas individu dapat mempercepat pembelajaran siswa secara signifikan. Selain itu, ada kesepakatan bahwa metode ini memiliki efek positif pada berbagai hasil afektif, seperti hubungan antarkelompok, penerimaan terhadap siswa yang diinklusi, dan harga diri (Slavin, 1990, h. 54).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat menjadi solusi efektif. TGT menawarkan pendekatan yang inklusif dan mudah diimplementasikan, melibatkan seluruh peserta didik tanpa memandang status. Metode ini memanfaatkan peran siswa sebagai mentor sebaya dan mengintegrasikan elemen permainan untuk meningkatkan antusiasme belajar (Erlinda, 2017, h. 49). Keunggulan TGT meliputi peningkatan kepercayaan diri, motivasi belajar, pemahaman materi, dan interaksi yang lebih dinamis (Fauziah dan Anugraheni, 2020, h. 858).

Untuk mengoptimalkan penerapan TGT, peneliti memilih media *Educaplay* sebagai platform digital interaktif dalam penyajian kuis pembelajaran. Beberapa penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas kombinasi model TGT dan media interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian Puspitasari dkk. (2023, h. 130) menunjukkan bahwa TGT dapat meningkatkan hasil belajar IPA secara signifikan. Sementara itu, penelitian Syarifah dkk. (2024, h. 69)

membuktikan bahwa penggunaan *Educaplay* dapat meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian mengenai "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media Pembelajaran *Educaplay* Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas V SDN 060970 Bagan Deli" menjadi penting untuk dilakukan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS dan membantu mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar siswa.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahan peneliti dapat diidentifikasi antara lain sebagai berikut:

1. Model pembelajaran belum bervariasi, guru masih sering menggunakan model pembelajaran konvensional yang didominasi metode ceramah sehingga menyebabkan siswa merasa bosan.
2. Media pembelajaran yang digunakan guru kurang variatif karena hanya terfokus pada modul ajar, tanpa memanfaatkan media pembelajaran tambahan seperti alat permainan edukatif atau media interaktif lainnya.
3. Dalam pembelajaran mata pelajaran IPAS penggunaan media pembelajaran di kelas belum optimal.
4. Sebagian anak masih kurang fokus, sering melamun, dan menanyakan kembali perintah dari guru dalam kegiatan belajar mengajar.
5. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V SDN 060970 Bagan Deli dan perbedaan minat belajar pada setiap peserta didik.

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi yang telah dijelaskan, maka adapun batasan masalah

dalam penelitian ini yaitu:

1. Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *Educaplay* terhadap hasil belajar IPAS kelas V SDN 060970 Bagan Deli.
2. Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial dengan materi "Sistem Pernapasan".
3. Penelitian ini dibatasi pada aspek kognitif siswa yang meliputi kemampuan memahami (*understanding*), mengingat (*remembering*), menerapkan (*applying*), menganalisis (*analyzing*), mengevaluasi (*evaluating*), dan mencipta (*creating*). Aspek afektif dan psikomotorik tidak termasuk dalam lingkup penelitian ini. Pengukuran aspek kognitif dilakukan melalui tes tertulis dan observasi pembelajaran di kelas.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan pembatasan masalah diatas, maka perumusan permasalahan dalam penelitian ini yaitu: Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *Educaplay* terhadap hasil belajar IPAS kelas V di SDN 060970 Bagan Deli?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan dari rumusan masalah yang ada, maka penelitian ini mempunyai tujuan, yaitu:

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media *Educaplay* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN 060970 Bagan Deli.
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran CTL (*Contextual Teaching and Learning*) terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN 060970 Bagan Deli.

3. Untuk membandingkan pengaruh antara model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *Educaplay* dengan model pembelajaran CTL (*Contextual Teaching and Learning*) terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN 060970 Bagan Deli.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

### 1.6.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber literatur untuk memperluas ilmu pengetahuan dan menjadi panduan bagi pendidik dalam memilih media pembelajaran yang sesuai misalnya dalam memanfaatkan platform *Educaplay* sebagai media dalam pembelajaran yang membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi peserta didik, melalui penerapan pembelajaran IPAS dengan model kooperatif tipe TGT berbantuan media *Educaplay* diharapkan anak-anak dapat meningkatkan pengetahuannya tentang materi pembelajaran secara menarik dan menyenangkan dengan menggunakan platform *Educaplay* sebagai media pembelajaran yang terintegrasi teknologi sambil bermain.
2. Bagi pendidik, penelitian ini diharapkan menambah wawasan tentang cara meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *Educaplay* dan diharapkan seorang guru dapat mengembangkan pembelajaran dengan pendekatan yang lebih variatif dan terintegrasi teknologi.
3. Bagi sekolah, diharapkan bahwa hasil penelitian ini memberikan lebih banyak informasi dan bahan referensi yang berguna dalam mengembangkan model pembelajaran dan media pembelajaran, dengan harapan bahwa hal ini bisa

meningkatkan hasil belajar peserta didik yang dapat menjadi kontribusi positif untuk meningkatkan mutu pendidikan di SDN 060970 Bagan Deli.

4. Bagi peneliti, diharapkan bahwa penelitian ini membantu peneliti dalam melatih keterampilan penulisan karya ilmiah dan memperluas wawasan dan pengalaman guna menghadapi permasalahan dimasa depan dan menjadi sarana pengembangan wawasan mengenai model pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memenuhi persyaratan yang diperlukan untuk meraih gelar sarjana (S1).