BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan zaman yang terjadi sekarang dan di masa yang mendatang akan berlangsung semakin cepat dan dinamis (Sánchez-gil, 2025). Perkembangan zaman yang semakin maju mendorong setiap manusia untuk dapat menyesuaikan dirinya dengan perkembangan tersebut (Zaib et al., 2025). Agar bisa berkiprah dengan kemajuan-kemajuan yang sangat cepat tersebut kuncinya melalui pendidikan. Pendidikan adalah upaya sadar manusia untuk membuat perubahan dan perkembangan agar hidupnya menjadi lebih baik dalam artian menjadi lebih maju (Barigozzi et al., 2024). Pendidikan merupakan unsur yang tidak dapat dipisahkan dari diri manusia (Rapp & Boldi, 2026). Di manapun dan kapanpun di dunia ini selalu terdapat pendidikan. Pendidikan memegang peranan penting dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia (Aranzabal et al., 2022).

Salah satu tujuan pendidikan adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, merupakan tujuan yang menginginkan tercapainya peningkatan kualitas sumber daya manusia melalui peningkatan kualitas pendidikan (Linnemann et al., 2025). Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam suatu bangsa termasuk bagi bangsa Indonesia. (Undang Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003) menyatakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar

peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Peningkatan kualitas pendidikan harus dilakukan dengan baik di setiap jenjang pendidikan yang ada (Pathak & Wadhwa, 2016). Jenjang pendidikan ditetapkan berdasarkan tingkat perkembangan siswa, kemampuan siswa dan tujuan yang akan dicapai. Jenjang pendidikan formal di Indonesia terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Pendidikan di sekolah dasar mempunyai peran penting bagi keberlangsungan pendidikan selanjutnya. (Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 17 ayat 1, 2003) menjelaskan bahwa "Pendidikan dasar merupakan jenjang pendidikan yang melandasi jenjang pendidikan menengah". Meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar sangatlah penting untuk keberlangsungan pendidikan siswa di jenjang pendidikan selanjutnya.

Meningkatkan kualitas pendidikan dapat dilakukan melalui perbaikan pembelajaran. Menurut (Nyberg et al., 2026) pembelajaran merupakan proses interaksi yang terjadi antara siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan guru agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan sehingga guru memiliki peran penting untuk membuat pembelajaran menjadi berkualitas.

Persoalan yang muncul pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di tingkat sekolah dasar adalah model pembelajaran yang digunakan guru sebaiknya yang mampu membuat siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran IPAS dapat lebih mudah dimengerti, dipahami dan dipraktekkan dalam kehidupan sehari-hari. IPAS merupakan pembelajaran yang mengkaji tentang seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu alam dan sosial. Pembelajaran IPAS di sekolah dasar merupakan perwujudan dari pelajaran ilmu-ilmu alam dan sosial. Melalui pembelajaran IPAS, siswa diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta alam. Pembelajaran IPAS dirancang untuk mengembangkan kemampuan siswa agar menjadi anggota masyarakat yang memiliki pengetahuan, pemahaman dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 27 Oktober 2025 di kelas V SD Negeri 4 Wonokerto. diperoleh data bahwa siswa kurang diberikan kesempatan untuk terlibat aktif di dalam pembelajaran. Hal ini terlihat dari banyaknya siswa yang kurang menyimak guru pada saat menjelaskan, kurangnya siswa untuk aktif bertanya dan menjawab pertanyaan. Terlihat juga banyak siswa yang kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, dapat dilihat dari banyaknya siswa yang terlihat bosan, kurang bersemangat dan kurang antusias dalam mengikuti

pembelajaran. Hal ini ditandai dengan perhatian beberapa siswa yang tidak fokus pada guru saat pembelajaran di kelas karena adanya pembelajaran yang relatif monoton. Siswa lebih banyak mencurahkan perhatian pada teman sebangku bahkan sibuk dengan aktivitasnya sendiri.

Beberapa siswa juga mudah menyerah saat mendapatkan tugas yang dianggap sulit, bahkan siswa kurang berusaha dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Peneliti juga menemukan bahwa ketika diberikan tugas pada pembelajaran IPAS masih banyak siswa yang mendapatkan hasil belajar yang rendah. Hal ini terlihat pada saat diberikan ulangan harian, beberapa siswa yang memperoleh nilai rata-rata di bawah KKM 75.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti berusaha menemukan solusi terkait motivasi dan hasil belajar siswa. Menurut (Keller, 2022) memandang bahwa pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang dapat menghasilkan belajar yang bermanfaat dan terfokus pada siswa (*student centered*) melalui penggunaan prosedur yang tepat. Guru yang memiliki peran penting untuk membuat pembelajaran menjadi efektif (Manchester & Roberts, 2025).

Guru sebagai pendidik, pembimbing, mediator, fasilitator dan evaluator hendaknya memberikan sesuatu yang dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan yang mereka miliki (Hohmann et al., 2025). Peran dan fungsi guru sangat berpengaruh terhadap pelaksanaan pendidikan di sekolah. Selain pemahaman konsep berupa materi, guru juga diharapkan dapat menciptakan suasana kelas yang dapat menunjang

keberhasilan dari pembelajaran. Guru perlu melakukan inovasi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dalam pendidikan yang disesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Shi et al., 2019). Inovasi dalam pembelajaran perlu dilakukan, agar pembelajaran dapat lebih hidup dan bermakna.

Guru berperan penting dalam menentukan keberhasilan siswa dalam suatu pembelajaran. Guru harus mampu menguasai dan mengembangkan materi pembelajaran, merencanakan dan menyiapkan pelajaran setiap hari, mengontrol dan mengevaluasi kegiatan siswa (Meril¨ainen, 2023). Berdasarkan hal tersebut, maka penting bagi guru untuk memahami karakteristik materi, siswa dan metodologi pembelajaran dalam pembelajaran terutama yang berkaitan dengan pemilihan model-model pembelajaran. Ketepatan pemilihan model pembelajaran yang akan diajarkan juga harus sesuai dengan tujuan pembelajaran merupakan kemampuan dan keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh seorang guru (Mittal et al., 2022). Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh (Kolosz´ar et al., 2024) bahwa Model pembelajaran merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan oleh guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Hal ini berarti bahwa ketepatan guru dalam memilih model pembelajaran berpengaruh terhadap keberhasilan dan hasil belajar siswa karena model pembelajaran yang digunakan oleh guru berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran yang

dilakukannya sehingga siswa dapat memahami materi yang diberikan dan dapat mencapai pembelajaran yang bermakna.

Model pembelajaran merupakan pedoman bagi pengajar dan para guru dalam mencapai hasil belajar yang diinginkan. Hasil belajar yang baik akan menggambarkan ketercapaian tujuan dari pembelajaran (George et al., 2025). Oleh karenanya, peneliti mencari berbagai informasi mengenai model-model pembelajaran. Peneliti menemukan salah satu model pembelajaran yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Peneliti memilih model tersebut karena model tersebut cocok untuk pelajaran IPAS.

Salah satu model pembelajaran yang menyenangkan serta melibatkan siswa adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Menurut (Gruetzemacher et al., 2025) Model *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Keberhasilan pembelajaran model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dibuktikan dengan hasil penelitian seperti yang dilakukan oleh (Irviana, 2016) yang menyatakan bahwa Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berhasil dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan keaktifan siswa. Dalam hasil penelitian yang dilakukan oleh (Bandaso et al., 2023) menunjukan bahwa terjadi peningkatan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Berkaitan dengan hal tersebut, sudah selayaknya di dalam pembelajaran dilakukan suatu inovasi yang dapat berupa penggunaan model-model pembelajaran secara bervariasi seperti penggunaan model pembelajaran. *Teams Games Tournament* yang merupakan salah satu model yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPAS yang dapat membuat siswa lebih berinteraksi satu dengan yang lain dalam kelompoknya. Berdasarkan fenomena dan temuan yang peneliti dapatkan berdasarkan data di lapangan, maka upaya yang dapat dilakukan peneliti yaitu mengkaji melalui penelitian yang berfokus pada "Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar IPAS Pada Siswa Kelas V Di SDN 4 Wonokerto".

B. Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang sudah dideskripsikan pada latar belakang diatas, maka dari itu dapat diidentifikasikan batasan permasalahan penelitian sebagai berikut.

1. Kurangnya tingkat Motivasi siswa dalam proses pembelajaran.
2. Adanya proses pembelajaran yang relatif monoton.

3. Hasil belajar IPAS siswa yang memiliki nilai rata-rata dibawah KKM 75.
4. Belum diketahui efektivitas pembelajaran berbasis *Team Games Tournament* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, yang menjadi rumusan dalam penelitian ini yaitu.

1. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar IPAS pada siswa kelas V di SDN 4 Wonokerto?
2. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPAS pada siswa kelas V di SDN 4 Wonokerto?
3. Apakah terdapat perbedaan antara model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan model konvensional terhadap motivasi dan hasil belajar IPAS pada siswa kelas V di SDN 4 Wonokerto?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar IPAS pada siswa kelas V di SDN 4 Wonokerto.
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPAS pada siswa kelas V di SDN 4 Wonokerto.
3. Untuk mengetahui perbedaan antara model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan model konvensional terhadap motivasi dan hasil belajar IPAS pada siswa kelas V di SDN 4 Wonokerto.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

   Penelitian ini dapat memberi sumbangan pemikiran berupa informasi inovasi-inovasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran khususnya pada pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada muatan pelajaran IPAS.

2. Manfaat Praktis

   1) Bagi Guru

      Penelitian ini dapat dijadikan sebagai perbaikan pembelajaran yang mengutamakan pada keterlibatan siswa secara aktif dan dapat mengasah keterampilan dalam mengelola pembelajaran IPAS dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

   2) Bagi Siswa

Sebagai upaya untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, lebih mampu meningkatkan interaksi dengan siswa-siswa yang lain.

3) Bagi Sekolah

Sebagai upaya dalam peningkatan kualitas pembelajaran di kelas yang akan memberikan dampak positif bagi peningkatan kualitas sekolah.

4) Peneliti Selanjutnya

Menambah pengetahuan penulis tentang model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai salah satu model pembelajaran aktif dan inovatif dalam pembelajaran.

F. Definisi Operasional Variabel

Variabel yang digunakan mencakup model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), pembelajaran IPAS, dan motivasi belajar. Definisi operasional dari variabel tersebut diuraikan sebagai berikut.

1. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

   Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran kelompok yang mudah untuk diterapkan dalam pembelajaran, dengan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan suku maupun ras dan terdapat unsur games yang menyenangkan, sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti akan mengimplementasikan

model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam mata pelajaran IPAS siswa kelas V SDN 4 Wonokerto sebagai kelompok eksperimen dan akan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional sebagai kelompok kontrol.

2. Motivasi Belajar

   Motivasi belajar merupakan kekuatan (*power motivation*), daya pendorong (*driving force*), atau alat pembangun kesediaan dan keinginan yang kuat dalam diri siswa untuk belajar secara aktif, kreatif, efektif, inovatif, dan menyenangkan dalam rangka perubahan perilaku, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Dalam penelitian ini, peneliti mengukur motivasi belajar menggunakan angket dengan indikator meliputi antusias dalam belajar, ulet dan tekun dalam pembelajaran, keinginan untuk diraih dan kegiatan yang menarik dalam pembelajaran.

3. Hasil Belajar

   Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam pembelajaran karena akan memberikan sebuah informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui pembelajaran selanjutnya. Dalam penelitian ini, hasil belajar IPAS kelas V SDN 4 Wonokerto merupakan hasil tugas siswa dalam menjawab soal dalam bentuk pilihan ganda. Hasil belajar terbagi menjadi hasil belajar pre *test* dan hasil belajar *post test*, baik yang berlaku pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol.