

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah aspek penting dalam kehidupan. Pendidikan merupakan kebutuhan manusia dalam kehidupan untuk membangun kualitas dan potensi masa depan agar dapat berdaya saing. Pendidikan yang baik menjadi tolak ukur keberhasilan suatu negara dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) negara tersebut.

Pendidikan adalah suatu usaha untuk mendapatkan pengetahuan, baik secara formal melalui sekolah maupun dengan secara informal dari pendidikan didalam rumah dan masyarakat. Hal ini sesuai dengan pendapat Popla dan Arini (2018:85) yang berpendapat bahwa Pendidikan adalah usaha yang sengaja dirancang untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan dan memberikan pengetahuan, wawasan, keterampilan, atau keahlian tertentu kepada setiap individu guna menggali dan dengan mengembangkan bakat serta kepribadian mereka.

Pendidikan diharapkan mampu meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui sebuah pembelajaran. Sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam UU 20 2013 pasal 3 mengenai Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) adalah sebagai berikut. Pendidikan nasional adalah berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk suatu watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, pendidikan bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang lebih beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta sehingga menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Tujuan pendidikan merupakan perubahan-perubahan yang telah diharapkan sehingga mengalami proses pendidikan. Hal ini sejalan dengan Darmadi (2019:18) menyatakan bahwa tujuan pendidikan merupakan suatu standar usaha yang telah ditentukan, serta mengarahkan usaha yang akan dilakukan dan merupakan titik pangkal untuk mencapai tujuan lainnya. Tujuan pendidikan merupakan hal yang penting untuk dilakukan untuk merancang, membuat program, serta mengevaluasi terhadap usaha- usaha pendidikan.

Maju mundur pendidikan suatu bangsa pada saat ini ditentukan oleh sistem pendidikan yang ada pada bangsa itu sendiri. Sebuah pendidikan yang bermutu menjadi salah satu hal yang sangat penting dalam kemajuan suatu bangsa. Meningkatkan mutu pendidikan merupakan cara untuk dengan menjadikan pendidikan di Indonesia menjadi lebih baik dan berkualitas.

Negara Indonesia sejak tahun 2014 telah menggunakan Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan pedoman bagi pelaksanaan pendidikan bagi Negara Indonesia. Kurikulum 2013 mengharapkan proses pembelajaran berpusat pada pendidik menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik . Kegiatan pembelajaran yang baik berdasarkan kurikulum 2013 adalah kegiatan pembelajaran yang mampu mengembangkan tiga aspek yaitu sikap, pengetahuan dan keterampilan dari peserta didik. Peserta didik yang dituntut menjadi aktif saat melaksanakan proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan Permendikbud No 57 Tahun 2014 menyatakan bahwa: “Kurikulum pada SD yang telah dilaksanakan sejak tahun 2013/2014 disebut Kurikulum 2013. Sasaran model pembelajaran dalam kurikulum 2013 yang mencakup pengembangan ramah, pengetahuan, dan keterampilan yang dikolaborasi untuk suatu satuan pendidikan”.

Kurikulum 2013 merupakan pembelajaran yang diterapkan adalah pembelajaran tematik. Kegiatan pembelajaran berbasis tematik yang didasarkan oleh pada sebuah tema yang di dalam tema tersebut adalah terdiri dari beberapa mata pelajaran yang digabungkan menjadi sebuah tema. Hal ini sejalan dengan pendapat Setiawan (2020 : 55) menjelaskan bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang disusun dalam bentuk tema-tema berdasarkan muatan dari beberapa mata pelajaran yang di padukan. Sementara itu, Chumduri, et.al (2018 berpendapat *The integrated*

*Learning generally includes three types, namely the connected, thematic or webbed, and integrated type. The connected type integrates subject matters from a specific discipline yang menjelaskan bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari mata pelajaran ke dalam berbagai tema dan proses penilaian. Terdapat beberapa muatan pembelajaran yang saling berintegrasi yaitu bahasa Indonesia, PPKn, PJOK, IPS, SBdP, dan IPA.:258*

Kualitas dari pembelajaran dapat dilihat dari dua aspek yaitu aspek proses dan aspek hasil yang dalam hal ini adalah hasil belajar peserta didik dalam hal kognitif Hasil belajar adalah gambaran tentang bagaimana seorang peserta didik memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Hal ini sejalan dengan Astuti, dkk (2020:366) yang menyatakan bahwa terdapat dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal adalah faktor yang berasal dari jati diri peserta didik. Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri peserta didik.

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang telah dilaksanakan pada tanggal 2 September 2024 di SD Negeri 106832 Sukamandi Hulu. Kemudian berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi pelaksanaan pembelajaran di SD Negeri 106832 Sukamandi Hulu saat ini sudah menggunakan kurikulum 2013. Pendidik telah mengupayakan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013 untuk meningkatkan hasil belajar tematik peserta didik. peneliti mendapatkan data hasil belajar tematik masih rendah. Berikut ini adalah hasil penilaian tengah semester kelas VA dan kelas VB SD Negeri 106832 Sukamandi Hulu.

**Tabel 1.1 Presentase Penilaian Ulangan Harian Pembelajaran Tematik Kelas VA dan VB SD Negeri 106832 Sukamandi Hulu**

Kelas	Jumlah	KKM	Ketuntasan			
			Tuntas		Belum	
			Angka	Presentase (%)	Angka	Presentase (%)
VA	22	70	10	45,5	12	54,5
VB	22	70	9	40,00	13	60

Sumber : Dokumentasi pendidik kelas V SD Negeri 106832 Sukamandi Hulu

Berdasarkan tabel penilaian tengah semester diatas terlihat bahwa hasil belajar peserta didik dari kelas VA dan kelas VB masih jauh dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal yaitu 70. Kelas VA terdapat 10 peserta didik atau 45,5% tuntas dan terdapat 12 peserta didik atau 54,5% belum tuntas. Sedangkan untuk kelas VB terdapat 8 peserta didik atau 40% tuntas dan terdapat 12 peserta didik atau 60% peserta didik belum tuntas.

Rendahnya hasil belajar pembelajaran tematik peserta didik terhadap diduga karena peserta didik kurang termotivasi saat melakukan pembelajaran dan pembelajaran yang dilakukan belum maksimal karena masih berpusat kepada pendidik, dan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran. Selain itu, dalam pembelajaran peserta didik jarang dilibatkan dalam kegiatan belajar secara kelompok. Pembelajaran pun tidak pernah dilakukan dengan permainan, padahal dengan bermain anak akan merasa senang, dan semangat sehingga pembelajaran tidak akan terasa bosan.

Inovasi pembelajaran tematik khususnya pada jenjang kelas V sangat diperlukan. Salah satu solusi yang dapat mengatasi permasalahan peserta didik adalah dengan cara menerapkan model pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik. Model *Teams Games Tournament* salah satu model pembelajaran yang baik dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan Komalasari (2014: 67) yang menjelaskan bahwa model *Teams Games Tournament* adalah salah satu tipe model pembelajaran yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada rasa perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan dengan mengandung unsur permainan serta reinforcement. Media yang dapat digunakan oleh peserta didik adalah media audio visual karena dengan seiring perkembangan zaman pemanfaatan teknologi sudah harus digunakan dalam proses pembelajaran. Media belajar sudah mengalami banyak perkembangan dan kemajuan sehingga dapat memudahkan proses pembelajaran peserta didik. Salah satu media yang dapat digunakan oleh pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran yaitu media audio visual. dengan dilengkapi media audio visual berbasis animasi yang biasanya disebut dengan *powtoon* dapat

meminimalisir kesulitan belajar sehingga ketuntasan belajar dapat tercapai. Hal ini sejalan dengan pendapat Lisarani, dkk. (2021:34) menyatakan bahwa media pembelajaran powtoon merupakan salah satu jenis layanan online yang memiliki fitur animasi yang sangat menarik dalam suatu penyampaian pesan berupa video. Hal ini akan membuat peserta didik menjadi lebih termotivasi saat belajar.

Hal inilah yang mendorong peneliti untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh Model *Teams Games Tournaments* Berbantuan Media *Powtoon* Visual Terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas V SD Negeri 106832 Sukamandi Hulu

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah

1. Model yang digunakan kurang bervariasi, pendidik hanya menggunakan ceramah, Tanya jawab, serta penugasan sehingga kegiatan pembelajaran masih berpusat kepada pendidik.
2. Media *Powtoon* belum dilaksanakan saat melakukan pembelajaran.
3. Masih rendahnya keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran tematik .
4. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* belum terlaksanakan secara maksimal disekolah.
5. Hasil belajar yang masih rendah sehingga belum mencapai kriteria ketuntasan minimal yang ditentukan disekolah.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang dapat saya temukan, batasan masalah yang dapat ditemukan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Apakah terdapat perbedaan hasil belajar tematik siswa dengan menggunakan model Pembelajaran *Teams Games Tournament* ataupun tanpa menggunakan model Pembelajaran *Teams Games Tournament* pada siswa kelas V SD Negeri 106832 Sukamandi Hulu Kec.Pagar Merbau Tahun Ajaran 2024/2025.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan model Pembelajaran *Teams Games Tournament* di kelas V SD Negeri 106832 Sukamandi Hulu Kec.Pagar Merbau Tahun Ajaran 2024/2025?
- 2) Bagaimana hasil belajar IPA siswa tanpa menggunakan model Pembelajaran *Teams Games Tournament* di kelas V SD Negeri 106832 Sukamandi Hulu Kec.Pagar Merbau Tahun Ajaran 2024/2025?
- 3) Apakah terdapat pengaruh yang signifikan menggunakan model Pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas V SD Negeri 106832 Sukamandi Hulu Kec.Pagar Merbau Tahun Ajaran 2024/2025?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

- 1) Untuk mengetahui hasil belajar IPA siswa dengan menggunakan model Pembelajaran *Teams Games Tournament* di kelas V SD Negeri 106832 Sukamandi Hulu Kec.Pagar Merbau Tahun Ajaran 2024/2025.
- 2) Untuk mengetahui hasil belajar IPA siswa tanpa menggunakan model Pembelajaran *Teams Games Tournament* di kelas V SD Negeri 106832 Kec.Pagar Merbau Tahun Ajaran 2024/2025.
- 3) Untuk mengetahui terdapat pengaruh model Pembelajaran *Teams Games Tournament* di kelas V SD Negeri 106832 Sukamandi Hulu Kec.Pagar Merbau Tahun Ajaran 2024/2025.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dikemukakan di atas, maka hasil penelitian ini diharapkan mampu bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat yang diharapkan yaitu:

## 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan pemikiran yang bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan pendidikan, khususnya dalam pengaruh model *Teams Games Tournaments* berbantuan media Powtoon terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas V SD Negeri 106832 Sukamandi Hulu, Kec.Pagar Merbau, Kab. Deli Serdang Tahun Ajaran 2024/2025.

## 2. Manfaat Praktis

Diharapkan hasil penelitian ini bermanfaat bagi :

### a. Peserta didik

1. Dapat memberikan suasana pembelajaran yang berbeda.
2. Meningkatkan hasil belajar peserta didik Pendidik
3. Pendidik dapat menggunakan *Teams Games Tournament* sebagai model pembelajaran dalam proses pembelajaran agar peserta didik lebih aktif.
4. Pendidik dapat menggunakan media powtoon sebagai media pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi peserta didik.

### b. Kepala sekolah

Bahan masukan tentang model pembelajaran *teams games tournament* dan media *powtoon* yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik untuk meningkatkan mutu sekolah.

### c. Peneliti Lain

Bahan referensi bagi penulis lain yang ingin lebih mendalami penerapan model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan media *powtoon* terhadap hasil belajar temat.