

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu proses upaya sadar dan terencana untuk menciptakan suasana produktif dan proses pembelajaran untuk secara aktif mengembangkan potensi dirinya dalam memiliki kemampuan keagamaan, spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, moral dan keterampilan yang diperlukan oleh dirinya dan masyarakat (Zulherman, dkk (2021:1). Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia karena menjadi faktor utama yang dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia suatu bangsa. Oleh karena itu, pendidikan tidak hanya sebagai usaha untuk membentuk manusia seutuhnya.

Berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, Masyarakat, bangsa dan negara. Berdasarkan undang-undang tersebut, tujuan pendidikan di Indonesia adalah menciptakan lingkungan belajar yang aktif, inovatif, dan menyenangkan agar siswa dapat mencapai potensi terbaiknya.

Pencapaian tujuan tersebut, diperlukan suatu kurikulum yang menjadi pedoman dalam penyelenggaraan pendidikan. Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, Kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran guna mencapai tujuan pendidikan tertentu. Dengan demikian, keberhasilan pendidikan bukan hanya tanggung jawab guru dan pemerintah, tetapi juga melibatkan orang tua

serta peserta didik itu sendiri. Kerja sama antara guru dan orang tua menjadi kunci penting dalam mengembangkan potensi siswa secara maksimal.

Konteks pelaksanaan pembelajaran menempatkan sekolah menjadi poros utama pembentukan masyarakat yang memiliki pola pikir maju dan berkembang. Pembelajaran sendiri merupakan sistem yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan, komponen tersebut meliputi tujuan, materi, metode, media dan evaluasi (Qomarudin (2021: 24). Komponen-komponen tersebut ditujukan demi terciptanya proses pembelajaran yang menunjang. Namun, di era modern saat ini, pembelajaran tidak cukup hanya menekankan aspek penyampaian materi secara konvensional, tetapi juga harus mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan.

Menciptakan pembelajaran yang menarik adalah dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Pendidik hendaknya tidak hanya puas dengan metode dan teknik pembelajaran lama, sehingga kurang bermakna jika diterapkan pada masa sekarang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, yaitu metode dalam pembelajaran kurang bervariasi dan minimnya penggunaan media pembelajaran (Utami (2020:123). Kondisi tersebut menyebabkan siswa mudah bosan dan kurang terlibat dalam proses belajar. Oleh sebab itu, media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting karena dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi secara lebih menarik serta meningkatkan kreativitas, interaksi, dan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar.

Penerapan model pembelajaran yang tepat dan relevan menjadi upaya dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Joyce dan Weil (2015) mengemukakan bahwa model pembelajaran merupakan suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam perencanaan pembelajaran. Model pembelajaran yang relevan akan membantu guru membimbing siswa mencapai tujuan pendidikan melalui pembelajaran secara optimal. Namun, pada kenyataannya banyak guru yang mengajar secara monoton, yaitu hanya menggunakan satu model, sehingga proses pembelajaran kurang menantang bagi siswa.

Mata pelajaran yang menuntut penerapan model pembelajaran yang bervariasi salah satunya adalah Ilmu pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Mata pelajaran ini menggabungkan konsep-konsep sains dan sosial untuk memberi siswa pemahaman yang luas tentang lingkungan alam dan kehidupan sosial. Karakteristik materi IPAS menuntut siswa untuk mengamati, bereksperimen, berbicara, dan memecahkan masalah. Oleh karena itu, strategi pembelajaran IPAS harus melibatkan siswa secara langsung.

Berdasarkan hasil observasi awal pada tanggal 11 Agustus 2025 di UPT SD Negeri 064023 Kemenangan Tani, peneliti menemukan ada siswa yang kurang fokus dalam belajar. Diantaranya siswa yang mengantuk saat kegiatan belajar, siswa yang tidak memperhatikan saat guru menjelaskan, siswa yang suka bermain-main dengan temannya saat pembelajaran. Selain itu, dalam proses pembelajaran, guru menggunakan pendekatan pembelajaran berpusat pada guru dan lebih banyak menggunakan buku paket sebagai sumber utama pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran juga belum diterapkan secara optimal, sehingga keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran masih terbatas dan menunjukkan perlunya variasi pendekatan pembelajaran yang lebih kooperatif dan interaktif agar siswa lebih aktif dalam memahami materi.

Tabel 1.1 Nilai Hasil Belajar IPAS Kelas V UPT SDN 064023 Kemenangan Tani

No	Kelas	KKTP	Jumlah Siswa	Tuntas	Tidak Tuntas	Presentasi
1.	V C	70	28 Orang	14 Orang	14 Orang	50%
2.	V D		26 Orang	13 Orang	13 Orang	50%

Berdasarkan tabel 1.1 dapat dilihat hasil belajar IPAS tampak belum maksimal melalui hasil belajar yang menyatakan bahwa presentasi hasil pembelajaran siswa yang tuntas pada kelas V di UPT SD Negeri 064023 Kemenangan Tani masih rendah. Suatu pembelajaran dikatakan berhasil apabila telah memenuhi kriteria

ketuntasan sebesar 85% dari jumlah siswa. Hasil wawancara guru menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada kelas V C sebanyak 14 orang siswa yang tidak tuntas dan sebanyak 14 orang siswa yang tuntas dari 28 orang siswa dalam mencapai nilai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran). Sementara itu, pada kelas V D sebanyak 13 orang siswa yang tidak tuntas dan sebanyak 13 orang yang tuntas dari 26 orang siswa dalam mencapai nilai KKTP yang sudah ditetapkan yaitu 70, dengan kata lain 50 % siswa nilainya masih di bawah KKTP.

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka diperlukan sebuah model pembelajaran yang dimaksudkan untuk meningkatkan kebermaknaan dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, perlunya memilih model pembelajaran yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Model pembelajaran yang dianggap relevan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran ini menekankan pembelajaran kooperatif, di mana siswa belajar secara berkelompok. Model ini sangat mudah diterapkan dikalangan siswa karena menumbuhkan keaktifan, kerjasama dan tanggung jawab dalam kelompok. Selain itu, model ini memberikan kesempatan yang sama bagi seluruh siswa untuk berpartisipasi tanpa memandang kemampuan akademik mereka. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, interaktif dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut Shohimin (2017:187) model pembelajaran *Teams Games Tournament* melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta reinforcement. Melalui kegiatan tersebut, siswa tidak hanya memahami konsep materi pembelajaran, tetapi juga mengembangkan kemampuan sosial seperti komunikasi, kerja sama, dan rasa tanggung jawab terhadap kelompok.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sangat relevan diterapkan pada materi organ pernapasan pada manusia, karena materi ini menuntut pemahaman konseptual yang mendalam serta kemampuan siswa dalam mengaitkan konsep dengan fenomena yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Melalui

penerapan model TGT, setiap siswa dapat saling memberikan kontribusi berdasarkan pengalaman dan pengetahuannya masing-masing, sehingga tercipta interaksi yang aktif dalam kelompok. Interaksi ini akan membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam dan kontekstual.

Penerapan model pembelajaran semakin efektif diperlukan media pembelajaran yang mampu mendukung kegiatan belajar di kelas. Media memiliki peran penting dalam membantu guru menjelaskan materi secara menarik dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif. Salah satu media yang dapat digunakan untuk mendukung model *Teams Games Tournament* adalah media *Question Box*.

Media *Question Box* adalah media pembelajaran sederhana yang dibuat berbentuk kotak yang didalamnya berisi sejumlah pertanyaan yang akan diambil tiap-tiap anggotanya kelompok secara acak. Menurut Ningsih, dkk (2022:144) Media ini merupakan media tiga dimensi (3D) yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja, dan mempunyai dimensi Panjang, lebar, dan tinggi. Melalui media ini siswa diajak untuk bergerak secara aktif dan dapat menyerap kegiatan pembelajaran dengan baik.

Berdasarkan uraian pada permasalahan, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis *Question Box* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Organ Pernapasan Pada Manusia Kelas V UPT SD Negeri 064023 Kemenangan Tani T.A 2025/2026”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Siswa cenderung pasif karena pembelajaran berpusat pada guru.
2. Guru lebih banyak menggunakan buku paket sebagai sumber belajar utama.
3. Kurangnya penggunaan model pembelajaran dalam proses pembelajaran.
4. Rendahnya hasil belajar siswa kelas V UPT SD Negeri 064023 Kemenangan Tani.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan diatas, Maka peneliti membatasi pada satu permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini adalah penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Question Box* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi Organ Pernapasan pada Manusia kelas V UPT SD Negeri 064023 Kemenangan Tani T.A 2025/2026.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran hasil belajar siswa yang menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Question Box* pada mata pelajaran IPAS materi organ pernapasan pada manusia kelas V UPT SD Negeri 064023 Kemenangan Tani T.A 2025/2026?
2. Bagaimana gambaran hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran IPAS materi organ pernapasan pada manusia kelas V UPT SD Negeri 064023 Kemenangan Tani T.A 2025/2026?
3. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Question Box* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi organ pernapasan pada manusia kelas V UPT SD Negeri 064023 Kemenangan Tani T.A 2025/2026?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui gambaran hasil belajar siswa yang menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Question Box* pada mata pelajaran IPAS materi organ pernapasan pada manusia kelas V UPT SD Negeri 064023 Kemenangan Tani T.A 2025/2026.

2. Untuk mengetahui gambaran hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran IPAS materi organ pernapasan pada manusia kelas V UPT SD Negeri 064023 Kemenangan Tani T.A 2025/2026.
3. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Question Box* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi organ pernapasan pada manusia kelas V UPT SD Negeri 064023 Kemenangan Tani T.A 2025/2026.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian yang diperoleh diharapkan dapat memberikan manfaat, yaitu sebagai berikut:

1) Bagi siswa

Memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan memotivasi siswa untuk aktif bertanya dan berpartisipasi.

2) Bagi Guru

Memberikan alternatif model pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar. Serta, menjadi referensi dalam memilih strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan materi IPAS.

3) Bagi Sekolah

Mendukung upaya sekolah dalam meningkatkan mutu pembelajaran dan prestasi siswa melalui penerapan model pembelajaran yang efektif. Serta, menjadi bahan evaluasi dan pengembangan program pembelajaran berbasis inovasi di sekolah.

4) Bagi peneliti lain

Sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya.