

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini memuat latar belakang penelitian, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian.

1.1 Latar Belakang

Hasil belajar merupakan salah satu bagian terpenting dalam sebuah proses pembelajaran. Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari (Ulfah & Arifudin, 2019). Hasil belajar yang memuaskan ditandai dengan tingginya nilai dan dapat juga dilihat melalui keaktifan seorang individu ketika mengikuti proses pembelajaran (Arifudin & Ulfah, 2021). Lebih lanjut menurut (Mayasari dkk., 2021) hasil belajar diharapkan biasanya berupa prestasi belajar yang baik dan optimal. Hasil belajar yang diperoleh siswa melalui pendidikan akan membuat siswa mampu bersaing dalam berbagai aktivitas kehidupan di masyarakat (Dakhi, 2020). Terlebih lagi pada era globalisasi ini, kemajuan suatu bangsa sangat ditentukan oleh sumber daya manusia yang dihasilkan. Oleh karena itu, yang perlu dilaksanakan untuk merespon tuntutan era globalisasi ini adalah meningkatkan mutu sumber daya manusia melalui penyelenggaraan pendidikan yang bermutu (Sartika dkk., 2023).

Berkaitan dengan tuntutan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia, maka kualitas pendidikan perlu ditingkatkan di semua mata pelajaran termasuk mata

pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Dalam Kurikulum Merdeka, mata pelajaran IPA dan IPS digabungkan menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dengan harapan mampu mendorong peserta didik untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan (Sartika dkk., 2023). Penyatuan kedua mata pelajaran ini dilakukan karena siswa pada usia sekolah dasar cenderung melihat segala sesuatu sebagai suatu kesatuan yang utuh dan terpadu (Wijayanti & Ekantini, 2023). Penggabungan IPA dan IPS tersebut memiliki tujuan untuk merangsang siswa agar mampu mengelola lingkungan alam dan sosial sebagai satu kesatuan yang utuh (Husnah dkk., 2023). IPAS merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting bagi siswa, agar mampu mengatasi permasalahan melalui kemampuan sains (Purba dkk., 2023). Pelaksanaan pembelajaran IPAS dianggap mampu memegang peranan dalam mewujudkan profil Pancasila yang menjadi gambaran ideal profil siswa di Indonesia (Meylovvia & Julianto, 2023).

Mengingat pembelajaran IPAS merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran cukup penting bagi siswa, maka sepatutnya pelaksanaan pembelajarannya perlu ditingkatkan. Namun, kenyataan di lapangan kualitas pembelajaran IPAS masih tampak memprihatinkan, yang mana penguasaan, pemahaman, dan pemaknaan siswa terhadap mata pelajaran IPAS masih minim sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah (Utami dkk., 2023). Selain itu, hasil belajar yang rendah juga disebabkan oleh pembelajaran yang terjadi masih kurang variative serta cenderung menerapkan model pembelajaran dengan paradigma pembelajaran lama yakni berpusat pada guru (*teacher center*) (Muliani & Wibawa,

2019). Hal tersebut menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang bermakna dan siswa cenderung pasif. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sangat penting untuk mencapai hasil belajar yang bagus (Tegeh & Pratiwi, 2019).

Permasalahan tersebut juga terjadi di kelas V SD Gugus III Kecamatan Mengwi. Setelah dilakukan wawancara terhadap guru wali kelas V di SD Gugus III Kecamatan Mengwi, ditemukan permasalahan terkait proses pembelajaran IPAS yaitu rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran IPAS khususnya pada materi BAB 2. Harmoni dalam Ekosistem. Hasil belajar siswa yang rendah tersebut dibuktikan dengan data nilai ulangan harian pada materi BAB 2. Harmoni dalam Ekosistem yang diperoleh dari guru wali kelas V di SD Gugus III Kecamatan Mengwi (SD No 1 Sading, SD No 2 Sading, SD No 3 Sading, SD No 4 Sading, SD No 1 Sempidi, SD No 2 Sempidi, SD No 3 Sempidi). Data hasil belajar siswa tersebut menunjukkan bahwa di SD No 1 Sading dengan jumlah siswa sebanyak 23 orang, persentase siswa yang tuntas adalah 39% dan yang belum tuntas adalah 61%. SD No 2 Sading dari 28 siswa terdapat sebanyak 32% siswa yang tuntas dan sebanyak 68% belum tuntas. SD No 3 Sading dari 25 siswa terdapat sebanyak 40% siswa yang tuntas dan sebanyak 60% yang belum tuntas. SD No 4 Sading dari 25 siswa terdapat sebanyak 32% siswa yang tuntas dan sebanyak 68% belum tuntas. SD No 1 Sempidi dari 24 siswa terdapat sebanyak 42% siswa yang tuntas dan sebanyak 58% belum tuntas. SD No 2 Sempidi dari 22 siswa terdapat sebanyak 32% siswa yang tuntas dan sebanyak 68% belum tuntas. Sedangkan di SD No 3 Sempidi dari 28 siswa terdapat sebanyak 39% siswa yang tuntas dan 61% siswa yang belum tuntas.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan diperoleh informasi bahwa permasalahan yang diidentifikasi sebagai penyebab rendahnya hasil belajar siswa tersebut adalah pembelajaran yang terjadi masih berpusat pada guru atau menggunakan model pembelajaran konvensional yang hanya memanfaatkan buku paket dari pemerintah dan hanya divariasikan dengan kegiatan diskusi secara berkelompok. Hal tersebut menyebabkan suasana pembelajaran yang terwujud cenderung kondusif karena siswa tidak aktif pada saat berlangsungnya proses belajar mengajar. Penggunaan model pembelajaran konvensional tersebut, dikarenakan guru mengalami kesulitan dalam menentukan model pembelajaran yang sesuai dengan siswa untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran konvensional yang diterapkan oleh guru tersebut dapat berpengaruh terhadap rendahnya hasil belajar siswa dari aspek kognitif (Astawa & Tegeh, 2019). Hasil belajar yang diperoleh siswa dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yakni faktor dari dalam yang meliputi intelegensi, motivasi, bakat, minat, serta kesehatan siswa tersebut, dan faktor dari luar dipengaruhi oleh kreativitas guru dalam menyampaikan materi ajar yang biasanya hanya menggunakan model pembelajaran konvensional dengan hanya mengandalkan atau berpedoman pada buku paket saja (Subakti & Handayani, 2020).

Permasalahan tersebut tentunya tidak bisa dibiarkan terus berkembang, oleh karena itu diperlukan inovasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan serta menumbuhkan semangat siswa dalam belajar sehingga hasil belajar siswa dapat tercapai sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Untuk dapat mencapai tujuan tersebut adalah dengan menerapkan atau menggunakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang berpusat pada siswa

adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Pembelajaran dengan model pembelajaran TGT merupakan pembelajaran yang menggunakan sistem pengelompokan yang terdiri dari 4-5 siswa dengan latar belakang yang berbeda, melibatkan siswa sebagai tutor sebaya, serta mengandung unsur permainan yang dapat meningkatkan semangat belajar (Saadjad, 2021). Dengan adanya game dan turnamen sesuai dengan karakteristik model pembelajaran TGT, akan mampu membuat siswa merasa antusias selama proses pembelajaran karena siswa ingin membuktikan bahwa dirinya pintar serta ingin menjadi yang terbaik.

Pembelajaran kooperatif dapat membuat siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, hal ini akan memberikan dampak yang positif terhadap kualitas interaksi dan komunikasi dengan temannya yang dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan hasil belajarnya (Lestari dkk., 2018). Model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran yang memiliki permainan dengan tetap mengandung unsur materi di dalamnya seperti permainan kuis dengan bentuk pertanyaan dan melibatkan seluruh siswa (Merti, 2020). Dengan adanya unsur permainan dalam model pembelajaran ini, maka dapat mengurangi kebosanan atau kejenuhan siswa dalam belajar sehingga hasil belajar siswa pun akan meningkat (Ali dkk., 2021). Di samping itu, pembelajaran yang terjadi juga menjadi lebih bermakna bagi siswa, sehingga penyampaian materi dapat diterima dengan mudah oleh siswa (Munawaroh dkk., 2023). *Game* atau permainan yang terdapat dalam model pembelajaran ini sangat cocok dengan karakteristik siswa di sekolah dasar yang memiliki jiwa bermain sangat besar. Permainan yang digunakan dalam pembelajaran ini dibantu dengan penggunaan media kartu soal yang berbentuk TTS.

Berdasarkan kajian literatur penelitian terdahulu terkait penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan cara sengkedan dan metode bernyanyi untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi faktor dan kelipatan (Suryani dkk., 2020). Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT dengan berbantuan cara sengkedan dan metode bernyanyi dapat meningkatkan nilai hasil belajar Matematika pada siswa kelas IV C SD N 3 Banjar Jawa. Hal ini terbukti dari peningkatan persentase hasil belajar siswa pada siklus I dan II. Yakni pada siklus I nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 68,4 dengan ketuntasan klasikal 43,75% sedangkan pada siklus II nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 77,6 dengan ketuntasan klasikal 71,875%. Dengan demikian ketuntasan klasikal siswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebanyak 28,125%. Terdapat penelitian lain terkait pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan media *Question Card* terhadap hasil belajar IPA (Gunarta, 2018). Dalam penelitian tersebut diperoleh hasil bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan berbantuan media *Question Card* dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas III SD di Gugus IV Kecamatan Petang. Hasil tersebut diperoleh dari perhitungan uji-t, yakni nilai t hitung = 3,69 dan t tabel = 2,021 (dengan db = 42 pada taraf signifikansi 5%). Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT berbantuan media *Question Card* berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III SD di Gugus IV Kecamatan Petang.

Berdasarkan penelitian sebelumnya terkait model pembelajaran TGT, masih sedikit penelitian yang meneliti terkait pengaruh model pembelajaran TGT dengan berbantuan soal TTS terhadap hasil belajar IPAS khususnya pada jenjang siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, dalam penelitian ini akan membahas tentang "Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Soal Teka-Teki Silang (TTS) Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas V di SD Gugus III Kecamatan Mengwi".

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang teridentifikasi permasalahan-permasalahan yang terjadi adalah sebagai berikut.

1. Hasil belajar siswa pada muatan pembelajaran IPAS materi BAB 2. Harmoni dalam Ekosistem masih tergolong rendah, hal tersebut terlihat dari banyak siswa yang belum mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP).
2. Kurangnya penggunaan model pembelajaran yang bervariasi ketika pelaksanaan proses pembelajaran IPAS.
3. Pembelajaran berpusat pada guru dan masih menggunakan metode konvensional yang berupa metode ceramah, berpatokan pada buku paket, dan hanya divariasikan dengan metode diskusi.
4. Suasana pembelajaran yang terwujud cenderung kondusif karena siswa tidak aktif ketika proses belajar mengajar di kelas berlangsung.

5. Guru mengalami kesulitan dalam menentukan model pembelajaran yang sesuai dengan siswa untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, terdapat pembatasan masalah dalam penelitian ini agar penelitian yang dilaksanakan tidak meluas. Penelitian ini berfokus pada penanganan masalah: (1) rendahnya hasil belajar siswa pada muatan pembelajaran IPAS khususnya pada materi BAB 2. Harmoni dalam Ekosistem, dan (2) kurangnya penggunaan model pembelajaran yang bervariasi. Oleh karena itu, perlu diterapkan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan soal Teka-Teki Silang (TTS) untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka dapat dirumuskan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran TGT dengan berbantuan soal TTS terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V di SD Gugus III Kecamatan Mengwi?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh data yang dapat digunakan untuk menguji pengaruh model pembelajaran TGT dengan berbantuan soal TTS terhadap hasil belajar siswa kelas V di SD Gugus III Kecamatan Mengwi.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis hasil penelitian ini dapat menjadi referensi atau masukan bagi perkembangan ilmu pendidikan serta menambah kajian ilmu pengetahuan khususnya dalam menerapkan model pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, sehingga potensi yang dimiliki siswa dapat berkembang serta dapat berpartisipasi aktif ketika pelaksanaan proses pembelajaran.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan serta motivasi untuk menjadi guru yang lebih kreatif dan inovatif dalam menentukan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu sumber informasi dan pertimbangan dalam menyusun suatu program sebagai upaya untuk mengoptimalkan kualitas pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran yang efektif di sekolah dasar.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan dan rujukan yang relevan dalam melakukan penelitian khususnya yang berhubungan dengan model pembelajaran TGT berbantuan soal TTS terhadap hasil belajar IPAS.

