

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Saat ini manusia hidup di abad ke-21. Di abad saat ini kehidupan menjadi lebih kompleks dibandingkan sebelumnya. Abad ke-21 ini ditandai sebagai abad keterbukaan dengan munculnya globalisasi. Saat ini permasalahan yang muncul dalam masyarakat pun menjadi semakin rumit. Untuk mampu menghadapi segala tantangan di abad ke-21 ini manusia perlu membekali diri dengan keterampilan abad ke-21. Beberapa keterampilan abad ke-21 yaitu keterampilan bekerja sama, berkomunikasi, berpikir kritis, dan *problem solving*. Keterampilan tersebut dapat diperoleh dengan melaksanakan pendidikan. Salah satu inovasi dalam pembelajaran masa kini yaitu dengan diterapkannya pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*).

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah salah satu mata pelajaran yang ada pada tingkat SMP. Pembelajaran IPS juga perlu dilakukan dengan menerapkan *student-centered learning*. Guru mata pelajaran IPS sudah harus mampu membuat kelas menjadi lebih aktif dengan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Sebelumnya pembelajaran IPS sering kali dianggap sebagai pembelajaran yang membosankan karena pembelajaran dilakukan dengan metode ceramah atau sekedar bercerita tentang suatu materi. Ini menggambarkan bahwa pembelajaran IPS pada saat itu masih berpusat kepada guru sehingga ini berdampak pada tidak efektifnya pembelajaran IPS.

Mata pelajaran IPS memiliki tujuan yang selaras dengan keterampilan yang dibutuhkan di abad ke-21. Seperti mengajari siswa untuk bersosialisasi, mampu beradaptasi dengan segala kondisi, melatih kemampuan berkomunikasi siswa, melatih nalar kritis siswa, melatih kerjasama, dan membangun relasi. Oleh sebab itu pembelajaran IPS harus disusun secara menarik dan interaktif sehingga tujuan pembelajaran akan terwujud.

Perkembangan teknologi yang terjadi di abad ke-21 ini harus mampu dimanfaatkan dan diterapkan dalam pembelajaran salah satunya pada pembelajaran IPS agar pembelajaran menjadi lebih menarik bagi peserta didik dan tidak membosankan sehingga mampu meningkatkan hasil belajar. Perkembangan teknologi yang terjadi saat ini dipercaya mampu mengatasi banyak permasalahan seperti permasalahan dalam bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan membuat siswa lebih mudah memahami materi karena materi dapat disajikan secara lebih konkret dan nyata.

Sudah semestinya dalam pembelajaran IPS itu perlu menerapkan teknologi sebagai media pembelajarannya. Pemanfaatan teknologi mampu menampilkan konten yang menarik bagi peserta didik seperti menampilkan gambar, suara, video pembelajaran, dan animasi. Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran akan menghasilkan pengalaman belajar yang lebih mendalam. Teknologi saat ini juga dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar, peserta didik dapat mengakses sumber belajar dengan mudah melalui internet.

Media pembelajaran juga perlu dikolaborasikan dengan berbagai aspek lainnya seperti dengan model pembelajaran. Model pembelajaran memuat langkah-langkah yang perlu dilakukan dalam kegiatan pembelajaran sehingga pembelajaran terlaksana secara terarah untuk mewujudkan tujuan pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam kelas adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok.

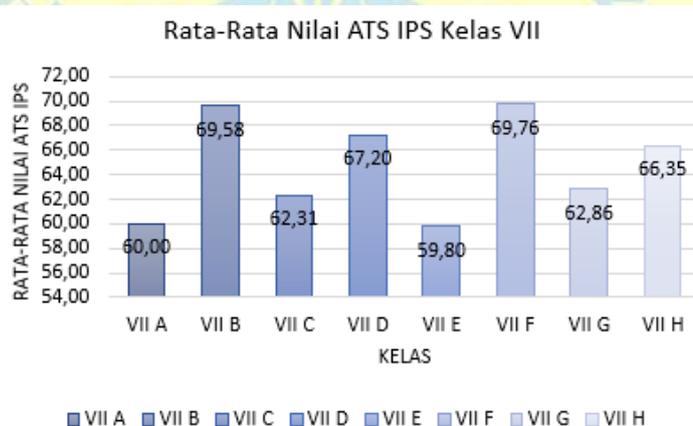
Tujuan model pembelajaran kooperatif tidak hanya untuk meningkatkan hasil belajar siswa secara akademik saja melainkan melatih siswa untuk mampu bekerja sama dalam kelompok. Model pembelajaran kooperatif ini dibagi menjadi beberapa macam seperti model pembelajaran kooperatif tipe *student teams achievement division (STAD)*, *group investigation*, *jigsaw*, *team games tournament (TGT)* dan lain sebagainya.

Model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* sebagai salah satu model pembelajaran yang mampu menciptakan suasana yang menyenangkan dan interaktif. Model pembelajaran kooperatif *team games*

*tournament* adalah model pembelajaran interaktif dengan menerapkan pembelajaran sambil bermain dan berkompetisi dalam tim. Kompetisi diciptakan dengan suasana menyenangkan layaknya sedang bermain sebuah permainan. Permainan yang dimainkan umumnya berupa kuis. Pertanyaan-pertanyaan dalam kuis disiapkan oleh guru untuk dapat digunakan dalam permainan dan pertandingan. Pembelajaran dengan model ini mengharuskan peserta didik dibagi kedalam beberapa kelompok yang heterogen baik secara jenis kelamin, agama, hingga tingkat kemampuan peserta didik.

Pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif *team games tournament* ini dapat diterapkan dalam pembelajaran dalam kelas salah satunya untuk pembelajaran IPS bagi peserta didik tingkat SMP sebagai upaya untuk membuat pembelajaran efektif dan menyenangkan. Dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang cenderung membosankan, tentunya penerapan model pembelajaran ini dianggap mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi di SMP Negeri 16 Jakarta terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPS di kelas VII didapati bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS masih rendah, berikut hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS yang diambil dari rata-rata nilai ATS (Assessment Tengah Semester) tahun ajaran 2024/2025 yang ditampilkan dalam bentuk histogram:



**Grafik 1. 1 Histogram Rata-rata Nilai ATS IPS Kelas VII SMP Negeri 16 Jakarta Tahun Ajaran 2024/2025**

(Sumber: Buku Nilai Guru Mata Pelajaran IPS Kelas VII Tahun 2024/2025, 2024)

Histogram tersebut menampilkan data tentang rata-rata nilai Assessment Tengah Semester (ATS) mata pelajaran IPS untuk siswa kelas VII di SMP Negeri 16 Jakarta. Nilai rata-rata pada setiap kelas ditunjukkan melalui histogram dan diketahui bahwa rentang nilai rata-rata Assesmen Tengah Semester (ATS) pada mata pelajaran IPS di kelas VII itu berkisar antara 59,80 hingga 69,79. Data tersebut menunjukkan bahwa kelas VII F mempunyai rata-rata nilai tertinggi yaitu 69,76. Sedangkan, kelas yang memiliki rata-rata nilai terendah adalah kelas VII E yaitu sebesar 59,80. Perbedaan nilai tersebut menunjukkan bahwa kelas dengan nilai rata-rata tertinggi memiliki kemampuan dan pemahaman yang lebih baik dibandingkan dengan kelas dengan rata-rata nilai terendah. Dari perbedaan ini dapat disimpulkan bahwa efektivitas pembelajaran IPS belum merata di semua kelas VII di SMP Negeri 16 Jakarta.

Rata-rata nilai ATS kelas VII tersebut diketahui belum mencapai batas ketuntasan untuk mata pelajaran IPS. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran IPS di SMP Negeri 16 Jakarta yaitu Bapak Ali Sartono, diketahui bahwa kriteria ketuntasan minimal (KKM) dari mata pelajaran IPS untuk kelas VII di SMP Negeri 16 Jakarta adalah 82. Ini berarti bahwa hampir seluruh kelas VII di SMP Negeri 16 Jakarta apabila dilihat dari rata-rata nilai ATS ini masih banyak siswa yang belum mampu mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada mata pelajaran IPS. Rendahnya hasil belajar IPS tersebut bisa disebabkan oleh banyak salah satunya seperti model pembelajaran yang digunakan itu kurang interaktif atau rendahnya motivasi belajar siswa di kelas tersebut.

Inovasi dalam pembelajaran dapat dilakukan melalui perubahan pendekatan yang dilakukan yaitu menjadi lebih berpusat pada peserta didik, penggunaan model pembelajaran yang lebih interaktif yang melibatkan siswa dan penggunaan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi. Salah satu solusi yang cukup potensial adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT), dimana dengan penerapan model pembelajaran ini tentunya akan mampu membuat siswa menjadi lebih

terlibat dalam proses pembelajaran sehingga akan meningkatkan efektivitas pembelajaran IPS di dalam kelas.

Inovasi banyak dilakukan oleh para tenaga pendidik dalam model pembelajaran *team games tournament* contohnya dalam pemilihan permainan, permainan yang diterapkan juga beragam mulai dari permainan tradisional hingga permainan modern. Salah satu permainan yang dapat diimplementasikan dalam pembelajaran dengan model *team games tournament* adalah *game Clash of Champions*. Permainan *Clash of Champions* merupakan permainan yang diadaptasi dari salah satu program edukatif populer yang dibuat oleh salah satu platform e-commerce pendidikan yaitu Ruangguru.

Acara *clash of champions* (COC) dari Ruangguru menyajikan tayangan yang menarik karena menampilkan kompetisi yang dilakukan oleh para mahasiswa Indonesia berprestasi yang berasal dari universitas di Indonesia dan universitas luar negeri. Tayangan ini memberikan inspirasi kepada guru-guru untuk menerapkan pembelajaran layaknya tayangan tersebut yaitu dengan melakukan permainan dan kompetisi antar peserta didik untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Jadi diharapkan dengan menggunakan model pembelajaran *team games tournament* dengan mengadopsi *game* pada acara *clash of champions* ini mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran IPS sehingga mampu membuat hasil belajar siswa meningkat.

Melihat histogram terkait hasil belajar IPS kelas VII di SMP Negeri 16 Jakarta sebelumnya yang menggambarkan bahwa hasil belajar IPS kelas VII itu rendah dan masih belum mencapai batas ketuntasan maka perlu dilakukan upaya perbaikan. Oleh sebab itu, penelitian ini akan menerapkan model pembelajaran *team games tournament* dengan *game clash of champions* dengan asumsi bahwa dengan diterapkan model pembelajaran tersebut mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Dengan demikian, judul penelitian dalam penelitian ini adalah **“Pengaruh Model Pembelajaran Integrasi *Team Games Tournament* dengan *Game Clash Of Champions* Terhadap Hasil Belajar IPS (Siswa Kelas VII SMP Negeri 16 Jakarta)”**.

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh model pembelajaran integrasi *team games tournament* dengan *game clash of champions* terhadap hasil belajar IPS?
2. Apakah ada pengaruh model pembelajaran integrasi *team games tournament* dengan *game clash of champions* terhadap keaktifan peserta didik dalam pembelajaran IPS?
3. Apakah ada pengaruh model pembelajaran integrasi *team games tournament* dengan *game clash of champions* terhadap motivasi peserta didik dalam pembelajaran IPS?

## C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah pengaruh model pembelajaran integrasi *team games tournament* dengan *game clash of champions* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VII SMP Negeri 16 Jakarta.

## D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah ada pengaruh model pembelajaran integrasi *team games tournament* dengan *game clash of champions* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VII SMP Negeri 16 Jakarta?.

## E. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu kegunaan teoritis dan kegunaan praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambahkan referensi dan memperluas wawasan, pengetahuan dan bermanfaat bagi para pembaca

khususnya mengenai penerapan model pembelajaran integrasi *team games tournament* dengan *game clash of champions*.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Peneliti

Penelitian ini berguna untuk meningkatkan pengetahuan dan wawasan peneliti tentang penerapan model pembelajaran integrasi *teams games tournament* dengan *game clash of champions* pada siswa kelas VII di SMP Negeri 16 Jakarta. Selain itu, peneliti akan memperoleh pengalaman nyata dari menerapkannya pembelajaran dengan model pembelajaran tersebut.

### b. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa untuk meningkatkan motivasi belajar dan kesungguh-sungguhan belajar siswa sehingga mereka mampu mencapai ketuntasan dalam belajar khususnya pada mata pelajaran IPS.

### c. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan pembelajaran dan referensi bagi guru dalam menentukan model pembelajaran yang tepat dan efektif bagi peserta didik, selain itu model pembelajaran yang diterapkan oleh peneliti ini dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran di kelas sehingga guru akan memperoleh pengalaman secara langsung.

### d. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan atau bahan informasi bagi penelitian lebih lanjut terkait model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini sehingga sekolah mampu meningkatkan kualitas tenaga pendidik dengan memberikan edukasi dan pelatihan tentang model pembelajaran yang interaktif dan pada akhirnya akan membuat pembelajaran yang diberikan guru kepada siswa lebih berkualitas.