

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan abad 21 merupakan suatu konsep pendidikan yang muncul sebagai respons terhadap perkembangan zaman yang semakin pesat dan kompleks. Pendidikan abad 21 ini menekankan pada pengembangan kompetensi siswa dalam berbagai aspek, seperti keterampilan kognitif, kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan inovatif. Menurut Hasibuan & Prastowo (2019), pola dari pendidikan abad 21 merupakan ciri era globalisasi yang dibuktikan dengan berkembangnya IPTEK secara pesat. Dalam era ini pembelajaran yang mulanya berpusat pada guru (*teacher-centered*) dituntut untuk beralih menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered*) serta guru dituntut menjadi lebih kreatif dan inovatif sehingga mampu mengembangkan mutu sumber daya manusia (SDM) dan mutu pendidikan. Dalam pembelajaran abad 21 ini memiliki keterampilan khusus yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran yaitu *The 4Cs* yang telah didefinisikan oleh National Education Association (n.d.). 4C Skill ini terdiri dari berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi (Redhana, 2019). Salah satu kompetensi pembelajaran yang menerapkan pembelajaran abad 21 adalah kompetensi pengetahuan IPS.

Kompetensi Pengetahuan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) merujuk pada kemampuan siswa dalam memahami, menganalisis, dan memanfaatkan pengetahuan mengenai masyarakat, budaya, politik, ekonomi, geografi, serta sejarah. Menurut Parni (2022) IPS merupakan kajian ilmu-ilmu sosial yang

disederhanakan untuk pembelajaran di sekolah bertujuan agar peserta didik mendapatkan nilai-nilai yang baik sebagai warga Negara yang bermasyarakat. Berdasarkan data dilapangan masih banyak kompetensi pengetahuan IPS di sekolah dasar belum sepenuhnya optimal. Dalam pembelajaran abad 21 menekankan pada pengembangan kompetensi siswa dalam berbagai aspek, salah satunya kemampuan kognitif. Menurut (Agung dkk., 2022:100) “bidang pengetahuan dan keterampilan tertentu dalam dunia pendidikan secara nasional menggunakan salah satu pedoman yakni Penilaian Acuan Patokan (PAP)”. Pendekatan PAP digunakan apabila tujuan pembelajaran menuntut persentase penguasaan minimal secara tertentu. Pedoman PAP disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1.1
Penilaian Acuan Patokan (PAP)
(Sumber: Agung, 2020:101)

Persentase Penguasaan	Nilai Angka	Nilai Huruf	Predikat
90 – 100	4	A	Sangat Baik
80 – 89	3	B	Baik
65 – 79	2	C	Cukup
40 – 64	1	D	Kurang
00 – 39	0	E	Sangat Kurang

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara bersama wali kelas V SD gugus IX Kecamatan Abiansemal mengenai pembelajaran di kelas dan nilai kompetensi IPS, diperoleh informasi bahwa masih banyak pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered*), terlihat pada saat pembelajaran peserta didik lebih banyak diam, minim interaksi tanya jawab baik antar siswa maupun guru, hanya beberapa siswa yang aktif, sedangkan yang lainnya kurang memperhatikan pembelajaran. Begitupun pada saat pembelajaran kelompok, tidak semua siswa ikut berpartisipasi dalam mengerjakan tugas yang diberikan, serta masih kurangnya akses teknologi

informasi dan komunikasi (TIK), baik dari segi sarana dan prasarana, maupun penguasaan teknologi oleh guru dan siswa. Nilai mata pelajaran IPS masih belum seluruhnya optimal masih banyak siswa yang belum memahami materi IPS yang diajarkan sehingga nilai IPS beberapa siswa masih rendah.

Upaya yang dapat dilakukan yaitu dengan merancang suatu pembelajaran menggunakan model pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa (*student center*) guna menumbuh kembangkan aktivitas dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran serta berkolaborasi menggunakan teknologi agar siswa paham dan terbiasa menggunakan berbagai macam teknologi. Melalui permasalahan tersebut, salah satu solusi yang dapat diberikan adalah dengan mencoba menggunakan model pembelajaran serta media pembelajaran yang sesuai dengan materi IPS, agar siswa termotivasi dalam belajar serta siswa menjadi tertarik dalam mempelajari suatu materi yang diajarkan.

Salah satu model pembelajaran yang dapat diimplementasikan untuk menyelesaikan masalah tersebut adalah model *Teams Games Tournament* (TGT). TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat membantu mengembangkan keterampilan sosial dan kognitif siswa. Menurut Razak & Alam (2022) *Teams Games Tournament* merupakan model pembelajaran berkelompok yang di dalamnya terdapat permainan dan pertandingan, dimana pembelajaran ini dapat membentuk siswa agar saling bekerja sama, aktif, dan tolong menolong. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat membuat peserta didik menjadi lebih aktif, percaya diri, dapat menguasai materi pembelajaran, mengembangkan persaingan yang sehat dan meningkatkan kerjasama peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi informasi sebagai *games* dalam model

pembelajaran TGT dapat menjadi salah satu jalan yang dapat ditempuh guru untuk mengoptimalkan proses pembelajaran. Salah satu media yang berbasis teknologi yang dapat digunakan adalah *Quizizz*. *Quizizz* merupakan aplikasi pendidikan dalam bentuk permainan kuis interaktif. Permainan ini merupakan salah satu media dalam *e-learning* berbasis online. Dapat dilakukan dalam permainan tim dan individu sehingga peserta didik akan lebih aktif dan dapat berkolaborasi dengan timnya untuk mengalahkan tim lainnya. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Melindawati (2021) menyimpulkan bahwa hasil belajar IPS siswa dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* lebih baik dari pada hasil belajar IPS siswa dengan menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas V SD Negeri 30 Kubu Dalam kota Padang. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Azzahra & Pramudiani (2022) menyatakan bahwa terdapat pengaruh *Quizizz* sebagai media interaktif terhadap minat belajar siswa pada pelajaran matematika kelas V SDN Cipete Selatan 03 Pagi. Berdasarkan pemaparan tersebut, maka dilaksanakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Quizizz* Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa Kelas V SD Gugus IX Kecamatan Abiansemal Tahun Ajaran 2022/2023”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut.

- (1) Pembelajaran masih bersifat *teacher centered*, dimana pada saat pembelajaran siswa hanya mencatat apa yang diterangkan oleh guru serta pada saat tanya jawab, siswa tidak ada yang bertanya (pasif).

- (2) Kompetensi pengetahuan IPS pada siswa masih rendah, dilihat dari nilai siswa
- (3) Peserta didik cenderung kurang percaya diri mengemukakan gagasan di depan kelas.
- (4) Timbul sikap individualistik peserta didik dan enggan berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara berkelompok.
- (5) Kurangnya variasi dalam model pembelajaran yang diterapkan di kelas dapat menyebabkan kesulitan siswa dalam memahami konsep-konsep IPS.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, adapun pembatasan masalah pada penelitian ini yaitu kompetensi pengetahuan IPS siswa masih belum optimal, antusiasme siswa dalam pembelajaran masih rendah, sehingga pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah menguji cobakan penggunaan dari model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Quizizz* terhadap kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas V SD Gugus IX Kecamatan Abiansemal Tahun Ajaran 2022/2023.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut.

- (1) Bagaimanakah kompetensi pengetahuan IPS kelompok siswa yang dibelajarkan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT)

berbantuan *Quizizz* di kelas V SD Gugus IX Kecamatan Abiansemal Tahun Ajaran 2022/2023?

- (2) Bagaimanakah kompetensi pengetahuan IPS kelompok siswa yang tidak dibelajarkan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Quizizz* di kelas V SD Gugus IX Kecamatan Abiansemal Tahun Ajaran 2022/2023?
- (3) Apakah terdapat pengaruh yang signifikan kompetensi pengetahuan IPS kelompok siswa yang dibelajarkan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Quizizz* dan kelompok siswa yang tidak dibelajarkan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Quizizz* di kelas V SD Gugus IX Kecamatan Abiansemal Tahun Ajaran 2022/2023?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- (1) Untuk mendeskripsikan kompetensi pengetahuan IPS kelompok siswa yang dibelajarkan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Quizizz* di kelas V SD Gugus IX Kecamatan Abiansemal Tahun Ajaran 2022/2023.
- (2) Untuk mendeskripsikan kompetensi pengetahuan IPS kelompok siswa yang tidak dibelajarkan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Quizizz* di kelas V SD Gugus IX Kecamatan Abiansemal Tahun Ajaran 2022/2023.

- (3) Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan kompetensi pengetahuan IPS kelompok siswa yang dibelajarkan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Quizizz* dan kelompok siswa yang tidak dibelajarkan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Quizizz* di kelas V SD Gugus IX Kecamatan Abiansemal Tahun Ajaran 2022/2023.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini baik secara teoritis maupun secara praktis adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini dapat bermanfaat dalam pengembangan teori model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Quizizz* dalam melaksanakan proses pembelajaran sehingga terciptanya suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.

1.6.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi siswa dalam memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan khususnya pada muatan IPS.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi guru untuk menjadi pilihan alternatif dalam melaksanakan proses pembelajaran dalam menyajikan materi IPS.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi kepala sekolah yaitu hasil penelitian ini dapat dijadikan pertimbangan dalam merancang program pembelajaran dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penggunaan model *Teams Games Tournament*.

d. Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan kajian, rujukan atau sebagai informasi awal bagi peneliti lain yang mengangkat tema sejenis.

