

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan di era globalisasi menghadapi tantangan besar dalam menyiapkan generasi yang tidak hanya menguasai pengetahuan faktual, tetapi juga memiliki keterampilan berpikir tingkat tinggi seperti berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif. Keterampilan tersebut merupakan kompetensi abad 21 yang penting agar peserta didik mampu beradaptasi dengan perubahan yang cepat, perkembangan teknologi, dan kompleksitas permasalahan kehidupan. Pada jenjang Sekolah Dasar (SD), pembelajaran memiliki peran strategis sebagai pondasi bagi pengembangan kemampuan tersebut. Proses belajar di SD seharusnya tidak hanya menekankan transfer informasi dari guru kepada siswa, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang bermakna melalui aktivitas yang melibatkan keterampilan proses, sikap ilmiah, dan pemecahan masalah secara kontekstual (Khoirunnisa & Amaliyah, 2023).

Mata pelajaran yang mendukung pengembangan kompetensi tersebut adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dengan materi Magnet dan Kegunaannya. Materi ini membantu siswa memahami konsep dasar gaya magnet dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pembelajaran tentang magnet, siswa belajar bagaimana magnet dapat menarik benda-benda tertentu, mengenali kutub-kutub magnet, serta memahami pemanfaatannya pada berbagai peralatan seperti kompas, motor listrik, dan alat elektronik. Pembelajaran ini juga melatih kemampuan observasi, eksperimen sederhana, serta penarikan kesimpulan berdasarkan hasil pengamatan. Dengan demikian, melalui topik magnet dan kegunaannya, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan sains, tetapi juga menumbuhkan rasa ingin tahu, berpikir logis, dan kesadaran terhadap peran sains dalam mempermudah kehidupan manusia (Putri, Destiniar, & Dedy, 2023).

Namun, kenyataan di kelas V SD Negeri 064988 Medan Johor menunjukkan bahwa tujuan tersebut belum sepenuhnya tercapai. Hasil observasi saya pada tanggal 15 agustus 2025 pembelajaran di kelas V menunjukkan rata-rata nilai IPAS Materi magnet dan kegunaannya masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dimana nilai tuntas KKTP nya di atas 75.

Tabel 1.1 Capaian Hasil Ulangan Harian IPAS Materi Magnet dan Kegunaannya Siswa Kelas V TP 2024/2025

Kelas	Jumlah Siswa	Tuntas(≥ 75)	Tidak Tuntas (< 75)	Rata-Rata Nilai	Persentase Tuntas	Persentase Tidak Tuntas
VA	20	8 SISWA	12 SISWA	69,2	40 %	60 %
VB	20	9 SISWA	11 SISWA	69,5	45 %	55 %
TOTAL	40	17 SISWA	23 SISWA	68,5	42,5 %	57,5 %

Sumber : Dari wali kelas Va dan Vb SD Negeri 064988 Medan Johor

Berdasarkan Tabel 1.1, diketahui bahwa hasil ulangan harian mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) siswa kelas V menunjukkan tingkat ketuntasan belajar yang masih rendah. Dari total 40 siswa, hanya 17 siswa (42,5%) yang mencapai nilai tuntas dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) 75, sedangkan sebanyak 23 siswa (57,5%) belum mencapai ketuntasan belajar.

Rendahnya hasil belajar ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain dominasi metode ceramah yang membuat pembelajaran cenderung satu arah, minimnya penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi, serta kurangnya kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Model pembelajaran yang monoton membuat siswa cepat kehilangan minat, kesulitan memahami materi yang bersifat konseptual, dan kurang terlatih dalam mengaitkan materi dengan pengalaman nyata. Kondisi ini menunjukkan perlunya

inovasi pembelajaran yang dapat memotivasi siswa, meningkatkan interaksi antar peserta didik, dan mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Model ini merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kerja sama kelompok dengan kompetisi akademik berbasis permainan. Melalui TGT, siswa berperan aktif dalam belajar melalui diskusi, pemecahan masalah, dan partisipasi dalam turnamen akademik yang menyenangkan. Model ini dinilai efektif karena memadukan unsur kompetisi sehat yang dapat meningkatkan motivasi belajar dengan kerja sama tim yang mengembangkan keterampilan sosial (Khoirunnisa & Amaliyah, 2023). Untuk memperkuat efektivitas TGT, dapat digunakan media *Questions Box*, yaitu kotak berisi kartu pertanyaan yang diambil secara acak oleh siswa untuk dijawab sendiri atau bersama kelompok. Media ini mendorong interaksi, memicu rasa ingin tahu, dan menantang siswa untuk berpikir cepat (Putri et al., 2023).

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa kombinasi *Team Games Tournament* (TGT) dan *Questions Box* mampu meningkatkan hasil belajar IPA maupun IPAS secara signifikan. Khoirunnisa dan Amaliyah (2023), melaporkan peningkatan signifikan pada nilai rata-rata siswa setelah penerapan strategi ini. Hasil serupa juga ditemukan oleh Paramita dan Zulherman (2022), yang mencatat tidak hanya peningkatan hasil belajar, tetapi juga peningkatan partisipasi dan motivasi siswa. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada mata pelajaran IPA di kelas III dan IV, sedangkan penerapan pada mata pelajaran IPAS di kelas V dengan konteks Kurikulum Merdeka belum banyak dikaji.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Questions Box* terhadap hasil belajar IPAS materi Magnet dan kegunaannya siswa kelas V SD. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru dan sekolah dalam mengembangkan strategi pembelajaran

inovatif yang selaras dengan tuntutan Kurikulum Merdeka, sekaligus menjawab tantangan rendahnya hasil belajar IPAS di sekolah dasar.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, permasalahan yang dihadapi dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Hasil belajar IPAS siswa kelas V SD masih rendah dan banyak yang belum mencapai KKTP.
2. Proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah sehingga siswa kurang aktif.
3. Media pembelajaran yang digunakan belum kurang menarik bagi siswa.
4. Kurangnya kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar.
5. Siswa kesulitan memahami materi yang bersifat konseptual
6. Model pembelajaran yang digunakan masih monoton sehingga siswa cepat kehilangan minat belajar.
7. Model pembelajaran yang melibatkan kerja sama tim dan kompetisi edukatif seperti TGT belum diterapkan secara optimal.
8. Kurang terlatih dalam mengaitkan materi dengan pengalaman nyata

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terfokus, masalah yang telah diidentifikasi dibatasi pada:

1. Penelitian hanya mengkaji hasil belajar mata pelajaran IPAS materi Magnet dan kegunaannya siswa kelas V SD Negeri 064988 Medan Johor.
2. Hasil belajar yang diteliti difokuskan pada ranah kognitif sesuai indikator pencapaian kompetensi pada Kurikulum Merdeka.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 064988 Medan Johor yang tanpa menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan *Question box*.
2. Bagaimana hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 064988 Medan Johor dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Questions Box*
3. Apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Questions Box* terhadap hasil belajar IPAS materi Magnet dan Kegunaannya di kelas V SD Negeri 064988 Medan Johor

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 064988 Medan Johor tanpa menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan *Question box*.
2. Untuk mengetahui hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 064988 Medan Johor yang menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Questions Box*.
3. Untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Questions Box* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 064988 Medan Johor.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Berdasarkan perumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk:

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan dalam pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Questions Box* pada mata pelajaran IPAS. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi referensi tambahan bagi peneliti lain yang ingin mengkaji model pembelajaran kooperatif berbasis permainan dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Guru

Memberikan alternatif model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan, sehingga dapat digunakan sebagai variasi dalam mengajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Bagi Siswa

Membantu siswa lebih aktif, termotivasi, dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran IPAS melalui kegiatan permainan yang melatih kerja sama, berpikir kritis, serta pemahaman materi secara lebih mendalam.

3. Bagi Sekolah

Memberikan kontribusi dalam peningkatan mutu pembelajaran di sekolah dengan penerapan metode yang kreatif, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Menjadi acuan dan bahan pertimbangan untuk mengembangkan penelitian lebih lanjut yang relevan, baik dengan memperluas variabel, subjek, maupun konteks pembelajaran yang berbeda.