

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu hal yang penting bagi diri manusia dan bagi kehidupan selanjutnya, hal ini tersirat pada Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa “setiap warga negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu”. Salah satu upaya dalam meningkatkan mutu pendidikan adalah dengan meningkatkan mutu guru. Guru merupakan fasilitas dan model dalam pendidikan, guru harus mampu menggunakan metode yang tepat ketika mengajar guna mencapai keberhasilan siswa dalam belajar.

Fauzi dkk. (2023: 103) mengatakan hasil studi dari penelitian tentang kebijakan dan penerapan sistem pendidikan yang dipublikasikan pada tahun 2021 oleh *US News* dan *World Report*. Indonesia ditetapkan sebagai negara peringkat ke-53 dalam parameter kemajuan sistem pendidikannya pada 78 negara di dunia. Berdasarkan data di atas dapat terlihat bahwa kualitas pendidikan di Indonesia cukup rendah. Maka dari itu, diperlukan perbaikan dalam kegiatan belajar sehingga kualitas pendidikan juga meningkat.

Inovasi pembelajaran abad 21 memiliki kekhasan yaitu berpusat pada siswa dan mengintegrasikan teknologi pembelajaran. Dengan demikian pembelajaran dapat bermakna dan mendatangkan pembelajaran yang mendalam. Untuk membangun pembelajaran yang ideal dimulai dari adanya

kolaborasi antara pendidik dan peserta didik yang menyenangkan. Kolaborasi ini akan menghasilkan pembelajaran yang bermakna karena aktivitas belajar tinggi dan pengalaman belajar yang bermakna (Susetyo, dkk. 2023: 3).

Aktivitas belajar adalah rangkaian kegiatan yang dilakukan seseorang dalam proses memperoleh bentuk keterampilan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, kemampuan berpikir, dan bentuk peningkatan tertentu (Kumiyati, 2021: 9). Aktivitas yang dilakukan disini adalah berfokus pada peserta didik, sebab dengan adanya aktivitas dalam proses pembelajaran menjadikan pembelajaran lebih bermakna. Aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran merupakan hal penting, karena merupakan ukuran kemampuan untuk memahami pengetahuan dan fungsinya untuk diaktualisasikan, sehingga aktivitas belajar ini penting untuk melibatkan semua komponen dalam proses pendidikan, termasuk di dalamnya adalah penggunaan teknologi informasi sebagai media dalam pengajaran. Siswa dapat memahami konsep materi dalam pembelajaran melalui aktivitas pembelajaran yang interaktif, inspiratif, dan menyenangkan sehingga hasil belajar siswa akan meningkat. Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan di sekolah merupakan suatu proses yang rumit karena tidak sekedar memperoleh informasi dari guru, tetapi juga melibatkan berbagai kegiatan dan tindakan untuk mencapai hasil belajar yang baik (Harefa, 2021: 2).

Nuridayanti (2022: 44) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh peserta didik setelah melaksanakan kegiatan belajar. Hasil belajar dapat berupa kemampuan kognitif, kemampuan afektif, dan

kemampuan psikomotorik yang diperoleh dalam pembelajaran. Dalam proses pembelajaran hasil belajar siswa merupakan salah satu tolak ukur keberhasilan dalam dunia pendidikan. Hasil belajar dapat diartikan hasil yang diperoleh karena adanya aktivitas yang telah dilakukan, hasil belajar merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar, hasil belajar yang dicapai oleh siswa memiliki tingkatan yang berbeda-beda dan untuk mencapai hasil belajar siswa sebagaimana yang diharapkan maka perlu diperhatikan model pembelajaran yang sesuai agar tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai.

Hasil observasi awal berupa kegiatan wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri Cikuning 03 pada pembelajaran IPAS menunjukkan bahwa aktivitas dan hasil belajar masih rendah. Aktivitas belajar siswa yang rendah ditunjukkan dengan masih banyaknya siswa yang pasif pada saat pembelajaran, dari 19 siswa hanya 7 siswa (36,84%) yang aktif menjawab dan bertanya kepada guru sedangkan selebihnya 12 siswa (63,16%) tidak aktif dalam menjawab dan bertanya kepada guru, siswa lebih memilih diam dan sibuk dengan kegiatannya sendiri. Sedangkan hasil belajar yang rendah dikelas IV dibuktikan pada nilai asesmen lingkup materi akhir semester ganjil tahun 2022/2023 pada kelas IV yang memperoleh nilai rata-rata 52,26. Nilai rata-rata tersebut belum mampu mencapai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yaitu 75.

Dari perolehan nilai tersebut hanya 2 siswa yang tidak remidi dari jumlah 19 siswa. Hal ini dapat dilihat dari data yang diperoleh sebagai berikut:

**Tabel 1.1 Data Nilai Asesmen Lingkup Materi Akhir Semester Ganjil
Tahun 2022/2023**

No	Nilai	Jumlah Siswa	Presentase	Kategori
1	≥ 75	2	10, 53 %	Tuntas
2	< 75	17	89, 47 %	Belum Tuntas
Jumlah		19	100 %	

Berdasarkan tabel 1.1 hasil belajar mata pelajaran IPAS siswa masih di bawah KKTP, yaitu di bawah 75. 89, 47% atau 17 siswa belum tuntas dan sebanyak 10, 53 % atau 2 orang siswa berhasil dalam pembelajaran IPAS.

Guru masih sering menggunakan metode ceramah atau model konvensional. Metode ini memusatkan kegiatan belajar kepada guru dan kurang melibatkan siswa dalam pembelajaran, hal ini dikarenakan metode ceramah dilakukan penyampaian secara lisan dan searah kepada siswa. Pembelajaran ini hanya menjadikan siswa menjadi pendengar (objek) sehingga mereka cenderung pasif (kurang aktif) akibatnya siswa terlihat bosan dan jenuh ketika pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang bervariasi. Hal tersebut mengakibatkan proses pembelajaran kurang maksimal karena hanya guru yang aktif sedangkan siswa bersikap pasif. Pada dasarnya pembelajaran efektif adalah pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk aktif melalui berbagai pengalaman belajar dan

berbagai interaksi yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran sehingga dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan.

Dari permasalahan yang telah dijelaskan, solusi yang memungkinkan yaitu dengan menggunakan model pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa adalah dengan menerapkan model pembelajaran kelompok atau sering disebut pembelajaran kooperatif. Salah satu bentuk model pembelajaran kooperatif yang dipilih adalah model pembelajaran TGT.

Ahyar dkk. (2021: 39) menyebutkan bahwa model TGT merupakan model pembelajaran kooperatif yang mengusung pertandingan, berisikan permainan, berbentuk turnamen, tentunya dilakukan dalam hal kebaikan yaitu belajar mengajar suatu materi yang berguna dan bermanfaat bagi kehidupan. Amin dan Linda (2022: 577-578) menyebutkan bahwa model TGT memiliki kelebihan yaitu: Keterlibatan siswa dalam belajar mengajar; Siswa menjadi semangat belajar; Pengetahuan siswa yang diperoleh siswa bukan semata-mata dari guru, tetapi juga melalui konstruksi oleh siswa itu sendiri; Dapat menumbuhkan sikap positif dalam diri sendiri seperti kerjasama, toleransi, dan bisa menerima pendapat orang lain; Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas; Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu; Penggunaan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam; Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan siswa; Mendidik siswa untuk berlatih sosialisasi dengan orang lain; Motivasi belajar lebih tinggi; Hasil belajar lebih baik; Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, dan toleransi.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Berto dan Aan (2018) mengatakan bahwa penerapan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) lebih efektif dibandingkan dengan metode ceramah dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Wulandari dkk. (2017) mengatakan bahwa salah satu penyebab rendahnya aktivitas belajar siswa adalah cara mengajar guru yang konvensional yaitu hanya dengan mengandalkan metode ceramah sehingga pembelajaran menjadi *teacher centered*, dan penerapan model pembelajaran TGT terbukti dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada proses pembelajaran IPS.

TGT dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran, dari ilmu-ilmu eksak, ilmu-ilmu sosial, maupun bahasa dari jenjang pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. Misalnya pada pelajaran IPAS yang menggabungkan ilmu eksak dan ilmu sosial. IPAS atau Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial memuat pembelajaran tentang sains dan sosial yang meliputi kajian tentang alam, teknologi, lingkungan, geografi, sejarah, dan kebudayaan. Pendidikan IPAS memiliki peran sangat penting dalam menumbuhkan berpikir kritis, analitis, logis, sistematis, dan mengambil kesimpulan yang tepat serta melahirkan sikap bijaksana dalam diri siswa (Suhelayanti, dkk. 2023: 100).

Media memiliki fungsi untuk memperlancar jalan menuju tujuan pembelajaran. Media dan video yang praktis dan mudah dibuat saat ini adalah media *powtoon*. Syamsuri dkk. (2023: 73) mengatakan bahwa aplikasi *powtoon* merupakan sebuah aplikasi untuk presentasi dan membuat video

animasi interaktif. Penggunaan aplikasi ini untuk kebutuhan media pembelajaran seperti presentasi, video animasi, infografis bergerak, dan lainnya. Dengan menggunakan aplikasi ini, penjelasan konsep materi akan lebih mudah ditangkap siswa. Aplikasi *powtoon* memiliki berbagai fitur dan template yang akan membantu memudahkan proses pembuatan media pembelajaran. Dapat juga menambahkan karakter, teks, *effect*, animasi, *link*, *background*, dan lain sebagainya. Selain itu, dapat juga menggerakkan karakter dan teks sesuai kebutuhan dengan hanya memilih *effect* dan pose yang tersedia.

Hasil penelitian Pangestu dan Achmad (2018) saat melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif, keefektifan media adalah 93,24% yang berarti layak, menunjukkan bahwa media aplikasi *powtoon* layak dan dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran.

Adanya permasalahan yang telah dijelaskan, maka sangat perlu dilakukan untuk memperbaiki pembelajaran yang ada dari model pembelajaran dan media pembelajaran yang berpengaruh terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPAS. Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di SD Negeri Cikuning 03. Adapun judul penelitian ini adalah “*Efektivitas Model Pembelajaran TGT Berbantuan Aplikasi Powtoon Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar IPAS*”.

B. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dijabarkan di atas, peneliti membatasi masalah berupa:

1. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV SD Negeri Cikuning 03.
2. Model dan media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran TGT berbantuan *aplikasi powtoon*.
3. Masalah hasil belajar peserta didik yaitu hanya pada ranah kognitif.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dibatasi di atas, maka dapat diambil rumusan masalah yang akan dikaji pada penelitian ini adalah:

1. Apakah model pembelajaran TGT berbantuan aplikasi *powtoon* dapat meningkatkan aktivitas belajar IPAS?
2. Apakah model pembelajaran TGT berbantuan aplikasi *powtoon* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS?
3. Apakah model pembelajaran TGT berbantuan aplikasi *powtoon* efektif terhadap aktivitas dan hasil belajar IPAS?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui apakah model pembelajaran TGT berbantuan aplikasi *powtoon* dapat meningkatkan aktivitas belajar IPAS.
2. Untuk mengetahui apakah model pembelajaran TGT berbantuan aplikasi *powtoon* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS.

3. Untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran TGT berbantuan aplikasi *powtoon* terhadap aktivitas dan hasil belajar IPAS.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini secara teoretis dapat memberikan gambaran masalah keadaan pendidikan dan solusi penyelesaiannya sehingga dapat berguna bagi perkembangan ilmu pengetahuan terutama dalam penyelesaian masalah aktivitas belajar dan hasil belajar IPAS menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan aplikasi *powtoon*.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan peneliti dan juga sebagai sumber informasi untuk membantu mengatasi permasalahan dalam pembelajaran terutama menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan aplikasi *powtoon*.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai model TGT dan media pembelajaran berbantuan aplikasi *powtoon* yang dapat digunakan guru dalam memberikan pembelajaran dikelas.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar dengan baik terutama menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan aplikasi *powtoon*.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini terdiri dari lima bab yang akan dibagi menjadi tiga bagian yaitu sebagai berikut:

1. Bagian Awal

Bagian ini terdiri atas halaman sampul depan, halaman judul, nota dinas pembimbing, halaman pernyataan keaslian, halaman pengesahan, motto dan persembahan, abstrak, *abstract*, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

2. Bagian Isi

Bagian ini terdiri atas lima bab dengan sub-bab, sebagai berikut: bab I pendahuluan, bab II landasan teori, bab III metodologi penelitian, bab IV hasil dan pembahasan, bab V simpulan dan saran.

a. Bab I

Pada bab ini menguraikan tentang latar belakang, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian.

b. Bab II

Pada bab ini menguraikan tentang deskripsi kajian teoritis, kajian penelitian yang relevan, kerangka berpikir, dan hipotesis penelitian.

c. Bab III

Pada bab ini menguraikan tentang tempat dan waktu penelitian, jenis dan pendekatan penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian,

teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, uji validitas, teknik analisis data, dan hipotesis statistika.

d. Bab IV

Pada bab ini menguraikan tentang hasil penelitian dan pembahasan.

e. Bab V

Pada bab ini menguraikan tentang kesimpulan dan saran.

3. Bagian Akhir

Bagian akhir terdiri atas daftar pustaka dan lampiran-lampiran.