

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan dasar merupakan pondasi penting dalam membentuk sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik. Pada jenjang Sekolah Dasar (SD), pembelajaran tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga pengembangan karakter, kemampuan sosial, serta keterampilan berpikir kritis. Pembelajaran di sekolah dasar harus dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna agar siswa mampu membangun pengetahuannya secara aktif dan berkelanjutan.

Salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam membangun kemampuan berpikir ilmiah siswa adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Pembelajaran IPA di sekolah dasar bertujuan menumbuhkan rasa ingin tahu, kemampuan mengamati, dan keterampilan memahami fenomena alam secara ilmiah. Oleh karena itu, proses pembelajaran IPAS perlu disajikan secara menarik, aktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar.

Materi ciri-ciri makhluk hidup, khususnya siklus hidup hewan, merupakan salah satu materi pokok IPAS kelas III SD yang menuntut pemahaman konkret. Materi ini mempelajari tahapan pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup, seperti metamorfosis kupu-kupu dan katak, yang terjadi melalui proses perubahan bentuk dalam jangka waktu tertentu. Piaget (dalam Suparno, 2018) menyatakan siswa usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, sehingga mereka lebih mudah memahami konsep apabila disajikan melalui aktivitas nyata, visual, dan interaktif.

Namun, kenyataannya pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih sering didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks. Pembelajaran yang berpusat pada guru menyebabkan siswa cenderung pasif dan kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Sanjaya (2019) menyatakan bahwa pembelajaran yang monoton dapat berdampak pada rendahnya minat belajar dan hasil belajar

siswa karena siswa tidak diberi kesempatan untuk berinteraksi, berdiskusi, dan mengeksplorasi materi secara mandiri.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 28 Agustus 2025 di UPT SD Negeri 105324 Ujung Serdang, khususnya pada siswa kelas III dalam pembelajaran IPAS materi ciri-ciri makhluk hidup, ditemukan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah. Siswa terlihat kurang antusias, pasif dalam kegiatan pembelajaran, serta mengalami kesulitan dalam memahami tahapan perubahan bentuk hewan. Hal ini berdampak pada hasil belajar siswa yang belum optimal.

Hasil evaluasi ulangan harian yang diperoleh dari guru kelas menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah, yaitu nilai 70. Hasil wawancara dengan guru kelas III juga menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan membayangkan proses siklus hidup hewan karena tidak melihat proses tersebut secara langsung. Kondisi ini mengindikasikan bahwa model pembelajaran yang digunakan guru berpengaruh terhadap rendahnya hasil belajar siswa.

Salah satu model pembelajaran yang diduga memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Slavin (2015) menyatakan TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mengombinasikan kerja kelompok, permainan akademik, dan turnamen, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar, keaktifan, serta kerja sama siswa. Model ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam pembelajaran.

Salah satu media yang dapat digunakan adalah *Question Card*, yaitu kartu berisi pertanyaan yang disusun sesuai dengan materi pembelajaran. Arsyad (2018) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman konsep dan hasil belajar siswa. Melalui penggunaan *Question Card* dalam model TGT, siswa dilatih untuk berpikir, berdiskusi, dan menjawab pertanyaan secara aktif dalam suasana kompetitif yang sehat.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media *Question Card* terhadap hasil belajar IPAS materi ciri-ciri makhluk hidup pada siswa kelas III UPT SD Negeri 105324 Ujung Serdang. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran empiris mengenai pengaruh penerapan model dan media pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

**Tabel 1.1 Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar IPAS Materi Ciri-ciri Makhluk Hidup Siswa Kelas III UPT SD Negeri 105324 Ujung Serdang**

Kelas	Nilai Rata-rata	Siswa yang tuntas	Siswa tidak tuntas	Jumlah Siswa
III A	66,4	11	14	25
III B	67,2	12	13	25

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kedua kelas masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan, yaitu 70. Dari 51 siswa, hanya 23 siswa atau sebesar 45% yang mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 27 siswa atau sebesar 55% belum mencapai ketuntasan. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS pada materi siklus hidup hewan belum berjalan secara efektif. Rendahnya hasil belajar tersebut diduga disebabkan oleh proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru serta kurangnya penggunaan media pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, yaitu media *Question Card*. Media *Question Card* merupakan kartu yang berisi pertanyaan-pertanyaan sesuai dengan materi pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar, khususnya pada aktivitas diskusi dan permainan akademik. Melalui penggunaan *Question Card*, siswa didorong untuk berpikir, berdiskusi, serta menjawab pertanyaan secara aktif, sehingga proses pembelajaran tidak hanya bersifat satu arah.

Penggunaan media *Question Card* dalam pembelajaran, khususnya yang dipadukan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), memungkinkan siswa untuk belajar dalam suasana yang menyenangkan dan kompetitif secara sehat. Siswa dapat lebih mudah memahami tahapan siklus hidup hewan karena mereka terlibat langsung dalam proses menjawab dan mendiskusikan pertanyaan yang berkaitan dengan materi. Arsyad (2018) menyatakan media pembelajaran yang bersifat konkret dan interaktif dapat memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman konsep dan hasil belajar siswa.

Beberapa penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa penggunaan media kartu soal atau *Question Card* dalam pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penerapan media *Question Card* dalam pembelajaran IPAS diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna, meningkatkan partisipasi siswa, serta berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas III pada materi siklus hidup hewan.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang terkait dengan pengajaran IPAS di tingkat SD, khususnya siswa kelas III, yaitu:

1. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS masih rendah.
2. Pembelajaran masih berpusat pada guru dan belum melibatkan siswa secara Aktif.
3. Kurangnya variasi model dan media pembelajaran yang menarik.
4. Siswa cenderung pasif dan kurang termotivasi saat proses pembelajaran.

## **1.3 Batasan Masalah**

Agar penelitian ini lebih terarah, maka peneliti membatasi Penelitian ini yang difokuskan pada pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan media *Question card* pada mata pembelajaran IPAS untuk siswa kelas 3 SD Negeri 105324 ujung serdang, kecamatan tanjung morawa kab.deli serdang T.A 2025/2026.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar siswa tanpa menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media *question card* pada mata pembelajaran IPAS untuk siswa kelas III SD Negeri 105324 ujung serdang, kecamatan tanjung morawa kab. Deli Serdang?
2. Bagaimana hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media *question card* pada mata pembelajaran IPAS untuk siswa kelas III SD Negeri 105324 ujung serdang, kecamatan tanjung morawa kab. Deli Serdang?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran TGT berbantuan media *question card* pada mata pembelajaran IPAS siswa kelas III SD Negeri 105324 ujung serdang, kecamatan tanjung morawa kab. Deli Serdang?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media *question card* pada mata pembelajaran IPAS untuk siswa kelas III SD Negeri 105324 ujung serdang, kecamatan tanjung morawa kab. Deli Serdang.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa tanpa menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media *question card* pada mata pembelajaran IPAS untuk siswa kelas III SD Negeri 105324 ujung serdang, kecamatan tanjung morawa kab. Deli Serdang.
3. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran TGT berbantuan media *question card* pada mata pembelajaran IPAS untuk siswa kelas III SD Negeri 105324 ujung serdang, kecamatan tanjung morawa kab. Deli Serdang.

### 1.6 Manfaat Penelitian

1. Bagi peneliti: Penulis sebagai mahasiswa calon guru dapat menambah pengetahuan atau wawasan tentang penggunaan model pembelajaran TGT berbantuan media *question card* dalam pendidikan. Penelitian ini dapat meningkatkan keterampilan penulis dalam merancang model dan media pembelajaran yang efektif.
2. Bagi guru: Harapan penulis dengan adanya penelitian ini dapat memberikan guru wawasan tentang efektivitas model pembelajaran TGT berbantuan media *question card* sebagai model dan media pembelajaran, membantu mereka dalam memilih model dan media yang tepat untuk meningkatkan kualitas pengajaran mereka.
3. Bagi siswa: Manfaat penelitian ini bagi siswa dengan menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media *question card*, siswa dapat lebih mudah memahami materi dan pembelajaran akan menjadi menarik, jelas, mudah dipahami, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
4. Bagi sekolah: Dengan menerapkan media pembelajaran yang efektif seperti model pembelajaran TGT berbantuan media *question card*, sekolah dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan hasil belajar siswa, yang berdampak.