

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan pendidikan untuk membantu individu mencapai tujuan tertentu dalam hal pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai. Proses kegiatan pembelajaran baik di sekolah dasar sampai menengah disusun dengan menantang, menyenangkan, serta menyediakan kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi aktif dan mengembangkan bakat dan kreativitas mereka dalam lingkungan yang interaktif (Uno dan Mohamad, 2012). Dalam aktivitas pembelajaran ini melibatkan hubungan timbal balik antara peserta didik dan pendidik, peserta didik dengan peserta didik maupun peserta didik dan sumber belajar. Melalui interaksi ini, siswa dapat membangun pengetahuan dengan cara yang inovatif, pembelajaran bersifat aktif, inspiratif, inovatif, menyenangkan dan dapat memotivasi siswa untuk mencapai prestasi terbaik dalam pembelajaran.

Dalam proses belajar ini, guru bertindak sebagai fasilitator dan pembimbing yang memberikan arahan kepada peserta didik. Siswa diajak dan didorong untuk mengenali masalah, mencari solusi, merangkum temuan, menyimpulkan dan mempresentasikannya. Pembelajaran dianggap berhasil dan bermutu tinggi ketika sebagian besar siswa berpartisipasi aktif (secara fisik, mental, dan sosial), serta menunjukkan semangat, kegairahan, dan kepercayaan diri yang kuat (Mulyasa, 2014). Berdasarkan hal tersebut, upaya guru untuk mengembangkan keaktifan belajar siswa sangat penting, sebab keaktifan siswa menjadi penentu bagi keberhasilan pembelajaran yang dilaksanakan. Pada kenyataannya, dalam proses pembelajaran selama ini lebih sering berpusat pada

guru (*teacher centered*) di mana peran guru sangat mendominasi dalam penyampaian materi, instruksi, dan penentuan kegiatan belajar. Akibatnya, pembelajaran menjadi satu arah dan siswa cenderung pasif sebagai penerima informasi. Kondisi ini kurang memberi ruang bagi siswa untuk terlibat aktif dalam belajar, baik melalui eksplorasi, kolaborasi, maupun diskusi, karena pembelajaran dilakukan dengan model yang berfokus pada guru.

Model pembelajaran yang berpusat pada guru memiliki kelemahan signifikan karena membatasi peluang siswa untuk belajar mandiri, berinovasi, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis (Sari & Nurtanto, 2018). Hal ini terjadi karena proses pembelajaran tersebut kurang memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat secara aktif dan mendorong pemikiran kritis. Selain itu, lemahnya kemampuan berpikir kreatif siswa sering kali disebabkan oleh belum diterapkannya model pembelajaran yang inovatif (Permana dkk., 2023). Dalam kondisi ini, guru cenderung mengajar satu arah, yang mengurangi keaktifan dan minat siswa. Alih-alih mengajarkan siswa bagaimana seharusnya belajar dan berpartisipasi aktif, guru hanya menuntut hasil belajar (Setyorini, dkk., 2019). Konsekuensinya, tujuan pembelajaran tidak tercapai secara maksimal, terutama untuk muatan pelajaran IPAS di Sekolah Dasar.

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) memiliki peranan penting dalam membekali siswa dengan pemahaman ilmiah, keterampilan berpikir kritis, serta kemampuan untuk menganalisis permasalahan sosial secara rasional. IPAS bertujuan untuk membantu siswa mengembangkan pengetahuan ilmiah, keterampilan berpikir kritis, serta pemahaman mendalam tentang interaksi manusia dengan lingkungan alam dan sosial (Nurulwati & Wahyudi, 2020). Pembelajaran IPAS di SD merupakan pondasi awal untuk menciptakan siswa memiliki pengetahuan, sikap ilmiah serta keterampilan. Keberhasilan proses pembelajaran pada pelajaran dapat dilihat dari bagaimana siswa

menguasai materi tersebut serta bagaimana hasil belajarnya. Semakin tinggi penguasaan materi maka semakin tinggi pula hasil belajarnya (Hidayah, P. Dkk, 2018). Berhasil atau tidaknya siswa didalam memahami pelajaran ditentukan oleh bagaimana guru dalam mengelola kelas. Peran guru merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa.

Berdasarkan pencatatan dokumen yang telah dilakukan diseluruh SDN Gugus 4 Gerokgak terkait hasil belajar IPAS siswa kelas IV dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 1.1 Nilai Hasil UTS Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV di Gugus 4 Gerokgak Tahun Pelajaran 2023/2024**

No	Nama Sekolah	Jumlah Siswa	KKM	Jumlah Siswa yang Mencapai KKM		Persentase	
				Tuntas	Tidak Tuntas	Persentase Tuntas	Persentase Tidak Tuntas
1	SD Negeri 1 Gerokgak	15	75	6	9	40,00%	60,00%
2	SD Negeri 2 Gerokgak	15	75	3	12	20,00%	80,00%
3	SD Negeri 3 Gerokgak	35	75	9	26	25,71%	74,29%
4	SD Negeri 4 Gerokgak	13	75	4	9	30,76%	69,24%
5	SD Negeri 2 Sanggalan git	44	75	23	21	52,27%	47,73%
6	SD Negeri 3 Sanggalan git	37	75	5	32	13,51%	86,49%
<b>Total</b>		159		50	109	31,44%	68,56%

(Sumber: Wali Kelas IV di Gugus 4 Gerokgak)

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa hasil belajar IPAS siswa kelas IV di Gugus 4 Gerokgak masih rendah, hal ini disebabkan karena proses pembelajaran berfokus pada guru (*Teacher Centered Learning*). Kegiatan pembelajaran yang kurang interaktif dan minimnya penggunaan media pembelajaran yang sesuai untuk siswa membuat rendahnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran (Putri & Agustiana, 2023). Hal inilah yang menyebabkan hasil akhir siswa saat mengikuti pembelajaran pada muatan IPAS 68,56% yang lebih banyak berada dibawah KKM dan 31,44% berada diatas KKM. Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan upaya yang dapat memecahkan permasalahan yang dapat ditemui pada pembelajaran IPAS pada siswa kelas IV SDN Gugus 4 Gerokgak.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, dimasing-masing SDN di Gugus 4 Gerokgak, tidak tercapainya pembelajaran secara maksimal khususnya hasil belajar IPAS yang dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu: 1) dalam proses pembelajaran, penggunaan model pembelajaran inovatif masih terbatas, dan sebagian besar aktivitas belajar mengajar belum memanfaatkan pendekatan yang interaktif, 2) siswa kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, 3) kurangnya penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran, 4) pembelajaran yang cenderung berfokus pada guru (*Teacher Centered Learning*) dapat membuat siswa merasa kurang terlibat, karena pendekatan yang digunakan cenderung monoton dan kurang memberikan variasi yang dapat meningkatkan motivasi siswa, 5) terdapat nilai hasil belajar IPAS siswa kelas IV masih dibawah KKM.

Selain melaksanakan observasi, dilakukan juga kegiatan wawancara pada guru kelas IV di SDN Gugus 4 Gerokgak. Berdasarkan kegiatan wawancara tersebut didapatkan hasil yaitu: 1) siswa kurang aktif dalam pembelajaran, 2) motivasi belajar siswa masih kurang, seperti selama proses pembelajaran berlangsung siswa mengabaikan penjelasan guru. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan, untuk

mengatasi hal tersebut guru harus mampu mencari suatu alternatif dengan mencari model pembelajaran yang cocok diberikan kepada siswa agar mampu meningkatkan keaktifan siswa sehingga motivasi dan hasil belajar siswa meningkat. Dalam upaya mencapai tujuan tersebut, penting bagi guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih bermakna.

Pembelajaran yang bermakna dapat diwujudkan melalui siswa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, tidak hanya dengan metode ceramah dan menghafal saja setiap materi tetapi, siswa dituntut agar mampu menemukan dan mampu untuk memecahkan suatu masalah (Ariani, 2020). Dibutuhkan model pembelajaran yang dapat menciptakan kondisi pembelajaran yang bermakna dan siswa mampu terlibat secara aktif dalam pembelajaran seperti model pembelajaran permainan (Dewi & Agustiana, 2023).

Salah satu model yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki tujuan yaitu untuk memotivasi siswa supaya saling mendukung dan membantu satu sama lain dalam menguasai kemampuan yang diajarkan oleh guru yang pada akhirnya untuk memperoleh skor pada masing-masing anggota tim (Slavin, 2010). Sehingga siswa berusaha menguasai materi dengan baik, maka dengan cara tersebut akan berdampak terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* sendiri memiliki kelebihan dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif, tetapi model pembelajaran ini kadang masih membutuhkan dukungan media atau strategi tambahan untuk memastikan bahwa konsep-konsep yang sulit atau abstrak dapat lebih mudah dipahami siswa. Hal ini menjadi lebih penting karena pada tahap inilah pengembangan rasa ingin tahu perlu diutamakan sebagai fondasi utama dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

Pada jenjang sekolah dasar hal yang harus diutamakan adalah mengembangkan rasa ingin tahu siswa. Mengembangkan rasa ingin tahu siswa memerlukan dorongan dari dalam diri siswa itu sendiri, dorongan dari dalam diri seseorang disebut motivasi (Agustiana, dkk., 2019). Motivasi dalam pengertian yang berkembang di masyarakat sering kali disamakan dengan 'semangat', dan hasil belajar adalah suatu hasil yang dicapai oleh seorang individu dalam mengembangkan kemampuannya melalui proses yang dilakukan dengan usaha dengan kemampuan kognitif, afektif, psikomotor dan campuran yang dimilikinya untuk memperoleh suatu pengalaman dalam kurun waktu yang relatif lama sehingga seorang individu tersebut mengalami suatu perubahan dan pengetahuan dari apa yang diamati baik secara langsung maupun tidak langsung yang akan melekat pada dirinya secara permanen, hasil belajar dapat dilihat dari nilai evaluasi yang diperoleh siswa. Motivasi menjadi dasar bagi siswa untuk dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal, dimana hasil belajar selanjutnya akan digunakan sebagai dasar penentuan pencapaian kompetensi yang diharapkan. Nilai yang diperoleh dalam hasil belajar juga menentukan ketuntasan belajar siswa yang berpengaruh pada naik tidaknya siswa ke jenjang berikutnya. Dalam kegiatan pembelajaran tentunya anak usia Sekolah Dasar masih dikatakan berada tahap operasional konkret yang dimana, pada saat pembelajaran memerlukan sebuah benda-benda yang dapat membantu dalam pembelajaran lebih menarik. Dengan hal tersebut, guru dapat memfasilitasi dengan menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar untuk mempermudah dalam menyampaikan sebuah materi pembelajaran dan dapat meningkatkan semangat belajar siswa (Moto, 2019). Selain itu, media juga sebagai salah satu pendukung yang sangat dibutuhkan agar pembelajaran

dapat lebih efektif dan efisien dalam membantu terjadinya proses belajar yang lebih baik. Oleh karena itu, sebagai guru harus bisa memilih media yang cocok untuk membantu proses pembelajaran agar dapat lebih menarik minat belajar siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi dan keaktifan belajar siswa. Salah satunya media yang dapat digunakan adalah Teka Teki Silang. Teka Teki Silang merupakan media yang digunakan untuk meninjau kembali dan dapat membantu peserta didik mengingat kembali tentang materi yang telah disampaikan oleh pendidik. Teka Teki Silang sebagai alat bantu di sini bukan hanya sekadar media tambahan, tetapi juga berfungsi sebagai alat evaluasi informal yang dapat memotivasi siswa untuk lebih serius mempelajari materi dan menguji pemahaman mereka. Ketika siswa menggunakan teka-teki silang dalam konteks TGT, mereka dapat belajar dengan cara yang lebih terstruktur dan memperoleh feedback segera pada konsep yang mereka pahami atau belum mereka kuasai. Menerapkan media ini dapat melibatkan kemampuan peserta didik untuk menjawab suatu masalah berupa Teka Teki Silang. Saat bermain Teka Teki Silang seseorang tidak saja dapat menghilangkan kejenuhan, kebosanan, rasa malas, dan keruwetan pikiran, tetapi dengan bermain seseorang juga bisa memperoleh hiburan, kesenangan, pengalaman, variasi dan rutinitas, bahkan teman. Oleh karena itu, diharapkan dengan model pembelajaran Team Games Tournamen berbantuan Teka Teki Silang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

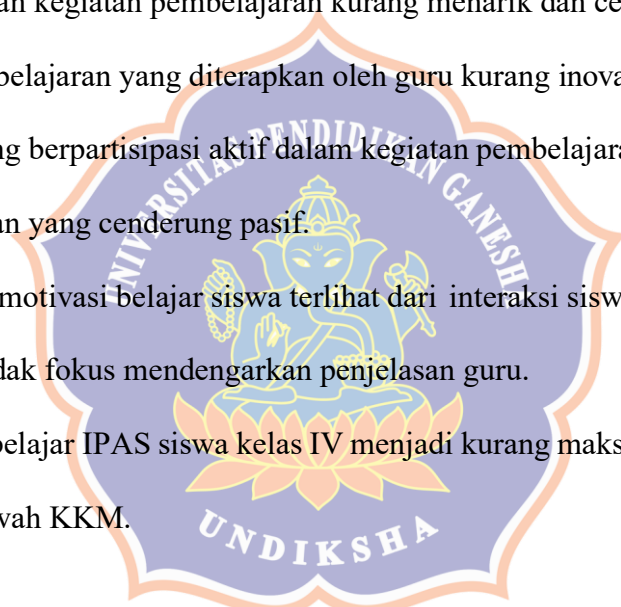
Berdasarkan pemaparan di atas, maka dilakukan penelitian tentang “Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* Berbantuan Teka-Teki Silang Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV Gugus 4 Gerokgak”



## 1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah disusun berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan. Permasalahan yang timbul dari latar belakang itu dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Pembelajaran yang masih cenderung berpusat pada guru (*Teacher Centered Learning*), kegiatan pembelajaran yang masih didominasi oleh guru, membuat kegiatan pembelajaran kurang bervariasi dan interaktif.
2. Kurangnya penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran, sehingga menyebabkan kegiatan pembelajaran kurang menarik dan cenderung monoton.
3. Model pembelajaran yang diterapkan oleh guru kurang inovatif.
4. Siswa kurang berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, sebab kegiatan pembelajaran yang cenderung pasif.
5. Kurangnya motivasi belajar siswa terlihat dari interaksi siswa yang cenderung pasif dan tidak fokus mendengarkan penjelasan guru.
6. Nilai hasil belajar IPAS siswa kelas IV menjadi kurang maksimal dan cenderung masih dibawah KKM.



## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas, peneliti perlu menentukan pembatasan masalah. Permasalahan yang menjadi fokus peneliti yaitu dalam proses pembelajaran, penggunaan model pembelajaran inovatif masih terbatas, dan sebagian besar aktivitas belajar mengajar belum memanfaatkan pendekatan yang interaktif, dan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran pada pembelajaran IPAS, sehingga belum mampu memberikan motivasi kepada siswa dan meningkatkan hasil belajar kognitif yang merujuk pada pencapaian atau kemajuan yang diperoleh siswa



dalam aspek pengetahuan dan pemahaman siswa. Maka dalam penelitian ini hanya terbatas pada model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan teka-teki silang terhadap motivasi dan hasil belajar IPAS siswa kelas IV Gugus 4 Gerokgak.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, adapun rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan teka-teki silang terhadap motivasi belajar IPAS siswa kelas IV Gugus 4 Gerokgak?
2. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan teka-teki silang terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV Gugus 4 Gerokgak?
3. Apakah terdapat pengaruh secara simultan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan teka-teki silang terhadap motivasi dan hasil belajar IPAS siswa kelas IV Gugus 4 Gerokgak?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan di atas, adapun tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan teka-teki silang terhadap motivasi belajar IPAS siswa kelas IV Gugus 4 Gerokgak.
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan teka-teki silang terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV Gugus 4 Gerokgak.

3. Untuk mengetahui pengaruh secara simultan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan teka-teki silang terhadap motivasi dan hasil belajar IPAS siswa kelas IV Gugus 4 Gerokgak.

## 1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat hasil penelitian ini dibedakan menjadi dua yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis, dengan penjabarannya sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis pada penelitian ini yaitu memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan teori pembelajaran dengan model *Team Games Tournament (TGT)* yang berbantuan teka-teki silang. Dengan mengeksplorasi pengaruh model ini terhadap motivasi dan hasil belajar IPAS siswa kelas IV, penelitian ini memperkaya literatur akademis mengenai strategi pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk studi-studi lanjutan dalam bidang pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan motivasi belajar, hasil belajar, dan efektivitas model pembelajaran kolaboratif dan berbasis permainan.

### 2. Manfaat praktis

Manfaat praktis pada penelitian ini yaitu bermanfaat secara praktis bagi semua pihak, yaitu bermanfaat kepada siswa, guru, kepala sekolah, serta bermanfaat kepada peneliti lain.

#### a. Bagi Guru

Penelitian ini memberikan wawasan praktis bagi guru mengenai implementasi model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*

berbantuan teka-teki silang dalam proses belajar mengajar. Guru dapat memanfaatkan model ini untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Penggunaan model *Team Games Tournament (TGT)* dan teka-teki silang dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih dinamis, meningkatkan partisipasi aktif siswa, serta mengembangkan keterampilan sosial dan kerja sama tim.

**b. Bagi Siswa**

Hasil penelitian ini memberikan manfaat langsung bagi siswa dengan menunjukkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan teka-teki silang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mereka. Siswa akan lebih termotivasi dan terlibat dalam proses pembelajaran yang interaktif dan menantang, yang pada akhirnya dapat meningkatkan pemahaman dan penguasaan materi IPAS. Selain itu, siswa juga dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreativitas melalui aktivitas teka-teki silang.

**c. Bagi Kepala Sekolah**

Penelitian ini memberikan panduan bagi kepala sekolah dalam mengambil keputusan terkait penerapan model pembelajaran yang inovatif di sekolah mereka. Dengan memahami manfaat dari model *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan teka-teki silang, kepala sekolah dapat mendukung dan mendorong guru-guru untuk mengadopsi model ini dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu, kepala sekolah dapat menggunakan hasil penelitian ini untuk merancang program pengembangan profesional bagi guru yang bertujuan meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

#### **d. Bagi Penelitian Lain**

Penelitian ini membuka peluang bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang ingin mengkaji lebih dalam tentang berbagai aspek pembelajaran kolaboratif dan berbasis permainan. Peneliti lain dapat menggunakan temuan ini sebagai dasar untuk mengeksplorasi variabel-variabel lain yang mungkin mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa, atau untuk menguji efektivitas model *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan teka-teki silang di konteks yang berbeda, seperti mata pelajaran lain atau jenjang pendidikan yang berbeda. Hasil penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai referensi untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

