

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Proses belajar mengajar merupakan suatu rangkaian kegiatan yang melibatkan interaksi antara guru dan siswa, yang terjadi dalam konteks pendidikan dengan tujuan tertentu yang ingin dicapai. Proses belajar mengajar terdiri dari serangkaian aktivitas yang mencakup persiapan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran. Ketiga aspek ini membentuk satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Persiapan dalam belajar mengajar melibatkan penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), yang mencakup standar kompetensi dasar, alat evaluasi bahan ajar, metode pembelajaran, media atau alat peraga pendidikan, fasilitas, waktu, tempat, dana, harapan, serta perangkat informasi yang diperlukan untuk mendukung pelaksanaan proses mengajar. Selain itu, kesiapan siswa, baik secara fisik maupun mental juga sangat penting.

Pelaksanaan proses belajar mengajar adalah suatu peristiwa interaksi antara pendidik yang diharapkan dapat menghasilkan perubahan pada peserta didik, yaitu dari yang sebelumnya tidak mampu menjadi mampu, dari yang belum terdidik menjadi terdidik, serta dari yang belum kompeten menjadi kompeten. Oleh karena itu, efektivitas dari proses belajar mengajar menjadi hal yang sangat penting. Pelaksanaan proses belajar mengajar merupakan inti dari aktivitas pendidikan di sekolah. Proses pembelajaran ini melibatkan interaksi antara guru dan siswa dalam rangka menyampaikan materi pelajaran, sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Peran guru dalam mengajar memiliki signifikansi yang besar, karena guru berfungsi sebagai pemimpin dalam pembelajaran yang mengarahkan serta memberikan kontribusi yang berarti bagi perkembangan intelektual siswa. Seorang guru yang dianggap berhasil dalam kegiatan belajar mengajar adalah guru yang memiliki kompetensi yang diperlukan yaitu, pedagogik, profesional,

kepribadian dan sosial. Guru yang memiliki kompetensi pedagogik, memungkinkan guru mengajar dengan efektif karena mereka menguasai pendekatan psikologis serta ilmu dan seni dalam mengajar siswa, kemampuan ini sangat berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar. Kompetensi professional seorang guru harus memiliki kemampuan untuk menguasai materi pembelajaran secara mendalam dan meluas sesuai dengan bidang spesialisnya, sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi yang diajarkan oleh guru sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Selain itu, kompetensi kepribadian mencerminkan kemampuan personal guru yang terlihat dalam penampilan yang ideal, bijaksana, dan berwibawa, sehingga dapat menjadi teladan bagi siswa.

Selanjutnya, dalam hal kompetensi sosial guru mampu berkomunikasi dan berinteraksi dengan siswa. Persiapan yang dilakukan oleh pendidik sebelum proses belajar adalah aspek yang sangat penting karena hal ini tidak hanya berdampak pada kualitas pengajaran yang disampaikan, tetapi juga mempengaruhi perilaku peserta didik. Dengan persiapan mengajar yang baik, pendidik dapat lebih efektif dalam mengarahkan perilaku peserta didik, baik dalam merespon materi ajar yang diberikan maupun dalam berinteraksi dengan suasana belajar yang ada. Persiapan yang dilakukan oleh guru untuk proses mengajar dapat dilihat melalui capaian indikator-indikator kualitas dari proses dan hasil belajar yang terjadi di kelas.

Berdasarkan implementasi Kurikulum merdeka menunjukkan bahwa adanya transformasi yang berarti dalam sektor pendidikan, salah satunya dengan mengintegrasikan mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPAS) menjadi salah satu mata pelajaran baru, yaitu Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Menurut Permendikbudristek Nomor 008/H/KR/2022, Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS) merupakan bidang studi yang mengkaji makhluk hidup, benda mati, serta interaksi alam semesta, termasuk hubungan manusia dengan lingkungan sebagai individu dan sebagai makhluk sosial. Penggabungan IPA dan IPS dalam Kurikulum Merdeka bertujuan untuk menghasilkan Pendidikan yang lebih holistik, multidisiplin, dan kontekstual

(Kemendikbutristek, 2022). Pendekatan ini diharapkan mampu meningkatkan kesadaran siswa terhadap masalah lingkungan dan tugas sosial mereka.

Mata pelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar memiliki peranan yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai fenomena alam dan sosial yang ada lingkungan sekitar mereka. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) tujuan utama tidak hanya berfokus pada hafalan, tetapi juga pemahaman serta penerapan konsep-konsep sosial dalam kehidupan sehari-hari (Sambas 2020: 96).

Berdasarkan hasil informasi yang diperoleh dari wali kelas V SD Negeri 064960 Medan Polonia pada tanggal 31 Juli tahun pelajaran 2025/2026 bahwa hasil belajar sebagian siswa masih tergolong rendah khususnya pada mata pelajaran IPAS. Hal ini dapat terlihat pada tabel berikut.

Tabel 1.1 Data Hasil Belajar Latihan Siswa Kelas V SD Negeri 064960 Medan Polonia Tahun Pelajaran 2025/2026

KKTP	Jumlah siswa kelas V A	Jumlah siswa kelas VB	Jumlah siswa kelas VC	Presentasi		
	≤ 80	14	15	13	51,72%	53,57%
≥ 80	14	13	17	48,27%	46,42%	56,66%
Jumlah	28 siswa	28 siswa	30 siswa	100%	100%	100%

Sumber data: Guru wali kelas V Negeri 064960 Medan Polonia

Berdasarkan tabel 1.1 menunjukkan bahwasanya hasil belajar siswa belum maksimal dan masih terdapat sebagian dari beberapa siswa yang belum memenuhi KKTP. Jika kita lihat berdasarkan jumlah siswa kelas VA yaitu terdiri dari 28 siswa. Siswa yang memenuhi KKTP hanya 14 siswa (48,27%), sedangkan 14 siswa (51,72%) belum memenuhi KKTP. Jumlah siswa di kelas VB yaitu 28 siswa. Siswa yang tidak memenuhi KKTP 15 siswa (53,57%) sedangkan 13 siswa (46,42%) belum memenuhi KKTP. Sedangkan jumlah siswa kelas VC yaitu 30 siswa. Siswa yang memenuhi KKTP 17 siswa (56,66%) sedangkan 13 siswa (43,33) belum memenuhi KKTP. Sementara itu kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) untuk mata pelajaran IPAS yang ditetapkan sekolah adalah 80.

Berdasarkan observasi dan informasi yang diperoleh peneliti melalui wawancara dari wali kelas V mengenai hasil belajar siswa bahwa hasil belajar sebagian siswa masih tergolong rendah atau belum memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Ada beberapa faktor yang menjadi penyebab kondisi tersebut yaitu, disebabkan oleh kurangnya penggunaan model dan media pembelajaran yang bervariasi, kurangnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, sehingga menurunkan motivasi siswa yang berdampak pada hasil belajar siswa. Oleh karena itu perlu model dan media pembelajaran yang mendorong siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar

Salah satu cara atau solusi yang dapat digunakan adalah dengan menerapkan Model pembelajaran *Kooperatif tipe Teams Game Tournament (TGT)* berbantuan Media *Wordwall*. (Alawiyah 2023 :1292) menyatakan Model pembelajaran *Teams Games Tournament* mampu meningkatkan semangat belajar siswa, sebab melalui aktivitas permainan mereka terdorong untuk lebih berinteraksi, berdiskusi, serta menyelesaikan masalah dalam proses belajar. Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan model yang melibatkan semua siswa tanpa membedakan status dengan siswa berperan sebagai tutor sebaya. Hal ini menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* akan semakin efektif jika berbantuan media interaktif, salah satunya media *Wordwall*. *Wordwall* merupakan platform berbasis web yang digunakan untuk membuat berbagai permainan edukatif, seperti kuis interaktif, mencocokkan kata, menjodohkan dan lain sebagainya. Platform ini memberikan kemudahan bagi guru dalam merancang aktivitas pembelajaran yang berbasis permainan dan sesuai dengan materi ajar. Dengan berbagai fitur yang mudah digunakan, *Wordwall* menunjukkan potensi besar untuk menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran IPAS. Sejalan dengan pandangan Wahyudi (2024:1117) pemanfaatan media *Wordwall* sebagai alat bantu pembelajaran turut memberikan pengaruh positif terhadap pencapaian hasil belajar siswa. Media

Wordwall mampu meningkatkan semangat belajar siswa karena materi disampaikan melalui permainan kuis yang menarik serta bersifat interaktif.

Berdasarkan dari latar belakang masalah di atas, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar IPAS Materi Komponen Ekosistem Kelas V SD Negeri 064960 Medan Polonia T.P 2025/2026”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, masalah-masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai masalah berikut.

1. Model dan media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi.
2. Hasil belajar sebagian siswa masih tergolong rendah khususnya pada mata pelajaran IPAS.
3. Kurangnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah diatas, maka peneliti membatasi masalah pada “Penggunaan Model pembelajaran *Kooperatif tipe Games Tournament (TGT)* berbantuan Media *Wordwall* terhadap hasil belajar IPAS materi komponen ekosistem kelas V SD Negeri 064960 Medan Polonia T.P 2025/2026.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa yang menggunakan Model Pembelajaran *Kooperatif tipe Teams Game Tournament* berbantuan Media *Wordwall* terhadap hasil belajar IPAS kelas materi komponen ekosistem kelas V SD Negeri 064960 Medan Polonia T.P 2025/2026?

2. Bagaimana hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan Model Pembelajaran *Kooperatif tipe Teams Game Tournament* terhadap hasil belajar IPAS materi komponen ekosistem kelas V SD Negeri 064960 Medan Polonia T.P 2025 /2026?
3. Apakah ada pengaruh yang signifikan Model Pembelajaran *Kooperatif tipe Teams Game Tournament* berbantuan Media *Wordwall* terhadap hasil belajar IPAS materi komponen ekosistem kelas V SD Negeri 064960 Medan Polonia T.P 2025/2026?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah yang telah dijelaskan diatas, peneliti merumuskan tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang menggunakan Model Pembelajaran *Kooperatif tipe Teams Game Tournament (TGT)* berbantuan Media *Wordwall* terhadap hasil belajar IPAS materi komponen ekosistem kelas V SD Negeri 064960 Medan Polonia T.P 2025/2026.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan Model Pembelajaran *Kooperatif tipe Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar IPAS materi komponen ekosistem kelas V Sd Negeri 064960 Medan Polonia T.P 2025/2026.
3. Untuk mengetahui adanya pengaruh signifikan Model Pembelajaran *Kooperatif tipe Games Tournament (TGT)* berbantuan Media *Wordwall* terhadap hasil belajar IPAS materi komponen ekosistem kelas V SD Negeri 064960 Medan Polonia T.P 2025/2026.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis manfaat penelitian ini dapat menghasilkan teori bahwa Model Pembelajaran *Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan Media *Wordwall* terhadap hasil belajar IPAS materi komponen ekosistem kelas V SD Negeri 064960 Medan Polonia T.P 2025/2026.

2. Manfaat praktis

Adapun manfaat praktis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a) Bagi sekolah

Dapat meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah yang dijadikan sebagai tempat pendidikan.

b) Bagi guru

dapat dijadikan sebagai pedoman bagi guru dalam menerapkan Model Pembelajaran *TGT* yang dikombinasikan dengan media website *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

c) Bagi siswa

Sebagai salah satu sarana efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

d) Bagi peneliti

Melalui hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan Model pembelajaran *Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan Media *Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS.