

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya penting untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) dalam menjamin keberlangsungan pembangunan suatu bangsa. Pendidikan juga merupakan salah satu indikator penentu kemajuan suatu bangsa, semakin baik tingkat pendidikan suatu bangsa maka semakin baik pula sumber daya manusianya. Sehingga antara pendidikan dan kemajuan suatu bangsa merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan.

Selama proses pembelajaran, siswa dituntut untuk aktif, inisiatif dan mampu menyelesaikan sendiri permasalahan yang di hadapi, sedangkan guru hanya sebagai pembimbing. Guru harus melaksanakan tugas mengajarnya dengan sebaik-baiknya agar tercapai hasil yang maksimal bagi peserta didik. Oleh karena itu perlu diciptakan keadaan yang kondusif, aktif dan menyenangkan bagi peserta didik. Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran adalah hasil belajar siswa yang berada di atas rata-rata dan terus meningkat setiap tahunnya. Hal ini dapat tercapai jika siswa mampu menerima pembelajaran dengan baik dan guru mampu mengajar sesuai dengan kebutuhan siswa di dalam kelas.

Berdasarkan observasi awal peneliti, salah satu penyebab rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA adalah metode pembelajaran yang kurang bervariasi dan tidak mampu menarik minat siswa. Model ceramah yang cenderung mendominasi proses belajar mengajar sering kali membuat siswa pasif, sehingga siswa kurang terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Hal ini menyebabkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan menjadi kurang mendalam. Disisi lain, pemanfaatan media dan alat peraga dalam pembelajaran IPA juga sering kali terbatas, sehingga materi yang bersifat abstrak sulit dipahami siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V di UPT SD Negeri 067776 Medan Johor, ditemukan bahwa hasil belajar Permukaan Bumi masih relatif rendah dapat dilihat dari hasil nilai ulangan siswa yang belum mencapai KKTP, analisis lebih lanjut mengungkap bahwa penyebab permasalahan ini antara

lain adalah metode pembelajaran yang masih konvensional dan berpusat pada guru *teacher-centered*, dengan dominasi metode ceramah, disertai tugas membaca dan mencatat. Pendekatan ini menyebabkan siswa menjadi pasif, mudah merasa jenuh, dan kurang tertarik untuk mendalami materi. Selain itu, karakteristik materi Permukaan Bumi yang abstrak membutuhkan media pembelajaran yang inovatif untuk membuatnya menjadi lebih konkret dan mudah dipahami, yang sayangnya belum dimanfaatkan secara optimal.

Tabel 1.1 Data Nilai KKTP Kelas V UPT SDN 067776 Medan Johor T.A. 2024/2025

KKTP	Kelas	Jumlah Siswa	Nilai ≥ 70	Nilai ≤ 70	Persentase
75	V-A	19 siswa	6 siswa	13 siswa	71,7%
	V-B	20 siswa	9 siswa	11 siswa	28,3%
	Jumlah	39 siswa	15 siswa	24 siswa	100%

Sumber: Guru wali kelas V UPT SDN 067776 Medan Johor

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Tasbih & Andriani (2024) yang menyatakan bahwa rendahnya kualitas sumber daya manusia salah satunya dipicu oleh metode pembelajaran yang kurang inovatif, sehingga peserta didik menjadi pasif. Oleh karena itu, diperlukan terobosan model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa (*student-centered*). Salah satu model yang dipandang tepat adalah *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT)*. Keefektifan model TGT dalam menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan telah dibuktikan dalam penelitian Lubis (2019) pada pembelajaran IPA di SD. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa TGT mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dibandingkan dengan metode konvensional.

Selain itu, untuk mengatasi keabstrakan materi Permukaan Bumi, diperlukan media yang konkret. Media permainan ular tangga telah terbukti mampu memvisualisasikan konsep-konsep abstrak menjadi lebih nyata. Penelitian Rahayu, dkk. (2025) berhasil membuktikan bahwa integrasi media ular tangga dengan pendekatan TGT berpengaruh signifikan terhadap peningkatan

kemampuan numerasi siswa kelas V SD. Namun, setelah menelusuri berbagai jurnal, penulis menemukan bahwa belum ada penelitian yang secara khusus menggabungkan model TGT dengan media ular tangga pada materi permukaan bumi di kelas V SD. Penelitian (Rahayu, dkk. 2025) dilakukan untuk mata pelajaran Matematika, sementara penelitian (Lubis 2019) menggunakan model TGT tanpa media ular tangga. Berdasarkan uraian di atas, terlihat adanya celah (gap) yang menjadikan penelitian ini penting untuk dilakukan. Penelitian ini akan menguji keefektifan kombinasi yang belum pernah diteliti sebelumnya, yaitu Model TGT dan Media Ular Tangga, khusus untuk materi permukaan bumi dalam pelajaran IPA.

Oleh karena itu, penelitian ini dirancang untuk menghadapi tantangan tersebut, diperlukan sebuah inovasi dalam desain pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa *student-centered*, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan mampu memvisualisasikan konsep-konsep abstrak. Model *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament* (TGT) dipandang sebagai salah satu solusi yang tepat. Model ini menekankan pada kerja sama dalam tim kecil yang heterogen, di mana siswa saling mendukung untuk menguasai materi. Unsur permainan *games* dan turnamen dalam TGT dapat memacu motivasi belajar, semangat kompetisi yang sehat, dan mengurangi kecemasan siswa

Berdasarkan uraian permasalahan dan peluang inovasi di atas, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul: "Pengaruh Model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V UPT SDN 067776 Medan Johor Tahun Pelajaran 2025/2026". Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti nyata mengenai keefektifan strategi pembelajaran tersebut serta memberikan kontribusi yang berarti bagi peningkatan kualitas pembelajaran IPA di sekolah dasar.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar IPA siswa kelas V-A dan V-B SD UPT SDN 067776 Medan Johor pada materi Permukaan Bumi masih rendah.
2. Proses pembelajaran IPA masih berpusat pada guru *teacher-centered* dan kurang bervariasi.
3. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk materi yang bersifat abstrak seperti Permukaan Bumi.
4. Siswa cenderung pasif, mudah bosan, dan kurang termotivasi selama pembelajaran IPA berlangsung.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti membatasi masalah yang diteliti yaitu “Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* Berbantuan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V UPT SDN 067776 Medan Johor T.P. 2025/2026”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan Model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V UPT SDN 067776 Medan Johor T.P. 2025/2026?
2. Bagaimana hasil belajar siswa tanpa menggunakan Model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V UPT SDN 067776 Medan Johor T.P. 2025/2026?

3. Apakah terdapat pengaruh signifikan hasil belajar IPA terhadap siswa yang menggunakan Model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga?

1.5 Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui belajar siswa dengan menggunakan Model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V UPT SDN 067776 Medan Johor T.P. 2025/2026
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa tanpa menggunakan Model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V UPT SDN 067776 Medan Johor T.P. 2025/2026
3. Untuk mengetahui ada pengaruh signifikan hasil belajar IPA terhadap siswa yang menggunakan Model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, yaitu:

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat:

- a. Memberikan sumbangan pemikiran dan memperkaya khazanah ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang Metodologi Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar.
- b. Menjadi bahan referensi dan dasar untuk penelitian lebih lanjut yang sejenis atau relevan.

1.6.2 Manfaat Praktis

2. Bagi Siswa

- a. Meningkatkan motivasi, aktivitas, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA.
- b. Menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, aktif, dan tidak membosankan.
- c. Melatih keterampilan sosial, kerjasama, dan rasa tanggung jawab dalam kelompok.

3. Bagi Guru

- a. Memberikan alternatif model dan media pembelajaran yang inovatif dan efektif, khususnya untuk materi-materi yang bersifat abstrak.
- b. Meningkatkan kreativitas guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran.

4. Bagi Sekolah

Sebagai masukan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah, sehingga dapat berdampak pada peningkatan mutu pendidikan di UPT SDN 067776 Medan Johor secara keseluruhan.