

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu sarana untuk suasana belajar dan proses pembelajaran agar individu atau masyarakat dapat mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki karakter yang baik, Aryanthi (dalam Putri, 2025:442). Guru atau pendidik menjadi salah satu komponen penting dalam pendidikan karena guru berperan sebagai pelaku utama dalam kegiatan belajar atau pembelajaran untuk mewujudkan tujuan pendidikan, perancang sarana dan prasarana serta mencapai tujuan pendidikan, Rukhani (dalam Putri, 2025:442).

Proses pembelajaran pada abad-21 ini, seorang guru dalam melakukan proses belajar mengajar atau pembelajaran diharapkan mampu melakukan inovasi pembelajaran, memiliki keterampilan mengajar yang mampu menyeimbangkan dengan kondisi saat ini, mampu mendesain pembelajaran yang menarik, menyenangkan serta bermakna dan lain-lain. Pembelajaran abad-21 berbeda dengan abad sebelumnya yang masih konvensional, tradisional dan klasikal (Inayati, 2022:295). Hal ini sejalan dengan penerapan kurikulum Merdeka. Rusmana (dalam Dewi, 2025:16) Pada Kurikulum Merdeka melahirkan implementasi paradigma yang lebih optimal untuk peserta didik yaitu nyaman, mandiri, aktif, memiliki karakter, bermakna, dan Merdeka.

Selama ini, model pembelajaran yang berlaku yaitu model pembelajaran yang berpusat pada guru sebagai pemberi penjelasan dan peserta didik yang hanya mendengarkan menyebabkan siswa menjadi bersifat pasif saat pembelajaran berlangsung Pratama (dalam Putri, 2025:442). Berdasarkan informasi dari guru wali kelas IV UPT SPF SDN 106790 Sei Mencirim nilai ulangan harian IPAS siswa kelas IV belum maksimal. Nilai ulangan harian siswa masih di bawah kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yang telah ditentukan pihak sekolah untuk mata pelajaran IPAS adalah 70. Untuk lebih jelasnya ditunjukkan pada table berikut:

Tabel 1.1 Persentase Data Nilai Hasil Ulangan Harian IPAS Siswa Kelas IV UPT SPF SDN 106790 Sei Mencirim

KKTP	Nilai	Jumlah Siswa Kelas IV		Keterangan
		IV	%	
70	≥ 70	10	36%	Tuntas
	≤ 70	18	64%	Tidak Tuntas
	Jumlah	28	100	

Sumber: Guru Kelas IV UPT SPF SDN 106790 Sei Mencirim

Dilihat dari Tabel 1.1 diatas, dapat dijelaskan bahwa siswa kelas IV terdapat 10 siswa yaitu sebesar 36% yang memenuhi KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yang telah ditetapkan, sedangkan 18 siswa yaitu sebesar 64% yang tidak memenuhi KKTP. Jadi, dapat disimpulkan bahwa masih banyak siswa yang nilai ulangan harian pada mata pelajaran IPAS yang tidak tuntas. Maka dari itu peneliti ingin menawarkan sebuah model pembelajaran agar proses belajar mengajar bisa berjalan dengan efektif. Model yang ingin diimplementasikan yaitu model pembelajaran *Team Games Tournament*. Penggunaan model pembelajaran tipe TGT dapat memperkuat adanya partisipasi aktif dari siswa dan pemahaman konsep dalam pembelajaran melalui pertandingan dan interaksi bersama kelompok, Fitriyani (dalam Putri, 2025:443). Salah satu mata pelajaran yang umum digunakan untuk model pembelajaran TGT yaitu IPAS.

Demikian, model pembelajaran *Team Games Tournament* ini diharapkan dapat mengoptimalkan proses pembelajaran dan diharapkan proses pembelajaran dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dan siswa dapat lebih semangat dalam melaksanakan proses pembelajaran. Maka judul yang akan diangkat adalah “Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV IPAS di UPT SPF SDN 106790 Sei Mencirim Tahun Pelajaran 2025/2026”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Rendahnya nilai ulangan harian siswa pada mata pelajaran IPAS
2. Penerapan model pembelajaran yang monoton dan kurang efektif
3. Model pembelajaran inovatif seperti TGT belum pernah digunakan dalam pembelajaran IPAS

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan Identifikasi masalah dalam penulisan ini, batasan masalah difokuskan pada penggunaan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* untuk melihat pengaruhnya Terhadap Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS Kelas IV di UPT SPF SDN 106790 Sei Mencirim Tahun Pelajaran 2025/2026.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan di atas maka dapat dirumuskan beberapa pertanyaan yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana hasil belajar IPAS siswa sebelum menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* kelas IV di UPT SPF SDN 106790 Sei Mencirim Tahun Pelajaran 2025/2026?
2. Bagaimana hasil belajar IPAS siswa sesudah menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* kelas IV di UPT SPF SDN 106790 Sei Mencirim Tahun Pelajaran 2025/2026?
3. Apakah ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar IPAS kelas IV di UPT SPF SDN 106790 Sei Mencirim Tahun Pelajaran 2025/2026?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian pengaruh yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar IPAS siswa sebelum menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* kelas IV di UPT SPF SDN 106790 Sei Mencirim Tahun Pelajaran 2025/2026.
2. Untuk mengetahui hasil belajar IPAS siswa sesudah menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* kelas IV di UPT SPF SDN 106790 Sei Mencirim Tahun Pelajaran 2025/2026.
3. Untuk mengetahui adanya pengaruh yang signifikan dalam penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar IPAS kelas IV di UPT SPF SDN 106790 Sei Mencirim Tahun Pelajaran 2025/2026.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa: Membantu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar dalam pembelajaran IPAS.
2. Bagi Guru: Memberikan alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan dalam mengajar IPAS sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan efektif.
3. Bagi Sekolah: Memberikan masukan dalam rangka peningkatan kualitas pembelajaran serta mendorong sekolah untuk mendukung pemanfaatan media pembelajaran.