

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan proses bimbingan yang melibatkan pendidik, peserta didik, serta bertujuan membentuk perilaku menuju kehidupan yang lebih baik (Idris et al., 2022, p. 139). Sejalan dengan itu, (Pristiwanti et al., 2023, p. 7911) menyatakan bahwa pendidikan adalah proses humanisme yang membimbing siswa menjadi pribadi mandiri dan berakhlak baik. Untuk mencapai tujuan tersebut, pendidikan perlu disesuaikan dengan perkembangan zaman melalui sistem yang terprogram, termasuk pemanfaatan teknologi, perubahan kurikulum, dan metode pembelajaran yang relevan (Pristiwanti et al., 2023, p. 7912).

Fitriani & Rizal (2024, p. 103) menegaskan bahwa guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang menarik dengan memanfaatkan teknologi. Semua upaya ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan menumbuhkan minat belajar siswa di era digital. Menurut Slameto (2021, p. 180) “minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh.” Minat berperan penting dalam proses belajar, karena tanpa minat dan perhatian, siswa akan sulit mencapai hasil yang optimal. Sebaliknya, dengan minat yang tinggi, siswa lebih mudah memahami materi dan meraih hasil belajar yang baik.

Menurut Muliani (2022, p. 134) belajar adalah suatu proses yang melibatkan perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan individu. Proses ini mencakup aspek psikologis, sosial dan artikulasi keterampilan. Tidak

hanya pelajaran namun skill, minat, persepsi serta kebiasaan yang di lakukan. Jadi belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses yang dilakukan oleh individu dengan tujuan untuk mengubah perilaku mereka melalui pengalaman baru.

Belajar merupakan suatu proses yang dilakukan oleh individu dengan tujuan untuk mengubah perilaku mereka melalui pengalaman baru. Salah satu materi penting yang dipelajari siswa sekolah dasar adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yaitu ilmu yang mengkaji tentang makhluk hidup dan berbagai gejala alam serta kehidupan sosial di sekitarnya. Melalui proses belajar IPAS, siswa memperoleh pengalaman yang dapat membentuk pemahaman, sikap, dan keterampilan dalam menghadapi permasalahan di lingkungan sekitar.

Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), khususnya pada materi sosial, diperlukan model pembelajaran yang mendorong keaktifan siswa. Menurut (Marcela et al., 2022, p. 55), siswa sering merasa bosan dan kurang berminat dalam pembelajaran IPS karena suasana yang monoton. Oleh karena itu, pendidik perlu meningkatkan profesionalismenya dengan melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar. Model pembelajaran yang tepat adalah yang mampu meningkatkan minat dan keinginan siswa untuk terlibat aktif (Rafida exa alifa, 2023, p. 137)

Salah satu model yang sesuai adalah *Teams Games Tournament* (TGT), bagian dari pembelajaran kooperatif. Menurut (Halawa et al., 2022, p. 3) TGT memungkinkan siswa bekerja sama dalam kelompok kecil yang beragam

untuk menyelesaikan tugas melalui permainan, sehingga meningkatkan semangat dan tanggung jawab belajar. Model ini dipilih karena mengandung unsur kompetisi dan permainan yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan pernyataan tersebut, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sangat cocok diterapkan di SD untuk menciptakan pembelajaran IPAS yang interaktif dan melibatkan seluruh siswa secara aktif. Terlebih jika dikombinasikan dengan media digital yang menarik, seperti QuizWhizzer. Media ini dinilai interaktif, mendorong kerja sama, komunikasi, serta menciptakan interaksi positif antar siswa (Faijah et al., 2022, p. 118).

QuizWhizzer menyajikan kuis dalam bentuk permainan digital yang memungkinkan siswa bersaing melalui sistem peringkat otomatis. Media ini menyerupai permainan ular tangga, di mana guru dapat mengatur jenis pertanyaan, skor, jalur permainan, hingga posisi pemain (Faijah et al., 2022, p. 119). Kombinasi TGT dan QuizWhizzer diharapkan mampu meningkatkan keaktifan dan minat belajar siswa dalam pembelajaran IPAS.

Quizwhizzer mendorong siswa untuk belajar secara aktif dengan cara mengajukan pertanyaan dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Melalui interaksi dalam game, siswa dapat lebih mudah memahami materi pelajaran dan berpartisipasi dalam proses belajar. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media ini dapat meningkatkan minat belajar siswa, seperti yang ditunjukkan dalam studi oleh (Septiani & Santi,

2022). Yang mengeksplorasi dampak QuizWhizzer terhadap minat belajar siswa kelas IV.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru di SDN 02 Negeri Bumi Putera pada 4 November 2024, diketahui bahwa minat belajar siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya perhatian siswa saat guru menjelaskan, minimnya keterlibatan saat diskusi, serta rendahnya antusiasme terhadap materi yang disampaikan.

Salah satu penyebabnya adalah metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional, seperti ceramah dan tanya jawab, yang kurang melibatkan siswa secara aktif. Guru juga belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital, seperti games edukatif, dalam kegiatan belajar sehari-hari. Padahal, fasilitas teknologi di sekolah sebenarnya sudah tersedia. Kurangnya pemanfaatan teknologi ini menyebabkan pembelajaran terasa monoton dan tidak menarik, sehingga menurunkan minat dan partisipasi siswa. Kondisi ini tentu tidak sejalan dengan tuntutan pendidikan abad 21 yang menekankan pentingnya keterampilan berpikir kritis, kreatif, berkomunikasi, dan berkolaborasi, yang hanya dapat berkembang apabila siswa memiliki minat belajar yang tinggi. (Utomo, 2019, p. 3)

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa media Quizwhizzer sangat tepat diterapkan di SDN 02 Negeri Bumi Putera. Media ini dapat digunakan untuk memfasilitasi *game-based learning* (pembelajaran berbasis permainan) yang sejalan dengan karakteristik belajar anak-anak sekolah

dasar. Melalui penggabungan metode pembelajaran kooperatif seperti *Team Games Tournament* (TGT) dengan media interaktif, diharapkan siswa dapat lebih antusias dalam belajar sekaligus meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Diharapkan proses pembelajaran di SDN 02 Negeri Bumi Putera akan menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa dengan menggunakan media belajar yang inovatif dan tepat. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan untuk menghasilkan generasi yang tidak hanya cerdas secara intelektual tetapi juga aktif dalam proses pembelajaran.

Berbagai penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif dan media berbasis teknologi dapat meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa. Namun, penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) yang dikombinasikan secara spesifik dengan media permainan digital seperti QuizWhizzer masih jarang digunakan, terutama dalam konteks pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Padahal, pendekatan ini berpotensi menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan kompetitif. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan mendeskripsikan bagaimana minat belajar siswa dalam pembelajaran IPAS melalui penerapan model TGT berbantuan media QuizWhizzer, khususnya pada siswa kelas V SDN 02 Negeri Bumi Putera.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Minat Belajar IPAS Siswa Dengan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Berbantuan Quizwhizzer Di Kelas V SDN 02 Negeri Bumi Putera**”.

## 1.2 Fokus dan Sub fokus Penelitian

### 1.2.1 Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini adalah minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), yang didukung oleh platform Quizwhizzer. TGT adalah salah satu jenis model pembelajaran kooperatif yang menekankan kerja sama tim dan kompetisi yang sehat. Integrasi Quizwhizzer, dapat diakses di <https://quizwhizzer.com/> untuk meningkatkan partisipasi siswa melalui permainan dan kuis interaktif berbasis digital.

### 1.2.2 Sub fokus

Mengacu pada fokus penelitian, maka subfokus penelitian ini model pembelajaran TGT, Jenis *Team Games Tournamnet* dengan penggunaan teknologi. Menggunakan platform Quizwhizzer menggunakan tipe tampilan animasi ular tangga, 15 soal kuis durasi 20 menit. Pada mata Pelajaran IPAS materi “Bagaimana bentuk indonesiaku?” yang mempelajari letak geografis Indonesia, serta budaya maritim dan agraris. Yang terdapat pada halaman 162-169 buku IPAS Kemendikbud 2021.

### 1.3 Rumusan Masalah

Bagaimana minat belajar siswa pada mata Pelajaran IPAS dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan Quizwhizzer di SDN 02 Negeri Bumi Putera?

### 1.4 Tujuan Penelitian

Mengetahui minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan Quizwhizzer di SDN 02 Negeri Bumi Putera.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat baik yang bersifat teoritis dan praktis.

#### 1.5.1 Secara Teoritis

Tersedianya kajian model pembelajaran *Team games Tournament* berbantuan Quizwhizzer pada materi “Bagaimana bentuk indonesiaku?”

#### 1.5.2 Secara Praktis

- 1) **Bagi siswa.** Melalui penerapan model *Team Games Tournament* berbantuan Quizwhizzer maka diharapkan siswa lebih berminat saat proses belajar mengajar berlangsung, serta melalui *games* yang ada di model pembelajaran ini dapat membuat siswa memiliki peran aktif dalam pembelajaran dan melatih kerjasama tim sehingga pembelajaran akan lebih menyenangkan.
- 2) **Bagi guru.** Model *Team Games Tournament* berbantuan Quizwhizzer diharapkan dapat menambah pengetahuan pembelajaran yang inovatif

dan menyenangkan serta mengubah paradigma pembelajaran IPAS dari berpusat kepada guru, menjadi berpusat pada siswa. Diharapkan penelitian ini bisa menjadi referensi untuk guru dalam pembelajaran.

- 3) **Bagi sekolah.** Penerapan model *Team Games Tournament* berbantuan media Quizwhizzer menjadikan sekolah lebih kreatif dan inovatif dalam upaya meningkatkan kualitas pengajaran.
- 4) **Bagi peneliti.** Memberikan pengetahuan dan pengalaman baru mengenai model pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan media ajar Quizzwhizer serta memahami bagaimana respon siswa saat penerapan berlangsung.