

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dokumen perencanaan belajar mengajar yang berisi tentang capaian suatu pembelajaran dari berbagai isi materi hingga evaluasi yang dirancang oleh tenaga pendidik secara sistematis atas dasar aturan yang berlaku untuk mengumpulkan informasi mengenai ketercapaian pembelajaran disebut dengan kurikulum, hal tersebut termuat dalam Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang Standar Nasional Pendidikan. Sejak tahun 2013 sampai saat ini, kurikulum yang masih diterapkan dalam beberapa jenjang pendidikan di Indonesia adalah kurikulum 2013. Berdasarkan kurikulum tersebut, implementasi pada jenjang Sekolah Dasar dilakukan dengan pendekatan pembelajaran berbasis pada keilmuan atau pendekatan saintifik, dengan pembelajaran yang terintegrasi dalam beberapa kompetensi dasar dari muatan pelajaran yang dipadukan kedalam sebuah tema atau disebut dengan pembelajaran tematik integratif. Dalam kurikulum 2013 ketercapaian siswa mengacu pada semua kompetensi inti untuk mencapai SKL yang wajib dimiliki setiap siswa, hal ini tertuang pada Permedikbud No.24 Tahun 2016 Pasal 2 Ayat 1. Kompetensi inti dirancang dalam empat kelompok salah satunya adalah kompetensi inti pengetahuan yang sering dipergunakan sebagai acuan ketercapaian suatu tujuan dalam proses pembelajaran.

Hal ini dikarenakan kompetensi inti pengetahuan berkaitan dengan kemampuan kognitif siswa (Wardana, 2018). Salah satu muatan pelajaran yang terintegrasi dalam sebuah tema di kurikulum 2013 di sekolah dasar yaitu muatan pelajaran IPS, IPS merupakan muatan materi yang memberikan wawasan mengenai berbagai kajian ilmu baik, ilmu sosial dan berbagai aktifitas dasar seseorang (Trisnadewi, 2020). Tujuan mata pelajaran IPS yaitu untuk mengenalkan konsep, keterampilan, nilai-nilai sosial serta memiliki kemampuan dasar berpikir logis dan inkuiri yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat. Pembelajaran IPS mewajibkan siswa untuk mampu mengkaji hubungan manusia dengan lingkungannya, mampu mengembangkan pikiran rasional dari siswa tentang sesuatu yang berkaitan dengan persoalan sosial tentang masyarakat, memperoleh keterampilan dan pengetahuan dasar yang nantinya akan berguna bagi kehidupan siswa dalam bermasyarakat (Umbara, 2020). Dengan membelajarkan pembelajaran IPS kepada siswa bertujuan agar mempersiapkan siswa sejak dini menjadi warga negara yang baik, mencakup (*knowledge, attitude and values, skill*) dengan aspek ini diharapkan akan membantu siswa untuk dapat memahami lingkungan sosial, menemukan solusi dari persoalan sosial dalam kehidupan bermasyarakat, menghasilkan penemuan baru dengan cara siswa harus memiliki sikap ilmiah seperti hastrat ingin tahu, kerendahan hati sikap keterbukaan, jujur, pendekatan positif terhadap kegagalan dan sebagainya (Suastra, 2017). Berdasarkan hal tersebut satu diantara sikap yang wajib dikembangkan di sekolah adalah rasa ingin tahu. Rasa ingin tahu ialah suatu tingkah laku yang mencerminkan penasaran dan keingintahuan terhadap segala sesuatu yang dilihat,

didengar dan dipelajari dengan terus mencari informasi secara lebih mendalam (Fauzi, 2017). Rasa ingin tahu dapat merangsang keaktifan siswa dalam belajar di kelas hal ini dikarenakan, jika siswa sudah memiliki rasa ingin tahu maka siswa tersebut meningkatkan antusiasme, motivasi dan keinginan siswa dalam belajar (Saraswati, 2020).

Tidak dapat dipungkiri bahwa muatan materi IPS dan rasa ingin tahu siswa masih memiliki hambatan dan permasalahan. Pada dasarnya pelaksanaan pembelajaran IPS disekolah masih mengalami beberapa kendala. Antara lain masih rendahnya pencapaian kompetensi pengetahuan IPS siswa (Riyani, 2022). Parbawa (2018) menyatakan kompetensi pengetahuan IPS siswa tiap-tiap SD masih jauh dari yang diharapkan. Hal ini dikarenakan muatan materi IPS seringkali dianggap membosankan karena karakteristik materi pembelajaran IPS yang mengharuskan siswa untuk lebih banyak menghafal materi (Rivai, 2018). Muatan materi IPS yang dianggap merupakan ilmu yang bersifat membingungkan dan pembelajaran IPS hanya bertemu dengan tulisan juga akan berdampak dengan minat siswa mengikuti pelajaran IPS dan akan menimbulkan rasa jenuh sehingga kurang tertarik untuk mengikuti pelajaran IPS (Wahyuni, 2016). Muatan materi IPS yang terlalu padat membuat siswa menjadi enggan untuk mempelajari lebih dalam mengenai materi pelajaran IPS (Anika, 2020). Rasa ingin tahu siswa dalam proses pembelajaran IPS belum optimal. Tercermin dari adanya beberapa siswa yang pasif dalam diskusi (Saraswati, 2020). Kurangnya interaksi antara siswa dengan guru, siswa dengan siswa lain, maupun siswa dengan sumber belajarnya sehingga siswa kurang berpartisipasi secara aktif (Parbawa, 2018). Penggunaan

sumber belajar yang hanya terpusat pada buku sehingga menyebabkan rendahnya rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran IPS yang mengakibatkan siswa belum mencapai KKM yang ditentukan sekolah (Rohmawati, 2018). Rendahnya rasa ingin tahu siswa dalam proses pembelajaran disebabkan karena kurangnya kegiatan pembelajaran yang berfokus pada aktivitas siswa untuk menggali pengetahuannya terhadap materi yang dipelajari (Wardani, 2022). Pembelajaran seperti itu menjadi kurang efektif untuk pertumbuhan rasa ingin tahu siswa karena siswa hanya bisa mendapatkan materi hanya dengan satu arah. Kurangnya partisipasi mandiri siswa dalam proses pembelajaran dapat mempengaruhi rendahnya rasa ingin tahu siswa. Dengan adanya rasa ingin tahu siswa terhadap suatu pembelajaran maka dapat meningkatkan kompetensi pengetahuan siswa (Saraswati, 2020).

Berdasarkan hasil observasi mengenai penguasaan kompetensi pengetahuan IPS kelas V SDN Gugus VI Sukawati, pencapaian rata-rata hasil UAS kompetensi pengetahuan IPS siswa pada semester ganjil tahun pelajaran 2022/2023 masih tergolong rendah. Perolehan data dari 6 SD Negeri dengan jumlah siswa sebanyak 299 memperlihatkan hasil rata-rata nilai UAS kompetensi pengetahuan IPS adalah 64,53 dengan KKM di masing-masing sekolah adalah 75,00. Rendahnya pencapaian muatan materi IPS tersebut dikarenakan kondisi dilapangan sering kali menganggap pembelajaran IPS membosankan oleh siswa, materi IPS yang terdapat di buku pelajaran sangat padat dan kebanyakan terdapat tulisan saja, kurangnya penggunaan media serta model pembelajaran yang inovatif dalam proses pembelajaran yang membantu siswa memahami materi

pelajaran. Hal ini menyebabkan siswa cenderung pasif dalam diskusi dikarenakan kurangnya antusias dan rasa ingin tahu dalam mengikuti proses pembelajaran. Sehingga rasa ingin tahu siswa dan perhatian siswa masih belum sepenuhnya terfokuskan ke pembelajaran serta kurangnya minat siswa untuk aktif dalam menyampaikan pendapat di dalam kelas. Jika rasa ingin tahu siswa ditumbuhkan dan dikembangkan, maka siswa akan menjadi pribadi yang kritis, berani mengemukakan pendapat, belajar dari berbagai sumber dan akan berusaha mencari tahu sendiri pengetahuannya. Dengan demikian dengan adanya rasa ingin tahu akan mendorong siswa untuk melakukan perbuatan belajar dalam usaha pencapaian hasil kompetensi pengetahuan yang lebih baik. Maka dari itu proses pembelajaran didukung oleh siswa yang memiliki rasa ingin tahu yang kuat dapat berperan untuk mempengaruhi tercapainya tujuan pendidikan dalam materi pembelajaran IPS.

Upaya yang dapat dilakukan berdasarkan permasalahan yang ditemui, yaitu berupa penerapan model pembelajaran *Time Token* berbantuan media *sway* dalam proses pembelajaran pada muatan materi IPS. Hal ini dikarenakan pembelajaran yang menggunakan model dan media tersebut berfokus pada aktivitas siswa dalam mengemukakan pendapat dengan menggali pengetahuannya menggunakan bantuan media yang mampu menstimulus keingintahuan siswa dalam memperluas materi yang dipelajari. Wahyuni (2018) model pembelajaran *Time Token* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat mendorong siswa untuk terlibat aktif di dalam pembelajaran khususnya dalam mengungkapkan pendapat. Model *Time Token* adalah salah satu dari penerapan

pembelajaran demokratis di sekolah. Proses pembelajaran yang demokratis adalah proses belajar yang menempatkan siswa sebagai subjek. Sepanjang proses belajar, aktivitas siswa menjadi titik perhatian utama. (Friska, 2022). Selaras dengan Kurniasih dan Sani (2016) menyatakan model pembelajaran *Time Token* menjadikan aktivitas siswa menjadi titik perhatian utama, dengan kata lain mereka selalu dilibatkan secara aktif dan guru berperan mengajak siswa mencari solusi bersama terhadap permasalahan yang ditemui.

Merujuk pada model pembelajaran *time token* yang menitik beratkan kepada partisipasi dan aktivitas siswa untuk mencari sendiri materi atau segala sesuatu mengenai materi pelajaran yang akan dipelajari dan siswa akan diberikan kesempatan untuk mengemukakan pendapatnya, maka setiap siswa harus belajar dan membaca sumber belajar agar saat kesempatannya tiba siswa tersebut mampu menjawab pertanyaan dari guru. Sehingga diperlukan juga menerapkan penggunaan media sebagai perantara dalam menyampaikan materi kepada siswa agar lebih menjadikan pembelajaran yang berkualitas dan mampu menstimulus rasa ingin tahu siswa (Sani, 2021). Media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu media *sway*.

Sway merupakan alat presentasi berbasis internet dengan berbagai fitur-fitur sehingga ketika presentasi dijalankan dapat menggabungkan teks, gambar, video dan suara (Gandasari, 2021). Sebagaimana dikemukakan (Ardian, 2020) bahwa *Sway* adalah salah satu program di *microsoft 365* yang memiliki fitur khusus yang dapat digunakan seorang guru untuk membuat media pembelajaran interaktif. *Sway* juga merupakan salah satu bentuk multimodal teks yang

mengkombinasikan gambar dan bentuk tertentu. Orang yang memiliki akun *gmail* maka dapat menggunakan *platform sway*. Ketika siswa belajar menggunakan media *Sway*, maka siswa lebih tertarik untuk menyimak dan tentu rasa ingin tahu siswa akan sesuatu akan terpelihara (Agustin, 2021).

Berdasarkan uraian tersebut, untuk mengatasi rasa ingin tahu dan kompetensi pengetahuan IPS siswa yang belum optimal diperlukan model dan media yang mampu melibatkan siswa untuk mengetahui lebih mendalam dan memperluas sesuatu yang dipelajarinya. Model tersebut ialah model pembelajaran *time token* berbantuan media *sway*. Hal ini dikarenakan model pembelajaran *time token* berbantuan media *sway* mampu melibatkan rasa ingin tahu seluruh siswa untuk berusaha lebih keras baik dalam pemahaman materi maupun dalam pengaplikasian materi yang telah didapat dari proses belajarnya, untuk mencari hal-hal yang belum siswa ketahui, terutama hal-hal baru akan memperluas pengetahuan atau informasi siswa dengan cara mencari tahu sendiri, berdiskusi, dan mampu berpendapat di depan teman-temannya. Mendapatkan banyaknya informasi dan ilmu-ilmu yang baru mengenai materi IPS dari rasa ingin tahu siswa akan lebih mengoptimalkan kompetensi pengetahuan IPS.

Sehingga dilakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Time Token* Berbantuan Media *Sway* Terhadap Rasa Ingin Tahu dan Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa Kelas V SD Negeri Gugus VI Sukawati Tahun Pelajaran 2022/2023”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan identifikasi masalah pada penelitian ini sebagai berikut.

- 1.2.1 Siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran.
- 1.2.2 Guru belum optimal dalam memanfaatkan media pembelajaran.
- 1.2.3 Materi pembelajaran IPS dianggap sebagai materi yang membosankan karena mengharuskan siswa untuk lebih banyak menghafal.
- 1.2.4 Kurang optimalnya kompetensi pengetahuan IPS serta rasa ingin tahu siswa di kelas karena kurang adanya pembaharuan atau inovasi dalam media pembelajaran yang digunakan.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dimaksudkan agar pelaksanaan penelitian ini dapat terarah sesuai dengan tujuan penelitian. Batasan masalah juga dapat memperjelas ruang lingkup masalah yang hendak dikaji. Banyak faktor yang terkait dengan proses pembelajaran, seperti faktor guru, faktor siswa dan lingkungan, serta adanya kendala-kendala berupa keterbatasan waktu, biaya, dan kemampuan peneliti. Oleh karena itu, permasalahan penelitian ini adalah hanya terbatas pada pengaruh model pembelajaran time token berbantuan media sway terhadap Rasa Ingin Tahu dan kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas V SD Negeri Gugus VI Sukawati.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

- 1.4.1 Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Time Token* berbantuan media *Sway* terhadap rasa ingin tahu siswa kelas V SD Negeri Gugus VI Sukawati tahun pelajaran 2022/2023?
- 1.4.2 Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Time Token* berbantuan media *Sway* terhadap kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas V SD Negeri Gugus VI Sukawati tahun pelajaran 2022/2023?
- 1.4.3 Apakah terdapat pengaruh secara simultan model pembelajaran *Time Token* berbantuan media *Sway* terhadap rasa ingin tahu dan kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas V SD Negeri Gugus VI Sukawati tahun pelajaran 2022/2023?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut.

- 1.5.1 Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Time Token* berbantuan media *Sway* terhadap rasa ingin tahu siswa kelas V SD Negeri Gugus VI Sukawati tahun pelajaran 2022/2023.
- 1.5.2 Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Time Token* berbantuan media *Sway* terhadap kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas V SD Negeri Gugus VI Sukawati tahun pelajaran 2022/2023.
- 1.5.3 Untuk mengetahui pengaruh secara simultan model pembelajaran *Time Token* berbantuan media *Sway* terhadap rasa ingin tahu dan kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas V SD Negeri Gugus VI Sukawati tahun pelajaran 2022/2023.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Bersasarkan tujuan yang telah dipaparkan, maka manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Melalui penelitian model pembelajaran *Time Token* berbantuan media *Sway* terhadap rasa ingin tahu dan kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas V SD Negeri Gugus VI Sukawati tahun pelajaran 2022/2023 memberikan manfaat secara teoretis dalam memperkaya, menambah wawasan dan pemahaman serta memberikan kontribusi yang positif terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan pendidikan, khususnya terkait pada materi pelajaran IPS.

1.6.2 Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan siswa mendapatkan pengalaman belajar baru dan bermakna, karena dalam penelitian ini pembelajaran disajikan dengan model pembelajaran yang berpusat kepada siswa untuk belajar secara aktif dengan media berbasis digital yang mampu dimanfaatkan oleh siswa. Pembelajaran yang dialami siswa memberikan banyak kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dengan temannya sehingga dapat mengembangkan keterampilan sosial, memberanikan siswa untuk belajar mengemukakan

pendapat di depan kelas serta siswa secara langsung bisa belajar dengan media.

2) Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif untuk menambah pengetahuan dan wawasan guru untuk menciptakan kegiatan belajar yang menarik dan menyenangkan sehingga pembelajaran menjadi aktif, kreatif dan efektif dalam memilih model pembelajaran serta media pembelajaran yang sesuai sehingga dapat memudahkan guru dalam penyampaian materi pelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

3) Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif kebijakan sekolah dalam hal memotivasi guru-guru dalam menyusun proses pembelajaran dan dapat menjadi masukan dalam upaya mengoptimalkan kualitas pembelajaran di SD.

4) Bagi peneliti lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memotivasi dan memberikan referensi sebagai bahan pertimbangan dalam melaksanakan penelitian lainnya yang lebih inovatif.

1.7 Penjelasan Istilah

Berdasarkan fokus dari rumusan masalah penelitian, maka uraian definisi istilah pada penelitian ini sebagai berikut.

- 1.7.1 Model pembelajaran *time token* merupakan model pembelajaran mengajak siswa terlibat aktif pada proses pembelajaran sedangkan guru sebagai pemberi arahan dan tuntunan dalam mencari pemecahan suatu permasalahan. Keaktifan siswa di dalam model pembelajaran *Time Token* menjadi titik fokus terpenting, dengan kata lain mereka selalu terlibat pada saat kegiatan pembelajaran.
- 1.7.2 Media *sway* adalah aplikasi dari Microsoft office berbasis web yang memungkinkan pengguna dalam membuat presentasi multimedia secara online. *Sway* memiliki fungsi dan menampilkan konten dengan gaya yang lebih modern yang berbasis internet dengan berbagai fitur-fitur sehingga ketika presentasi dijalankan dapat menggabungkan teks, gambar, video dan suara.
- 1.7.3 Rasa ingin tahu merupakan perasaan ingin mengenal, mengetahui segala sesuatu atau objek-objek, baik yang bersifat fisik maupun non fisik. Rasa ingin tahu muncul karena ada kejanggalan atau hal yang belum dimengerti atau tidak diketahui oleh manusia, rasa ingin tahu juga muncul jika manusia tertarik pada keadaan sekeliling Dengan segala bentuk pertanyaan-pertanyaan tersebut manusia dapat menghasilkan ilmu pengetahuan.
- 1.7.4 Kompetensi pengetahuan IPS merupakan seperangkat pengetahuan yang mengkaji fakta, konsep serta generalisasi yang menyangkut isu sosial yang terjadi di masyarakat yang sesuai dengan Pancasila dan UUD 1945.

1.8 Asumsi Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, maka asumsi pada penelitian ini sebagai berikut.

- 1.8.1 Model pembelajaran *time token* berbantuan media *sway* berpengaruh positif terhadap rasa ingin tahu dan kompetensi pengetahuan IPS
- 1.8.2 Kuesioner yang dijadikan instrument dalam penelitian ini yang digunakan untuk mengukur rasa ingin tahu siswa dipandang memenuhi unsur-unsur validasi dan reliabilitas
- 1.8.3 Tes pilihan ganda yang dijadikan instrument untuk mengukur kompetensi pengetahuan IPS dipandang memenuhi unsur-unsur validasi, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya beda.
- 1.8.4 Para siswa yang dijadikan sampel dalam penelitian ini dipandang bersikap objektif dalam mengisi kuesioner dan menjawab tes pilihan ganda.

