

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki pengaruh signifikan terhadap kemajuan suatu negara dan merupakan upaya untuk menyebarkan pembelajaran aktif yang meningkatkan kemampuan individu. Menurut Undang-Undang No. 2 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar yang memungkinkan peserta didik mengembangkan kekuatan spiritual, kepribadian, kecerdasan, dan keterampilan yang diperlukan.

Dalam konteks pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), kurikulum merdeka menggabungkan kedua mata pelajaran ini, dengan materi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. IPAS berperan dalam mewujudkan profil pelajar Pancasila, menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap fenomena di sekitarnya, serta membantu mereka memahami interaksi antara alam semesta dan kehidupan manusia.

Pembelajaran IPAS di SD dapat lebih menarik jika guru menggunakan media yang tepat. Model dan media pembelajaran yang baik akan memudahkan peserta didik memahami materi. Namun, hasil studi pendahuluan di SDS HKBP Teladan menunjukkan bahwa belum semua guru menggunakan model pembelajaran yang tepat, dan penguasaan teknologi.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas IV SDS HKBP Teladan, diketahui bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS masih belum mencapai hasil yang maksimal. Hal ini terlihat dari hasil ulangan harian yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Target Pencapaian (KKTP) yang telah ditetapkan sekolah, yaitu sebesar 70. Dari total siswa kelas IV, terdapat sebanyak 10 orang siswa yang memperoleh nilai di bawah KKTP tersebut. Kondisi ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi IPAS masih tergolong rendah dan belum sesuai dengan harapan sekolah.

Tabel 1. 1 Persentase Data Ketuntasan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDS HKBP Teladan

NO	KKTP	NILAI	JUMLAH SISWA	PERSENTASE	KETUNTASAN
1	70	\geq	18	64,29%	TUNTAS
2		\leq	10	35,71%	TIDAK TUNTAS
	JUMLAH		28	100%	

Sumber : SDS HKBP Teladan

Berdasarkan keterangan pada Tabel 1.1 dapat dijelaskan bahwa hasil belajar siswa masih belum maksimal dan masih banyak siswa yang nilainya dibawah kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) diketahui bahwa sebanyak 64,29% telah mencapai atau melampaui KKTP. Meskipun sebagian besar siswa telah tuntas, namun hasil belajar belum sepenuhnya maksimal, karena persentase ketuntasan belum mencapai batas minimal 85%. Dari total keseluruhan 28 siswa kelas IV ada sebanyak 10 siswa dari kelas IV yang tidak tuntas dengan persentase 35,71%. Berdasarkan data tabel di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada pelajaran IPA di kelas IV SDS HKBP Teladan belum maksimal. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang berasal dari guru maupun dari siswa.

Dari faktor guru, rendahnya hasil belajar disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang masih cenderung monoton. Guru lebih dominan menggunakan metode ceramah tanpa disertai variasi strategi pembelajaran yang menarik dan kontekstual. Kondisi ini menyebabkan proses pembelajaran kurang interaktif dan tidak mampu menumbuhkan partisipasi aktif siswa. Selain itu, sebagian guru belum memanfaatkan media atau alat peraga pembelajaran secara optimal, sehingga materi IPAS yang bersifat konseptual menjadi sulit dipahami dan kurang bermakna bagi siswa.

Dari faktor siswa, rendahnya hasil belajar dipengaruhi oleh rendahnya minat dan motivasi belajar terhadap mata pelajaran IPAS. Banyak siswa beranggapan bahwa IPAS merupakan mata pelajaran yang sulit dan membosankan, sehingga

mereka cenderung pasif serta kurang fokus selama proses pembelajaran berlangsung. Kurangnya kebiasaan belajar yang baik dan rendahnya rasa ingin tahu terhadap materi juga menjadi penghambat dalam pencapaian hasil belajar yang optimal. Selain itu, faktor lingkungan belajar yang kurang mendukung, baik di sekolah maupun di rumah, turut berkontribusi terhadap rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

Pada saat ini seorang guru dituntut untuk dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi anak dan kreatif dalam mengolah pembelajaran. Seorang pendidik harus mengupayakan sumber belajar yang berguna untuk menunjang tercapainya tujuan dari proses pembelajaran.(Saputra et al., 2024). Guru sebagai pendidik harus mampu menyampaikan pembelajaran dengan cara yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Didalam pembelajaran diperlukan penggunaan model pembelajaran apa yang cocok yang akan diterapkan. Pada penelitian ini peneliti mengambil model, yaitu model pembelajaran model *contextual teaching and learning* (CTL) di gunakan dimana Model pembelajaran *contextual teaching and learning* (CTL) merupakan model pembelajaran yang menghubungkan suatu materi pembelajaran dengan kehidupan nyata dimana sesuai dengan pembelajaran IPAS yang berkaitan dengan dunia nyata.

Model *contextual teaching and learning* (CTL) ini dapat dikolaborasikan dengan media *Wordwall*. Pembelajaran berbasis games education berupa *wordwall* cocok digunakan dalam proses pembelajaran di SD. Pada usia ini anak mempunyai rasa ingin tahu yang sangat tinggi dan merupakan sosok yang senang bermain, dan suka mengeksplorasi hal- hal yang baru. Oleh karenanya penggunaan games education berupa *wordwall* dalam pembelajaran diharapkan dapat memfasilitasi karakteristik anak tersebut sehingga pembelajaran akan lebih menyenangkan dan mudah dipahami oleh peserta didik. Model pembelajaran *contextual teaching and learning* (CTL) dalam media *wordwall* ini diharapkan mampu mengubah cara belajar peserta didik dan hasil belajar peserta didik akan lebih baik dimana mulanya nilai mereka rendah dengan adanya *wordwall* bisa membuat nilai peserta didik lebih baik dan semangat serta menyenangkan dalam belajar dalam pembelajaran IPAS SD kelas 4.

Penggunaan media yang menarik mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan keadaan tersebut pembelajaran tidak optimal. Maka dari itu, dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menarik antusias disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, salah satunya, media pembelajaran *Wordwall*, media pembelajaran adalah sebagai alat bantu pada proses pembelajaran baik didalam maupun di luar kelas. *Wordwall*, aplikasi yang biasanya digunakan untuk menilai pembelajaran, dapat diakses melalui web. Ini memiliki template yang dapat digunakan untuk membuat soal pelajaran dan mengisikan materi. Ada banyak cara untuk menyampaikan materi dan soal, termasuk mengelompokkan, menjodohkan, dan menulis esai (Prasetiyowati et al., 2024) dengan menggunakan media evaluasi seperti *Wordwall*, guru dapat menggunakannya untuk membuat latihan soal menjadi menarik dan membuat proses pengumpulan tugas dan penilaian menjadi lebih cepat. Diharapkan bahwa penggunaan alat evaluasi ini akan meningkatkan pemahaman peserta didik tentang pelajaran, yang pada gilirannya akan menghasilkan hasil belajar yang lebih baik.

Melihat permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan berjudul “Pengaruh Penggunaan Model *contextual teaching and learning* (CTL) Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kelas IV SDS HKBP Teladan”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan yang dapat diidentifikasi antara lain:

1. Model pembelajaran yang di gunakan guru masih dominan ceramah
2. Minimnya variasi media pembelajaran interaktif yang di gunakan dalam proses pembelajaran.
3. Siswa kurang termotivasi dan cepat bosan saat pembelajaran IPAS berlangsung.
4. Media ajar sekolah yang kurang memadai.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang di terapkan adalah penggunaan model pembelajaran *contextual teaching and learning* (CTL) pada pelajaran IPAS materi “sumber energi dan pemanfaatannya” di kelas IV SDS HKBP Teladan tahun ajar 2025/2026

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini Adalah:

1. Bagaimana hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDS HKBP Teladan sebelum diterapkan model *contextual teaching and learning* (CTL) berbantuan media *Wordwall*?
2. Bagaimana hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDS HKBP Teladan setelah diterapkan model *contextual teaching and learning* (CTL) berbantuan media *Wordwall*?
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan model *contextual teaching and learning* (CTL) berbantuan media *Wordwall* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDS HKBP Teladan?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Mengetahui hasil belajar IPAS siswa sebelum diterapkan model *contextual teaching and learning* (CTL) berbantuan media *wordwall*
2. Mengetahui hasil belajar IPAS siswa setelah diterapkan model *contextual teaching and learning* (CTL) berbantuan media *wordwall*
3. Untuk mengetahui adanya pengaruh model *contextual teaching and learning* (CTL) berbantuan media *Wordwall* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDS HKBP Teladan

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu peneliti berharap dapat membantu pihak pihak sebagai berikut:

1. Manfaat bagi Sekolah, sebagai bahan pedoman dan evaluasi untuk meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran serta dijadikan pedoman untuk mengatasi masalah yang berhubungan dengan hasil belajar siswa.
2. Manfaat bagi Guru, diharapkan sebagai pedoman baru agar dalam membelajarkan IPA dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan dapat menarik minat belajar siswa.
3. Manfaat bagi Siswa, untuk melatih siswa agar memiliki sifat bertanggungjawab, bekerjasama, berani dalam menyampaikan pendapat dan bersifat aktif.
4. Manfaat bagi Peneliti, sebagai bahan pedoman untuk meningkatkan pemahaman tentang penelitian dan sebagai bahan referensi untuk memaksimalkan pengetahuan penelitian lain.

