

BAB 1

PENDAHULUAN

Pada Bab I berisi penjelasan secara detail tentang : (1) Latar belakang penelitian; (2) Rumusan masalah; (3) Tujuan penelitian; (4) Manfaat hasil penelitian; dan (5) Struktur Organisasi Skripsi.

1.1 Latar Belakang

Pada abad 21 adanya kemajuan teknologi menciptakan suatu perubahan yang signifikan bagi kehidupan global. Hal ini mengharuskan masyarakat sadar akan pentingnya adaptasi teknologi, salah satunya yaitu dalam bidang pendidikan. Pendidikan menjadi aspek utama dalam menyeimbangkan tuntutan dengan harapan yaitu generasi yang akan datang memiliki kecakapan hidup di abad 21. Peran pemerintah dalam merancang pembelajaran di abad 21 yaitu menciptakan kurikulum 2013. Karakteristik kurikulum 2013 memiliki keselarasan pada abad 21 dalam mengembangkan keterampilan dengan pendekatan saintifik, pembelajaran tematik terpadu, keterampilan berpikir HOTS, dan penilaian otentik dari adanya proses pembelajaran (Daga, 2022). Hal ini juga didukung oleh Isra'Fania, Khasanah, Salsabila, Azizah, & Listiyani (2021) menyatakan bahwa penggunaan teknologi dalam bidang pendidikan menjadi salah satu faktor utama dalam memperluas jangkauan ilmu pengetahuan dengan adanya akses bebas yang dirasa lebih mudah dalam pemanfaatannya. Sehingga keterpaduan teknologi bukan saja untuk meningkatkan kualitas pendidikan, namun adanya kecerdasan dan ketepatan dalam penggunaannya akan mengurangi ketidakmerataan akses pendidikan.

Keterkaitan perkembangan teknologi dengan pembelajaran pada abad 21 memiliki karakteristik dalam berbagai konteks. Menurut Redhana (dalam Rosnaeni, 2021) karakteristik pembelajaran memiliki enam aspek, diantaranya 1) Kecakapan/keterampilan pemecahan masalah, 2) Kecakapan/keterampilan komunikasi dan kolaborasi, 3) Keterampilan informasi, 4) Kecakapan

menggunakan serta mengelola suatu informasi, 5) Menganalisis sumber informasi, dan 6) Menciptakan produk media. Dengan adanya karakteristik tersebut, guru juga harus memiliki komponen dan kemampuan yang selaras dengan abad 21. Lain hal menurut Syahputra (dalam Rosnaeni, 2021) guru harus memiliki karakteristik pada abad 21 yaitu; 1) Guru memiliki minat baca yang tinggi, 2) Kemampuan guru dalam menulis karya ilmiah, 3) Kemampuan guru dalam berinovasi pada model kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan, dan 4) Guru mampu memodifikasi pandangan pembelajaran pada *student center*. Sehingga kegiatan pembelajaran perlu mengembangkan keterampilan khususnya 4C (*Critical thinking and problem solving, Creativity and innovation, Communication, and Collaboration*) yang sesuai pada abad 21 (Mardhiyah, Aldriani, Chitta, & Zulfikar, 2021). Namun pada kenyataannya, di lapangan masih terdapat pendidik menggunakan model pembelajaran konvensional dan belum memanfaatkan teknologi digital sebagai pengembangan media pembelajaran, melainkan masih menggunakan pembelajaran konvensional. Banyak faktor dan kesenjangan yang ada seperti sarana dan prasarana di sekolah maupun kurangnya pengetahuan dan pelatihan dalam penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran. Sehingga selama pembelajaran siswa mudah merasa bosan dalam mengikuti rangkaian pembelajaran yang monoton, terlebih dalam pembelajaran IPS yang membahas mengenai runtutan peristiwa yang sistematis. Perkembangan teknologi di pertengahan abad 20 mempengaruhi perangkat visual yang dilengkapi dengan audio biasa dikenal dengan perangkat audio visual (Sadiman, Raharjo, Haryono, & Harjito, 2014, hlm. 7-8). Sehingga perlu adanya inovasi yang interaktif dalam pembelajaran untuk mengembangkan daya kritis siswa dalam memahami konsep historis suatu peristiwa.

Ilmu Pengetahuan Sosial atau IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang mengulas mengenai runtutan peristiwa, fakta, konsep, maupun generalisasi yang berhubungan dengan isu sosial. Diharapkan adanya mengembangkan diri siswa sebagai warga negara yang tumbuh berkarakter seperti bertanggung jawab, demokratis dalam menghadapi tantangan kemajuan kehidupan masyarakat global (Permendiknas RI Nomor 22 tahun 2006 dalam Auliaa & Wandini, 2023). Selaras dengan pernyataan Arnie (2002:104) dalam (Astuti, Suryana, & Suhaidi, Nurgita Raihana Sulti, 2024

PENGARUH MODEL KOLABORATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBASIS MEDIA SCRATCH TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR HISTORIS SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

2022) IPS merupakan ilmu yang mengkaji suatu peristiwa/kejadian, sumber fakta, konsep, serta keseluruhan yang berhubungan antara tindakan manusia dalam membentuk individu, masyarakat, bangsa, maupun lingkungannya. Sehingga jika dikaitkan dengan keterampilan pada abad 21 siswa mampu memiliki 4C dimana hal tersebut berkaitan dengan keterampilan berpikir historis sebagaimana pada materi IPS yang mempelajari runtutan suatu peristiwa. Berpikir Historis menurut Wineburg, Martin, & Monte-Sano (dalam Ofianto & Ningsih, 2021) yaitu menuntut siswa dalam keterlibatan pembelajaran yang menyelesaikan permasalahan dan pertanyaan-pertanyaan sejarah. Siswa dapat memahami sejarah, mengumpulkan sumber informasi mengenai peristiwa sejarah yang muncul, membuat temuan dengan bukti yang ada, membuat hipotesis, dan memanfaatkan wawasan dalam memahami dari faktor-faktor sejarah (Baron dalam Ofianto & Ningsih, 2021).

Namun pada kenyataannya, yang dikatakan oleh menteri pendidikan Indonesia yaitu Nadiem Makarim, dalam penilaian pelajar mengacu pada PISA (*Program for International Student Assessment*) 2022 yang dilakukan oleh OECD (*Organization for Economic Cooperation and Development*) menyimpulkan, tingkat literasi siswa sangat rendah khususnya pada kemampuan membaca di tahun 2022. Skor membaca mengalami penurunan 12 poin dari 371 pada tahun 2018 menjadi 359 pada tahun 2022. Namun untuk peringkat membaca Indonesia naik 5 posisi, dikarenakan skor rata-rata internasional turun 18 poin, sementara Indonesia hanya turun 12 poin. Menurut Arafik & Rini (dalam Paluvi, Mulia, Audina, Sari, & Dafit, 2023) dengan rendahnya kemampuan literasi siswa akan mengakibatkan rendahnya intelektual dan kemampuan kognitif siswa. Begitupun sebaliknya, jika siswa memiliki kemampuan literasi yang tinggi akan berpengaruh terhadap kreativitas, kognitif, kepribadian yang baik dan bertanggung jawab dalam meningkatkan prestasi belajarnya. Siswa akan kesulitan dalam bersosialisasi dan berkomunikasi jika literasinya kurang (Kusuma, Larasati, Risma, Sari, & Agustin, 2022). Pendapat Handayani & Harie (2021), bahwa rumpun IPS minim peminat daripada rumpun IPA. Hal ini disebabkan karena kurangnya respon siswa dan kurangnya inovasi yang menarik pada pembelajaran IPS. Penyebab selanjutnya yaitu rendahnya

Nurgita Raihana Sulti, 2024

PENGARUH MODEL KOLABORATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBASIS MEDIA SCRATCH TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR HISTORIS SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

kemampuan siswa dalam literasi memahami suatu peristiwa. Berdasarkan fenomena di lapangan bahwa selama kegiatan pembelajaran, mayoritas metode yang digunakan guru masih melalui pembelajaran konvensional sehingga siswa belum menjadi *center* dalam pembelajaran yang menyebabkan kurangnya untuk mengekspresikan diri dan adanya kecanggungan antara guru dan siswa. Hal ini perlu pendekatan yang sesuai terhadap substansi pembelajaran yaitu model kolaboratif tipe TGT (*Teams Games Tournament*).

Menurut Suyanto & Jihad (dalam Setianingsing, Afiani, & Mirnawati, 2021) Model TGT merupakan model pembelajaran dengan adanya kerjasama kelompok melalui interaksi dalam menyelesaikan tugas-tugasnya. Dengan demikian adanya model TGT yang membutuhkan kerjasama dalam pembelajaran menciptakan adanya kegiatan bertukar pendapat antar siswa yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan sistem turnamen. Namun pada proses pembelajaran yang menarik perlu adanya media interaktif digital sebagai pengembangan pemahaman siswa dalam memahami konsep historis yang terstruktur. Media pembelajaran menurut Sadiman dkk. (2014, hlm. 17-18) memiliki banyak manfaat seperti memperjelas pesan, menggunakan sarana yang tepat dengan ruang, waktu, dan daya indera yang mempengaruhi siswa secara aktif dengan adanya media pendidikan dan memberikan pengalaman kepada siswa dengan karakteristik yang berbeda sehingga dapat menghasilkan pendapat yang sama. Salah satu media interaktif digital yaitu menggunakan media *Scratch* sebagai sarana pembelajaran IPS. *Scratch* merupakan media pembelajaran dengan pemrograman sebagai media interaktif dengan adanya fitur yang dapat membuat games maupun video (Pratiwi & Bernard, 2021). Pendapat Glinert (dalam Zahid, Dewi, Asih, Winarti, Purti, & Susilo, 2021) mengenai *Scratch* merupakan pemrograman dengan adanya bahasa blok sebagai kode dalam suatu program. Kedua pendapat tersebut menjelaskan bahwa *Scratch* merupakan media pembelajaran digital dengan kode pemrograman pemula dalam pembuatannya. *Scratch* merupakan media audio visual sebagai perantara menyampaikan suatu materi pembelajaran. Media digital tersebut tentunya memiliki karakter, desain, maupun animasi yang menarik dengan adanya audio sehingga diharapkan dapat menambah motivasi siswa dalam mempelajari suatu peristiwa yang sistematis

Nurgita Raihana Sulti, 2024

PENGARUH MODEL KOLABORATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBASIS MEDIA SCRATCH TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR HISTORIS SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

tanpa adanya kondisi pembelajaran yang monoton seperti pembelajaran konvensional.

Berdasarkan kajian tersebut, penelitian ini akan menggunakan model kolaboratif tipe TGT berbasis media *Scratch*. Diharapkan model ini dapat diterapkan kepada peserta didik sehingga dapat memberikan pengaruh dalam meningkatkan kemampuan berpikir historis dalam memahami sejarah. Hal ini penulis berkeinginan untuk melakukan penelitian yaitu dengan judul “Pengaruh Model Kolaboratif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis Media *Scratch* Terhadap Kemampuan Berpikir Historis Siswa Sekolah Dasar”.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian permasalahan, adapun rumusan masalah yaitu.

1. Bagaimana kemampuan berpikir historis siswa sekolah dasar kelas V di SDN Margahayu XVIII Bekasi sebelum menggunakan model kolaboratif tipe TGT berbasis media *Scratch*?
2. Bagaimana kemampuan berpikir historis siswa sekolah dasar kelas V di SDN Margahayu XVIII Bekasi setelah menggunakan model kolaboratif tipe TGT berbasis media *Scratch*?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan model kolaboratif tipe TGT berbasis media *Scratch* terhadap kemampuan berpikir historis siswa sekolah dasar kelas V di SDN Margahayu Bekasi?
4. Apakah peningkatan keterampilan berpikir historis siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan model kolaboratif tipe TGT berbasis media *Scratch* lebih baik daripada siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan model kooperatif tipe STAD berbasis *PowerPoint*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui kemampuan berpikir historis siswa sekolah dasar kelas V di SDN Margahayu XVIII Bekasi sebelum menggunakan model kolaboratif tipe TGT berbasis media *Scratch*.

Nurgita Raihana Sulti, 2024

PENGARUH MODEL KOLABORATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBASIS MEDIA SCRATCH TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR HISTORIS SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

2. Untuk mengetahui kemampuan berpikir historis siswa sekolah dasar kelas V di SDN Margahayu XVIII Bekasi setelah menggunakan model kolaboratif tipe TGT berbasis media *Scratch*.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan model kolaboratif tipe TGT berbasis media *Scratch* terhadap kemampuan berpikir historis siswa sekolah dasar kelas V di SDN Margahayu Bekasi.
4. Untuk mengetahui peningkatan keterampilan berpikir historis siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan model kolaboratif tipe TGT berbasis media *Scratch* lebih baik daripada siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan model kooperatif tipe STAD berbasis *PowerPoint*.

1.4 Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat penelitian ini dimaksudkan untuk menjawab pertanyaan yang akan memberikan keselarasan dalam penelitian ini, serta manfaat bagi penulis sendiri dan dunia pendidikan. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian sebagai berikut.

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat pada pengembangan pembelajaran terutama dalam penerapan model kolaboratif tipe TGT berbasis media *Scratch* yang dapat memberikan referensi khususnya dalam pembelajaran tematik pada materi peristiwa sekitaran proklamasi kemerdekaan Indonesia.

2. Secara Praktis

Penelitian ini memberikan manfaat kepada beberapa pihak seperti:

- a. Bagi siswa, dapat memberikan pengalaman baru mengenai pembelajaran dalam penerapan model kolaboratif tipe TGT berbasis media *Scratch* dalam meningkatkan pemahaman kemampuan berpikir historis, sehingga memberikan motivasi siswa dalam belajar.
- b. Bagi guru, dapat menjadi referensi, pengetahuan, dan keterampilan sehingga guru dapat menggunakan penerapan model kolaboratif tipe TGT berbasis media *Scratch* dalam mengembangkan pemahaman kemampuan berpikir historis maupun pembelajaran lainnya.
- c. Bagi peneliti sendiri, dapat memberikan pengalaman baru serta pengetahuan dalam meningkatkan keterampilan menjadi seorang penulis. Diharapkan

Nurgita Raihana Sulti, 2024

PENGARUH MODEL KOLABORATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBASIS MEDIA SCRATCH TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR HISTORIS SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

mampu menerapkan inovasi baru dalam pengembangan pembelajaran lainnya sehingga dapat menjadi pendidik yang profesional.

- d. Bagi pembaca, diharapkan dapat memberikan pengetahuan baru dalam mengimplementasikan model pembelajaran kolaboratif tipe TGT berbasis media *Scratch* terhadap kemampuan berpikir historis siswa SD.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi penelitian yang digunakan sesuai dengan Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia Tahun 2019, sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan, terdiri atas: a) Latar Belakang Penelitian; b) Rumusan Masalah Penelitian; c) Tujuan Penelitian; d) Manfaat Hasil Penelitian; e) Struktur Organisasi Skripsi.

Bab II Kajian Teori, terdiri atas; a) Model Kolaboratif tipe *Teams Games Tournament* (TGT); b) Media *Scratch*; c) Kemampuan berpikir historis; d) Model Kooperatif tipe STAD; e) Pokok bahasan Ilmu Pengetahuan Sosial; f) Penelitian terdahulu yang relevan; g) Kaitan model kolaboratif tipe TGT dengan kemampuan berpikir historis; h) Hipotesis penelitian.

Bab III Metode Penelitian, terdiri atas; a) Jenis dan desain penelitian; b) Partisipan; c) Populasi dan Sampel penelitian; d) Instrumen penelitian; e) Pengembangan instrumen; f) Prosedur penelitian; g) Analisis data.

Bab IV Temuan dan Pembahasan, terdiri atas; a) Temuan; b) Pembahasan.

Bab V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi; a) Penafsiran peneliti; b) Kesimpulan; c) Implikasi; d) Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.