

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat dan kebudayaan. Pendidikan pada dasarnya merupakan proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan potensi dirinya, sehingga dapat menghadapi setiap perubahan yang terjadi. Melalui pendidikan, manusia dapat meningkatkan pengetahuan, kemampuan dan kreatifitas terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Munandar., dkk. 2020:2).

Guru dalam melaksanakan kompetensi diharapkan mampu merencanakan dan melaksanakan pembelajaran, termasuk penguasaan dalam penggunaan media pembelajaran. Kemampuan guru dalam menciptakan suasana komunikasi yang edukatif dengan siswa merupakan suatu keterampilan dalam mengelola proses pembelajaran di kelas, dan juga peran di kelas lebih didominasi oleh guru. Oleh karena itu, saat ini sangat penting bagi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran yang baik, sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan yang ada.

Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dalam penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Di samping membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan

pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan mendapatkan informasi (Kustina., dkk. 2021:3)

Proses pembelajaran di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk dasar pengetahuan dan keterampilan siswa. Salah satu mata pelajaran yang berperan dalam mengembangkan pemahaman tentang lingkungan dan fenomena alam adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas V SDN 04 Madiun Lor, diketahui bahwa pembelajaran IPAS belum sepenuhnya berjalan secara optimal. Guru masih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab secara konvensional. Akibatnya, keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar masih rendah. Hanya sebagian kecil siswa yang aktif bertanya atau menjawab pertanyaan guru, sedangkan sebagian besar lainnya hanya mendengarkan tanpa menunjukkan antusiasme.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V, diketahui bahwa hanya sekitar 40% siswa yang menunjukkan ketertarikan terhadap pelajaran IPAS. Sisanya tampak kurang bersemangat dan sering kali menunda-nunda dalam mengerjakan tugas. Guru juga mengungkapkan bahwa nilai rata-rata hasil sumatif harian IPAS pada semester sebelumnya masih di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 75. Dari 22 siswa, hanya 9 siswa yang mencapai nilai di atas KKTP. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi turut menjadi faktor penyebab rendahnya motivasi belajar siswa. Selama ini, guru cenderung mengandalkan buku teks dan papan tulis sebagai sumber utama pembelajaran. Padahal, perkembangan

teknologi saat ini menyediakan berbagai media interaktif yang dapat dimanfaatkan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa.

Salah satu media yang potensial untuk digunakan dalam pembelajaran adalah *wordwall*. *Wordwall* merupakan platform digital yang menyediakan berbagai permainan edukatif seperti kuis, *puzzle*, dan *matching game* yang dapat disesuaikan dengan materi pelajaran. Melalui media ini, siswa dapat belajar sambil bermain, sehingga suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton.

Sari, Yarza (2021: 196) mengemukakan bahwa *wordwall* adalah sebuah aplikasi yang dapat dijadikan sebagai suatu media pembelajaran, sumber belajar atau alat penilaian berbasis daring yang dapat menarik bagi siswa. Media interaktif *wordwall* dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan berbagai konsep permainan interaktif yang berada dalam website tersebut.

Berdasarkan penelitian menurut Arimbawa (2021: 329) menyatakan bahwa dengan menggunakan media game interaktif *wordwall* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Aini, Rulviana (2023: 1046) juga menemukan bahwa dengan menggunakan media game interaktif *wordwall*, dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep sehingga akan berdampak pada hasil belajar yang semakin meningkat. Temuan dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media game interaktif *wordwall* dapat

memberikan dampak yang positif terhadap guru dalam kegiatan belajar, sehingga pembelajaran dapat lebih menyenangkan.

Namun, pemanfaatan media *wordwall* saja belum cukup tanpa disertai penerapan model pembelajaran yang tepat. Salah satu upaya pilihan yang diusulkan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar adalah dengan melaksanakan model pembelajaran *team games tournament*. Model pembelajaran *team games tournament* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menekankan kerja sama antar siswa melalui permainan dan kompetisi akademik. Di dalam model pembelajaran tersebut siswa dibagi menjadi beberapa tim dengan kemampuan yang heterogen untuk saling bekerja sama menyelesaikan tugas dan berkompetisi dalam turnamen.

Model pembelajaran *team games tournament* sangat relevan diterapkan pada pembelajaran IPAS karena mendorong partisipasi aktif siswa, menumbuhkan rasa tanggung jawab bersama, serta meningkatkan semangat berkompetisi secara sehat. Aktivitas belajar melalui permainan akademik dapat menumbuhkan kegembiraan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk memahami materi pelajaran. Krismanto (2022: 92) berpendapat bahwa model pembelajaran *team games tournament* dapat meningkatkan keterampilan dasar, prestasi, interaksi positif siswa, harga diri, dan penerimaan perbedaan siswa lain.

Hasil penelitian sebelumnya menurut Gusdiana dkk., (2023: 71) menyampaikan bahwa model pembelajaran *team games tournamens* lebih efektif digunakan untuk mengembangkan motivasi belajar serta meningkatkan

hasil belajar siswa, selain itu siswa juga mampu menyelesaikan masalah dengan konsep yang benar . Menurut Fadhillah dkk., (2025: 1224) mengemukakan model pembelajaran kooperatif jenis *teams games tournament* teridentifikasi memberikan efek yang berarti dalam capaian hasil belajar. Implementasi aktivitas permainan dan turnamen dalam metode *teams games tournament* mendorong keterlibatan partisipasi siswa selama kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, turut berkontribusi secara positif terhadap peningkatan capaian akademik.

Penerapan model pembelajaran *team games tournament* yang dipadukan dengan media *wordwall* diharapkan dapat menjadi inovasi yang menarik dalam pembelajaran IPAS. Melalui kombinasi tersebut, proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga memberi kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi, berkolaborasi, dan berkompetisi secara positif. Siswa dapat berperan aktif sebagai pembelajar yang mandiri, sementara guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya kegiatan belajar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran mata pelajaran IPAS di kelas V SDN 04 Madiun Lor sebagai berikut:

1. Motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran IPAS masih rendah.

Banyak siswa yang kurang bersemangat dalam mengikuti kegiatan

pembelajaran, terlihat dari minimnya partisipasi mereka dalam bertanya, menjawab, atau mengemukakan pendapat di kelas.

2. Metode pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat konvensional. Guru lebih dominan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, sehingga siswa menjadi pasif dan kurang dilibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran.
3. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.
Berdasarkan hasil evaluasi, nilai rata-rata ulangan harian siswa masih berada di bawah Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dan hanya sebagian kecil siswa yang mampu mencapai nilai di atas standar.
4. Kurangnya penerapan model pembelajaran yang inovatif dan kolaboratif.
Pembelajaran belum memberi kesempatan bagi siswa untuk bekerja sama, berinteraksi, dan belajar melalui aktivitas permainan edukatif yang dapat meningkatkan semangat belajar.

C. Rumusan Masalah dan Pemecahannya

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- a. Bagaimana proses penerapan model pembelajaran *team games tournament* berbantuan media *wordwall* pada mata pelajaran IPAS siswa kelas V SDN 04 Madiun Lor?

- b. Apakah penerapan model pembelajaran *team games tournament* berbantuan media *wordwall* dapat meningkatkan motivasi belajar mata pelajaran IPAS pada siswa kelas V SDN 04 Madiun Lor?
- c. Apakah penerapan model pembelajaran *team games tournament* berbantuan media *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPAS pada siswa kelas V SDN 04 Madiun Lor?

2. Pemecahan Masalah

Adapun pemecahan masalah adalah peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan model pembelajaran *team games tournament* berbantuan media *wordwall* dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Perencanaan (*planning*) yaitu bentuk tim siswa (3-5 orang per tim), siapkan turnamen (misalnya, babak kualifikasi dan final), dan integrasikan *wordwall* untuk membuat game edukasi (contoh: kuis, *puzzle*, dan *matching game*).
- b. Pelaksanaan (*action*) yaitu siswa bekerja sama dalam tim untuk mempelajari materi. Setiap tim bermain game di *wordwall* (misalnya, kuis berbasis waktu) untuk menguji pengetahuan. Pemenang tim mendapatkan poin.
- c. Observasi (*observation*) yaitu amati perilaku siswa selama kegiatan (misalnya, tingkat partisipasi, peningkatan motivasi, pemahaman materi, dan kerjasama tim). Catat data untuk membandingkan dengan kondisi sebelumnya.

- d. Refleksi (*reflection*) yaitu tahap penutup siklus, dalam hal ini guru merefleksikan hasil observasi, mengevaluasi keberhasilan pemecahan masalah, dan merencanakan tindak lanjut. Jika masalah belum sepenuhnya teratasi, siklus penelitian tindakan kelas dapat diulang.

D. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui bagaimana proses penerapan model pembelajaran *team games tournament* berbantuan media *wordwall* pada mata pelajaran IPAS siswa kelas V SDN 04 Madiun Lor.
2. Untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran *team games tournament* berbantuan media *wordwall* dapat meningkatkan motivasi belajar mata pelajaran IPAS pada siswa kelas V SDN 04 Madiun Lor.
3. Untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran *team games tournament* berbantuan media *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPAS pada siswa kelas V SDN 04 Madiun Lor.

E. Manfaat Penelitian

Setelah melakukan penelitian ini diharapkan memberikan hasil yang dapat dijadikan sebagai:

1. Manfaat Teoritis

Untuk memberikan tambahan wawasan, pengetahuan serta pengalaman dalam pembelajaran. Selain itu sebagai masukan dalam

menentukan strategi pembelajaran dalam upaya peningkatan mutu pendidikan secara tepat.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Dengan menggunakan model dan media pembelajaran ini diharapkan siswa SDN 04 Madiun Lor menjadi lebih tertarik dengan mata pelajaran yang diajarkan dan lebih termotivasi sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi guru

Guru SDN 04 Madiun Lor diharapkan bisa mengembangkan lebih lanjut model, media dan referensi dalam proses pembelajaran yang dapat menunjang aktivitas pembelajaran.

c. Bagi sekolah

Bagi SDN 04 Madiun Lor diharapkan dapat memberikan sumber daya yang bermanfaat untuk membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran lebih cepat dan menawarkan gagasan untuk meningkatkan sistem pendidikan saat ini.

d. Bagi UNIPMA

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat praktis bagi UNIPMA, antara lain sebagai bahan pertimbangan dalam pengambilan keputusan strategi akademik dan non-akademik, peningkatan reputasi kelembagaan, serta penguatan fungsi universitas sebagai lembaga riset dan pengabdian masyarakat.

e. Bagi peneliti

Dapat menambah informasi dalam penerapannya di sekolah terhadap permasalahan yang dihadapi di dunia nyata.

F. Definisi Istilah

1. Model Pembelajaran *Team Games Tournament*

Model pembelajaran *team games tournament* adalah pendekatan yang sangat cocok untuk diterapkan di sekolah dasar. Model ini mudah dijalankan karena melibatkan seluruh siswa secara aktif tanpa membedakan status atau kemampuan. Model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* diterapkan melalui sistem kerja kelompok kecil yang terdiri dari tiga hingga lima siswa dengan latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, atau suku yang beragam. Dalam model ini, siswa berperan sebagai tutor sebaya, saling membantu dalam proses belajar, serta melibatkan unsur permainan edukatif yang mampu menumbuhkan antusiasme dan semangat belajar di kelas.

2. Media *Wordwall*

Wordwall merupakan aplikasi yang berfungsi sebagai permainan edukasi yang menarik, mendorong respons aktif dari siswa dalam penyampaian materi, sehingga sangat sesuai untuk merancang dan mengevaluasi ulang proses pembelajaran. Media ini dapat diakses melalui perangkat smartphone atau laptop via platform web, sehingga memudahkan penggunaan secara daring bagi siswa. Berbagai format yang tersedia mencakup kuis untuk latihan soal pilihan ganda, latihan esai,

permainan *match pairs* yang melibatkan pencocokan pasangan secara tepat, serta *find the match* untuk memadukan jawaban dengan opsi yang benar.

3. Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan dorongan yang muncul dari faktor internal (pada diri siswa) maupun faktor eksternal (di luar diri siswa), yang mendorong siswa untuk melakukan berbagai kegiatan guna mewujudkan perubahan perilaku serta pencapaian tujuan yang diinginkan. Faktor internal tersebut meliputi minat, bakat, kecerdasan, dan kondisi fisik-rohani (seperti kesehatan dan emosi), serta efikasi diri (kepercayaan diri dalam kemampuan belajar). Sedangkan faktor eksternal meliputi aktor dari lingkungan keluarga, seperti peran dan pola asuh orang tua; lingkungan sekolah, seperti kreativitas guru, metode pembelajaran, dan lingkungan belajar yang kondusif; serta lingkungan sosial/masyarakat, seperti dukungan teman sebaya dan akses internet.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar dapat diartikan sebagai perubahan kemampuan kognitif (pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, dan evaluasi), afektif (emosi, sikap, nilai, dan perasaan), dan psikomotorik (keterampilan fisik, sosial, manajerial, atau intelektual) yang mencerminkan tingkat pengetahuan, penguasaan materi, perubahan perilaku, keterampilan, serta sikap sebagai output dari proses belajar.

5. Mata Pelajaran IPAS

Mata pelajaran IPAS adalah singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, yang merupakan gabungan dari pelajaran IPA dan IPS. Mata pelajaran ini membahas tentang makhluk hidup, benda mati, serta interaksinya di alam semesta, dan juga kehidupan manusia sebagai individu serta makhluk sosial dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Tujuannya adalah untuk menumbuhkan rasa ingin tahu, memahami fenomena alam dan sosial, serta melatih sikap ilmiah seperti berpikir kritis dan analitis.