

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan di Sekolah memerlukan proses pembelajaran yang baik antara guru dan peserta didik. Interaksi yang baik dapat digambarkan dengan suatu keadaan di mana guru dapat membuat peserta didik belajar dengan mudah dan terdorong untuk mempelajari materi pembelajaran tersebut. Di Indonesia, kurikulum pendidikan terus berubah, dimana kurikulum yang sebelumnya ialah Kurikulum 2013, kini telah digantikan dengan Kurikulum Merdeka. Di era pendidikan sekarang, inovasi dalam proses pembelajaran itu penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Beberapa peserta didik masih ada yang belum bisa menyampaikan ide pemikirannya kedalam bentuk pertanyaan. Apabila diberikan waktu bertanya oleh guru peserta didik banyak diam, seolah mereka telah memahami pelajaran yang di sampaikan. Ketika peserta didik diberikan pertanyaan oleh guru mengenai materi yang baru saja dipelajari, banyak dari mereka yang belum dapat menjawab pertanyaan dengan benar. Usaha guru untuk memotivasi serta membangkitkan minat belajar peserta didik masih belum maksimal dapat dijadikan alasan dari menurunnya hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran tematik pada saat ini. Guru seharusnya dapat mendorong peserta didik untuk meraih nilai baik dalam pelajaran. Mereka perlu membantu siswa memenuhi rasa ingin tahu dan mengembangkan diri. Siswa juga harus berusaha agar mendapatkan pujian dari orang tua, guru, atau teman atas kerja kerasnya. Ini akan membantu mereka meraih kesuksesan di masa depan dalam bidang yang diinginkan.

Salah satu cara yang menarik dan efektif untuk mengajarkan mata pelajaran seperti Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas 5 adalah dengan menggunakan model pembelajaran aktif, seperti Team Games Tournament (TGT). Model ini fokus pada kerja sama antar siswa, memungkinkan mereka untuk saling

mendukung dalam memahami materi. Konsep dasarnya adalah peserta didik akan lebih mudah menemukan dan memahami ide-ide yang sulit melalui diskusi dengan teman-teman mereka. Dalam kelompok, peserta didik saling membantu memecahkan masalah yang kompleks. Pembelajaran kooperatif ini membuat peserta didik berperan aktif dan memperoleh pengetahuan secara mandiri melalui interaksi dan diskusi.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, peneliti menemukan beberapa kekurangan dalam proses pembelajaran seperti guru masih menggunakan model pembelajaran langsung yang berpusat pada guru, dan penggunaan media pembelajaran belum optimal, guru lebih banyak mengandalkan buku pelajaran sebagai media utama dalam penyampaian materi, sementara penggunaan media pembelajaran jarang dilakukan. Kurangnya variasi media membuat pembelajaran kurang menarik, sehingga siswa menjadi kurang termotivasi. Selain itu, wawancara yang dilakukan dengan Bapak Budi Junaidi Tambunan S.Pd, guru wali kelas V di SD Negeri 104233 Bandar Labuhan pada tanggal 26 Agustus 2024 mengungkapkan bahwa masih ada siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS juga menunjukkan beberapa siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 1. 1 Nilai ulangan harian mata pelajaran IPAS kelas V Semester ganjil Tahun Ajaran 2024/2025 SD Negeri 104233 Bandar Labuhan.**

| KKTP | Kelas | Jumlah Siswa | Jumlah Siswa |              | Tuntas (%) | Belum Tuntas (%) |
|------|-------|--------------|--------------|--------------|------------|------------------|
|      |       |              | Tuntas       | Belum Tuntas |            |                  |
| 66   | V A   | 28           | 22           | 6            | 79%        | 21%              |
|      | V B   | 26           | 21           | 5            | 81%        | 19%              |

Permasalahan yang ditemukan di SD Negeri 104233 Bandar Labuhan tersebut dapat diatasi dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat, sarana, atau metode yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik, guna mempermudah

proses belajar mengajar. Media ini berfungsi sebagai perantara antara guru dan siswa untuk menjelaskan konsep atau materi secara lebih jelas dan efektif.

Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik dan kognitif dapat meningkatkan daya serap siswa. Kombinasi antara model TGT dan media crossword puzzle dapat memberikan pengalaman belajar yang holistik, di mana siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga aktif berpartisipasi.

Berdasarkan hal inilah penulis termotivasi untuk mengkaji dan melakukan penelitian dengan judul **"Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournamen (TGT) Berbantuan Media *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar IPAS kelas V SD Negeri 104233 Bandar Labuhan Tahun Ajaran 2024/2025"**

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi, yaitu:

1. Guru masih menerapkan pembelajaran yang berpusat pada guru (*Teacher Center*).
2. Peserta didik kurang termotivasi dalam kegiatan pembelajaran
3. Hasil belajar IPAS siswa masih ada yang belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)
4. Kurangnya variasi dalam menggunakan model pembelajaran dari pendidik.

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan diatas, maka peneliti membatasi masalah yang diteliti yaitu pada "Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPAS Pada Materi Ada apa saja di Bumi Kita? Di Kelas V Di SD Negeri 104233 Bandar Labuhan T.A 2024/2025".

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka rumusan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana Pengaruh hasil Belajar Siswa dengan menggunakan Model pembelajaran TGT berbantuan media *crossword puzzle* pada mata pelajaran IPAS dikelas V di SD Negeri 104233 Bandar Labuhan Tahun Ajaran 2024/2025?
2. Bagaimana Pengaruh hasil Belajar Siswa dengan menggunakan Model pembelajaran TGT tanpa berbantuan media *crossword puzzle* pada mata pelajaran IPAS dikelas V di SD Negeri 104233 Bandar Labuhan Tahun Ajaran 2024/2025?
3. Apakah ada Pengaruh yang signifikan terhadap hasil Belajar Siswa Penggunaan Model pembelajaran TGT berbantuan media *crossword puzzle* pada mata pelajaran IPAS dikelas V di SD Negeri 104233 Bandar Labuhan Tahun Ajaran 2024/2025?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah diatas, adapun tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Untuk Mengetahui Pengaruh hasil Belajar Siswa dengan menggunakan Model pembelajaran TGT berbantuan media *crossword puzzle* pada mata pelajaran IPAS dikelas V di SD Negeri 104233 Bandar Labuhan Tahun Ajaran 2024/2025?
2. Untuk Mengetahui Pengaruh hasil Belajar Siswa dengan menggunakan Model pembelajaran TGT tanpa berbantuan media *crossword puzzle* pada mata pelajaran IPAS dikelas V di SD Negeri 104233 Bandar Labuhan Tahun Ajaran 2024/2025?
3. Untuk Mengetahui Pengaruh yang signifikan terhadap hasil Belajar Siswa Penggunaan Model pembelajaran TGT berbantuan media *crossword puzzle*

pada mata pelajaran IPAS dikelas V di SD Negeri 104233 Bandar Labuhan Tahun Ajaran 2024/2025?

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini di antaranya, yaitu:

1. Bagi sekolah

Sebagai bahan informasi untuk menambah wawasan dan pengalaman dalam proses pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Bagi guru

Sebagai penambah wawasan tentang model pembelajaran yang dipadukan dengan permainan edukatif agar meningkatkan hasil belajar peserta didik dan dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mengimplementasikan permainan pada proses pembelajaran.

3. Bagi peserta didik

Sebagai pembelajaran dengan suasana baru yang menyenangkan dengan bantuan permainan terutama permainan teka-teki silang, memotivasi untuk berperan aktif dalam pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar.

4. Bagi Peneliti

Dapat dijadikan sebagai bahan perbandingan dan pertimbangan khususnya yang berminat mengembangkan penelitian ini.