

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK KELAS
V SDN 1 SEMBULUH 1 DENGAN MENGGUNAKAN MODEL
PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT)* BERBANTUAN
MEDIA *WORDWALL***

SKRIPSI

OLEH :

FIKRI GUSLIANOR

NIM : 21.23.024614



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALANGKARAYA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PGSD
TAHUN 2026**

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK
KELAS V SDN 1 SEMBULUH 1 DENGAN MENGGUNAKAN MODEL
PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT)* BERBANTUAN
MEDIA *WORDWALL***

SKRIPSI

Ditulis sebagai salah satu persyaratan

Dalam mendapatkan gelar Serjana Pendidikan

Program Studi PGSD

OLEH :

FIKRI GUSLIANOR

NIM : 21.23.024614

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALANGKARAYA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PGSD
TAHUN 2026**

ABSTRAK

Fikri Guslianor. 2026. *UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK KELAS V SDN 1 SEMBULUH DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA WORLDWALL* ". Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Palangkaraya. Pembimbing (1): Hendri, M.Pd pembimbing (2): Nurun Ni'mah, M.Pd.

Setelah dilakukan observasi di SDN 1 Sembuluh 1, ditemukan bahwa 11 dari 18 orang peserta didik (61, 11%) kelas V SDN 1 Sembuluh 1, nilainya tidak memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada pembelajaran IPAS yaitu 70. Beberapa penyebab rendahnya hasil belajar diantaranya kurangnya penggunaan model atau metode pembelajaran dikelas, kurangnya penggunaan media pembelajaran yang mendukung, serta kurangnya partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran. Karena permasalahan tersebut penggunaan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan media *Wordwall* bisa menjadi solusi untuk rendahnya hasil belajar IPAS peserta didik Kelas V SDN 1 Sembuluh 1.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) untuk mendeskripsikan aktivitas peserta didik pada mata pelajaran IPAS materi jaring-jaring makanan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan media *Wordwall*; (2) untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan media *Wordwall*.

Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran IPAS menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan media *Wordwall*. memperoleh kriteria sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari aktivitas peserta didik pada siklus I yang memperoleh nilai rata-rata 4,50 dengan kategori baik, sedangkan pada siklus II aktivitas peserta didik memperoleh nilai rata-rata 5 dengan kategori sangat baik. (2) adanya peningkatan hasil belajar peserta didik di kelas V SDN 1 Sembuluh 1 dalam pembelajaran IPAS dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan media *Wordwall*. Hal ini dapat dilihat dari hasil *pre-test* yang mendapatkan nilai rata-rata 65 dengan persentase ketuntasan klasikal adalah 44,44%. Selanjutnya pada siklus I nilai rata-rata yang diperoleh adalah 70,55 dengan persentase ketuntasan klasikal adalah 61,11%, sedangkan pada siklus II nilai rata-rata adalah 77,77 dengan persentase ketuntasan klasikal adalah 88,88%

Kata Kunci: Hasil belajar IPAS, Model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* , Media *Wordwall*.

ABSTRACT

Fikri Guslianor. 2026. *Effort to Improve Science Learning Outcomes in Grade V Students of SDN 1 Sembuluh 1 with Implementation Team Games Tournament (TGT) Learning Model Assisted by Wordwall Media*. Thesis. Elementary School Teacher Education Study Program. Faculty of Teacher Training and Education. Muhammadiyah University of Palangkaraya. Advisor (1): Hendri, M.Pd. Advisor (2): Nurun Ni'mah, M.Pd.

"After conducting observations at SDN 1 Sembuluh 1, it was found that 11 out of 18 fifth-grade students (61.11%) did not meet the Minimum Learning Mastery Criteria (KKTP) in Science and Social Studies (IPAS) learning, which is set at 70. Several factors contributing to these low learning outcomes include the lack of instructional models or methods used in the classroom, the insufficient use of supportive learning media, and the lack of active student participation in the learning process. Due to these issues, implementing the *Team Games Tournament (TGT)* learning model assisted by *Wordwall* media could serve as a solution to improve the low IPAS learning outcomes of the fifth-grade students at SDN 1 Sembuluh 1.

This study aims to: (1) describe student activities in the science subject using the *Team Games Tournament (TGT)* learning model assisted by *wordwall* media; (2) to determine the increase in student learning outcomes in the science subject using the *Team Games Tournament (TGT)* learning model assisted by *wordwall* media.

The results of this study indicate that: (1) student activities in the science learning process using the *Team Games Tournament (TGT)* learning model assisted by *wordwall* media obtained very good criteria. This can be seen from the activities of students in cycle I which obtained an average value of 4,50 with a good category, while in cycle II the activities of students obtained an average value of 5 with a very good category. (2) there is an increase in student learning outcomes in class V SDN 1 Sembuluh 1 in science learning by implementing the *Team Games Tournament (TGT)* learning model assisted by *wordwall* media. This can be seen from the results of the *pre-test* which obtained an average value of 65 with a classical completion percentage of 44,44%. Furthermore, in cycle I the average value obtained was 70,55 with a classical completion percentage of 61,11%, while in cycle II the average value was 77,77 with a classical completion percentage of 88,88%

Keywords: Science learning outcomes, The *Team Games Tournament (TGT)* Learning Model, *Wordwall* Media.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah Swt., atas rahmat dan Karunia yang dilimpahkan-nya, sehingga proposal ini dapat terselesaikan dengan baik. Proposal ini membahas tentang **“UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK KELAS V SDN 1 SEMBULUH DENGAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNMENT (TGT)* BERBANTUAN MEDIA *WORLDWALL* ”**.

Pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan apresiasi sedalam-dalamnya kepada berbagai pihak yang telah memberikan bantuan berupa arahan dan dorongan selama peneliti studi. Oleh karena itu, peneliti ingin menyampaikan terima kasih dan penghargaan kepada yang terhormat:

1. Rektor Universitas Muhammadiyah Palangkaraya Bapak Dr. H. Muhammad Yusuf, S. Sos., M.A.P.
2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Bapak Hendri, M.Pd.
3. Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Agung Riadin, M.Pd.
4. Wakil Dekan II Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Bapak Alfani, M.A.P.
5. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Ibu Nurun Ni'mah, M.Pd., dan Pengajar serta tata usaha Program Studi PGSD Universitas Muhammadiyah Palangkaraya.
6. Bapak Hendri, M.Pd selaku dosen pembimbing I, dan Ibu Nurun Ni'mah, M.Pd selaku dosen pembimbing II, yang telah banyak membantu, mengarahkan, membimbing, dan memberikan dorongan sampai skripsi ini selesai
7. Dosen Pembimbing Akademik Ibu Istiqamah Hafid M.Psi..
8. Kepala Sekolah dewan guru, dan peserta didik di SD Negeri 1 Sembuluh 1 yang telah membantu kelancaran selama penelitian.

9. Orang tua dan saudara saya yang senantiasa membimbing dan memberikan doa yang terbaik.
10. Teman-teman mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palangkaraya yang telah mendukung, bekerja sama serta memberikan motivasi dan semangat sehingga skripsi ini bisa terselesaikan.
11. Pihak–pihak yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu, yang telah memberikan dukungan hingga peneliti selesai studi..

Semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut mendapat pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT, dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya. Amin.

Palangka Raya, 23 Juni 2026

Fikri Guslianor
NIM: 21.23.024614

DAFTAR ISI

Halaman

SURAT PERNYATAAN	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Kegunaan Penelitian	8
BAB II KAJIAN TEORI DAN HIPOTESIS	9
A. Kajian Teori	9
1. Belajar	9
a. Pengertian Belajar	9
b. Manfaat Belajar	10
2. Hasil Belajar	11
a. Pengertian Hasil Belajar	11
b. Faktor Yang Mempengaruhi Belajar	12
c. Tujuan Hasil Belajar	13
3. Model Pembelajaran	15
a. Pengertian Model Pembelajaran	15
b. Manfaat Model Pembelajaran	16
c. Jenis-Jenis Model Pembelajaran	18
4. Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament (Tgt)</i>	19
a. Pengertian Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament (Tgt)</i>	19
b. Manfaat Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament (Tgt)</i>	20
c. Kelebihan Dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament (Tgt)</i>	21
d. Langkah Langkah Penerapan Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament (Tgt)</i>	23
5. Media <i>Wordwall</i>	27
a. Pengertian Media <i>Wordwall</i>	27

b. Manfaat Media Pembelajaran <i>Wordwall</i>	28
c. Kelebihan Dan Kekurangan Media <i>Wordwall</i>	29
d. Langkah-Langkah Media <i>Wordwall</i>	30
6. Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS)	32
a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS)	32
b. Tujuan Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS)	33
c. Materi Jaring-Jaring Makanan	34
B. Penelitian Yang Relevan	39
C. Kerangka Berpikir	43
D. Hipotesis Penelitian	45
Bab III Metodologi Penelitian	47
A. Setting Dan Subjek Penelitian	47
1. Waktu Penelitian	47
2. Tempat Penelitian	47
3. Subjek Penelitian	47
B. Metode Penelitian	47
C. Kehadiran Dan Peran Peneliti	48
D. Rancangan Penelitian	48
1. Tahapan Siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	49
a) Perencanaan	49
b) Pelaksanaan	50
c) Pengamatan	50
d) Refleksi	51
2. Siklus 1	52
3. Siklus 2	55
E. Teknik Pengumpulan Data	57
1. Observasi	57
2. Tes	58
F. Instrumen Pengumpulan Data	59
1. Tes	59
2. Lembar Kisi-Kisi Observasi	61
3. Uji Validasi	63
G. Teknik Analisis Data	64
1. Kualitatif	64
2. Kuantitatif	65
H. Indikator Keberhasilan Penelitian	67
I. Jadwal Penelitian	68
Bab IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	70
A. Deskripsi Data	70
1. Deskripsi Data <i>Pre-Test</i>	70
2. Deskripsi Data Siklus 1	72
a. Perencanaan (Siklus 1)	72
b. Pelaksanaan Tindakan (Siklus 1)	73
c. Observasi (Siklus 1)	75
1) Pengamatan Aktivitas Peserta Didik	76

2) Data Hasil Belajar (Siklus 1)	78
d. Refleksi (Siklus 1)	81
3. Deskripsi Data Siklus II	82
a. Perencanaan (Siklus II)	82
b. Pelaksanaan Tindakan (Siklus II)	83
c. Observasi (Siklus I1)	85
1) Pengamatan Aktivitas Peserta Didik	86
2) Data Hasil Belajar (Siklus I1)	88
d. Refleksi (Siklus I1)	91
B. Pengujian Hipotesis Tindakan	92
1. Aktivitas Peserta Didik	92
2. Hasil Belajar Peserta Didik	93
C. Pembahasan Hasil Penelitian	95
1. Hasil Pengamatan Aktivitas Peserta Didik	95
2. Hasil Belajar Peserta Didik	96
Bab V KESIMPULAN	98
A. Kesimpulan	98
B. Keterbatasan Penelitian	99
C. Rekomendasi	100
DAFTAR PUSTAKA	101

DAFTAR TABEL

	<i>Halaman</i>
Tabel 1 Kisi-kisi Soal <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	60
Tabel 2 Capaian dan Tujuan Pembelajaran.....	61
Tabel 3 Kisi-kisi Observasi Aktivitas Peserta Didik	62
Tabel 4 Kriteria Pemilihan Validator.....	64
Tabel 5 Kriteria Aktivitas Peserta Didik.....	65
Tabel 6 Kriteria Ketuntasan	67
Tabel 7 Jadwal Penelitian	68
Tabel 8 Data Hasil <i>Pre-Test</i>	71
Tabel 9 Data Hasil Pengamatan Peserta Didik (Siklus I)	76
Tabel 10 Data Hasil Belajar Peserta Didik <i>Post-test</i> (Siklus I)	79
Tabel 11 Refleksi Pelaksanaan Tindakan Siklus I....	81
Tabel 12 Data Hasil Pengamatan Aktivitas Peserta Didik (Siklus II)	86
Tabel 13 Data Hasil Belajar Peserta Didik <i>Post-test</i> (Siklus II)	89
Tabel 14 Peningkatan Aktivitas Peserta Didik	92
Tabel 15 Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik	94

DAFTAR GAMBAR

	<i>Halaman</i>
Gambar 1 Jaring Jaring Makanan	35
Gambar 2 Jaring Jaring Makanan di Darat	36
Gambar 3 Jaring Jaring Makanan di Laut	37
Gambar 4 Jaring Jaring Makanan di Sawah.....	38
Gambar 5 Jaring Jaring Makanan Air Tawar.....	39
Gambar 6 Kerangka Berpikir	45
Gambar 7 Siklus PTK	52
Gambar 8 Diagram Aktivitas Peserta Didik	93
Gambar 9 Diagram Hasil Belajar Peserta Didik	94
Gambar 10 Persentase Hasil Belajar Peserta Didik	94

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu proses yang tidak hanya terbatas pada penguasaan ilmu pengetahuan, tetapi juga meliputi pengembangan karakter dan keterampilan individu sehingga individu tersebut dapat memberikan kontribusi bagi masyarakat. Proses ini berlangsung secara berkesinambungan dan biasanya melibatkan berbagai tingkat pendidikan formal, mulai dari pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi. Dalam hal ini, pemerintah Indonesia menunjukkan komitmen yang kuat untuk meningkatkan kecerdasan bangsa, sesuai dengan amanat yang tercantum dalam Undang-Undang Dasar 1945. Salah satu langkah nyata yang diambil adalah pelaksanaan program wajib belajar selama 13 tahun, yang merupakan pengembangan dari program sebelumnya.

Menurut UU No.20 Pasal 1 tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional, mencantumkan pengertian pendidikan sebagai: *“usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”*. Dari UU tersebut pendidikan dikatakan sebagai sarana dalam membangun dan menumbuhkan generasi yang berkualitas terkhususnya

sebagai peserta didik dalam menjalankan jenjang-jenjang pendidikan sekolah.

Selanjutnya Abd Rahman dkk (2022) menyatakan bahwa pendidikan adalah pendidikan sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat dan kebudayaan. Pendidikan dan budaya ada bersama dan saling memajukan.

Untuk memastikan bahwa pendidikan yang diberikan berkualitas, diperlukan fokus dalam penguasaan dan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Saat ini dunia pendidikan sudah memasuki tahap modern. Pengembangan IPTEK berkaitan erat dengan penguasaan ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS). Teknologi yang dinikmati sekarang sebagian besar tercipta melalui penerapan konsep dan prinsip IPAS yang diwujudkan secara teknis dalam berbagai bentuk alat dan produk teknologi. IPAS mengandung tiga dimensi utama, yaitu dimensi produk, proses, dan sikap ilmiah. Dimensi produk IPAS berupa fakta, konsep, prinsip, hukum, dan teori IPAS.

Menurut Purba dkk (2023) IPAS memiliki peran penting bagi peserta didik supaya mampu mengatasi permasalahan melalui kemampuan sains. Sains dapat menjadi cara bagi peserta didik menghadapi isu di era global. Maka dari itu, dibutuhkan kurikulum sesuai pada pembelajaran yang memungkinkan peserta didik menjadi cerdas secara ilmiah dan teknologi, bernalar kritis, imajinatif, dapat berdiskusi dan bekerja sama. Tetapi dalam

praktiknya, banyak tantangan yang dihadapi dalam proses pembelajaran IPAS terutama di tingkat SD.

Saat Observasi di kelas V SDN 1 Sembuluh 1 tanggal 10 September 2025 untuk mata pelajaran IPAS pada materi jaring-jaring makanan ditemukan bahwa terdapat beberapa permasalahan dalam pembelajaran. Permasalahan itu diantaranya yaitu kurangnya penggunaan model, dan metode pembelajaran di kelas, Guru lebih sering menggunakan metode ceramah saja karena tidak perlu waktu yang lama dalam persiapan pembelajaran. Guru hanya bergantung kepada buku saja dalam penyampaian materi, serta, hanya guru saja yang berperan aktif dalam pembelajaran. Adapun permasalahan dari peserta didik, yaitu peserta didik yang kurang mampu memahami materi pembelajaran, peserta didik yang pasif dalam keberlangsungan pembelajaran, Peserta didik mengobrol dengan teman didekatnya, peserta didik tidak duduk tenang di kursinya, peserta didik menggambar, saat guru menjelaskan serta peserta didik bolak balik meminjam peralatan tulis. Perilaku tersebut dapat diamati saat mata pelajaran IPAS berlangsung.

Permasalahan dalam pembelajaran tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik sehingga tidak mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang diharapkan. Nilai standar Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) IPAS adalah 70, tetapi masih ada beberapa peserta didik yang mendapatkan nilai di bawah 70 berdasarkan Hasil tugas harian. menunjukkan bahwa 38, 89% peserta didik (atau 7 orang)

mencapai Nilai standar Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan. Sedangkan 61, 11% peserta didik (atau 11 orang) tidak mencapai Nilai 70 atau nilai standar Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)

Dalam upaya mengatasi masalah ini, penerapan model pembelajaran yang interaktif dan menarik menjadi sangat penting. Menurut peneliti salah satu model yang dapat digunakan ialah *Team Games Tournament (TGT)*. Penggunaan model *Team Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS (Marlita dkk, 2023). Penggunaan model *Teams Games Tournament (TGT)* dalam mata pelajaran IPAS bertujuan untuk memenuhi integrasi karakteristik sains dan ilmu sosial. Dari sisi IPA, elemen *Games* dan *Tournament* membantu peserta didik memvisualisasikan dan menguji pemahaman atas konsep alam yang abstrak melalui kompetisi sehingga meningkatkan daya ingat dan pengetahuan. Sementara dari sisi Sosial, model ini memperkuat keterampilan interpersonal dan nilai-nilai sosial melalui kerja sama tim dalam kelompok heterogen, di mana peserta didik belajar berempati, menghargai perbedaan pendapat, dan membangun tanggung jawab kelompok Model *Team Games Tournament (TGT)* dapat membantu peserta didik untuk memahami hubungan antarorganisme dalam jaring-jaring makanan agar bisa memenangkan turnamen bagi kelompoknya. Melalui sintaks Model *Team Games Tournament (TGT)* permainan tim mendorong setiap anggota kelompok untuk saling mengajar guna memahami alur energi yang kompleks

Model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* ini akan berbantuan media *WORDWALL*. Pada penelitian tersebut model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media *WORDWALL*. Aplikasi *Wordwall* merupakan media yang efektif dalam meningkatkan dalam hasil belajar IPAS peserta didik. (Putri, dkk, 2024) . Penggabungan media *WORDWALL* dan pembelajaran IPAS ditujukan untuk mengubah materi pembelajaran yang bersifat abstrak dan kompleks menjadi pengalaman visual yang interaktif melalui berbagai fitur gamifikasi. Media ini memungkinkan guru untuk menyajikan konsep-konsep sains, seperti jaring-jaring makanan atau siklus hidup, dalam format permainan seperti kuis, menjodohkan, hingga pengelompokan yang secara kognitif membantu peserta didik memperkuat daya ingat melalui pengulangan yang menyenangkan. Selanjutnya menurut penelitian Putri & Hamimah (2023) penggunaan platform *WORDWALL* pada mata pelajaran IPAS terbukti valid, efektif, dan praktis bagi peserta didik. Media ini sangat layak digunakan sebagai alat untuk mengukur pemahaman peserta didik melalui visualisasi yang interaktif, sehingga memudahkan penyerapan konsep yang abstrak. Berdasarkan penelitian tersebut platform *WORDWALL* tetap layak digunakan untuk materi jaring-jaring makanan pada pembelajaran IPAS

Dengan mempertimbangkan berbagai faktor di atas, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **Upaya meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SDN 1 Sembuluh 1 dengan**

menggunakan model pembelajaran pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan media *WORDWALL*

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, terdapat beberapa masalah yang teridentifikasi dalam pembelajaran IPAS di kelas V SDN 1 Sembuluh 1 yaitu :

1. Kurangnya penggunaan model dan media pembelajaran pada pelajaran IPAS.
2. Peserta didik masih tergolong kurang dalam memahami materi-materi pada pelajaran IPAS
3. Peserta didik masih kurang menunjukkan antusiasme pada pembelajaran IPAS
4. Hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah dan pencapaiannya di bawah KKTP.

C. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari melebar nya pokok bahasan dalam penelitian ini ada beberapa batasan masalah sebagai berikut :

1. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN 1 Sembuluh 1.
2. Hasil belajar mata pelajaran IPAS peserta didik kelas V SDN 1 Sembuluh 1
3. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*

- Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media *WORDWALL*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Bagaimana aktivitas peserta didik dalam pelajaran IPAS menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan media *WORDWALL* dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SDN 1 Sembuluh 1?
- Apakah terdapat peningkatan hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas V SDN 1 Sembuluh 1 setelah menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan media *WORDWALL*?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Untuk mendeskripsikan aktivitas peserta didik dalam pelajaran IPAS saat menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan media *WORDWALL* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SDN 1 Sembuluh 1.
- Untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan hasil belajar IPAS pada peserta didik setelah menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan media *WORDWALL*.

F. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, antara lain:

1. Bagi peserta didik: Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V SDN 1 Sembuluh 1 dalam pelajaran IPAS. Dengan penerapan model pembelajaran yang lebih interaktif, peserta didik diharapkan dapat lebih memahami materi yang diajarkan.
2. Bagi guru: Penelitian ini dapat menjadi masukan dalam menerapkan model pembelajaran yang lebih bervariasi dan kreatif. Dengan menggunakan model *Team Games Tournament (TGT)* guru diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan efektif.
3. Bagi sekolah: Hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan di SDN 1 Sembuluh 1. Sekolah dapat menggunakan temuan penelitian ini untuk merumuskan kebijakan dan strategi yang lebih baik dalam proses belajar mengajar.