

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Ihsan (2008:144) pendidikan adalah usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi yang ada didalam masyarakat dan kebudayaan. Tujuan pendidikan dalam Undang-undang No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa pendidikan erat kaitannya dengan kebutuhan manusia akan peradaban olehnya, pendidikan disebut juga sebagai pendidikan sepanjang zaman (*life long education*). Sejalan dengan itu menurut Suhartono (2009:47) menyatakan maksud pendidikan sepanjang zaman ialah disepanjang eksistensi manusia diliputi sepenuhnya oleh pendidikan. Upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia dalam bidang pendidikan bisa melakukan pembelajaran inovatif yaitu lebih mengarah pada pembelajaran yang berpusat pada siswa. Proses pembelajaran dirancang, disusun dan dikondisikan untuk siswa agar belajar yang bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan yang lebih baik dari sebelumnya.

Pendekatan *Technological Pedagogical Content Knowledge* atau yang disingkat menjadi TPACK menjadi suatu istilah yang sangat populer dalam dunia pendidikan saat ini dikarenakan sebagai solusi hambatan pembelajaran jarak jauh. Menurut Anggriawan (2020:9) menjelaskan dalam TPACK mempunyai beberapa komponen yang terkait dan mendukung pengetahuan ini ialah pengetahuan teknologi (*Technology Knowledge/TK*), pengetahuan konten (*Content*

Knowledge/CK), pengetahuan pedagogik (*Pedagogical Knowledge/PK*). Menurut Cox (2009:63) TPACK ialah pengetahuan guru tentang bagaimana memfasilitasi pembelajaran siswa dari konten tertentu melalui pendekatan pedagogik dan juga teknologi.

Dalam proses belajar mengajar ada beberapa faktor yang mempengaruhi belajar diasumsikan juga mempengaruhi hasil belajar. Menurut Slameto (2010:54) terdapat dua faktor yang mempengaruhi belajar siswa, yaitu faktor dari dalam diri (*internal*) dikelompokkan menjadi dua yaitu: faktor fisiologis seperti keadaan kesehatan dan keadaan tubuh; faktor psikologi perhatian, minat, bakat dan kesiapan, sedangkan faktor dari luar (*eksternal*) yaitu faktor sekolah seperti kurikulum, metode mengajar, relasi warga sekolah, disiplin di sekolah, alat pelajaran, keadaan gedung dan perpustakaan. Faktor-faktor tersebut mempengaruhi satu sama lain dan merupakan kesatuan yang mendasari hasil belajar siswa. Beberapa macam faktor dan permasalahan yang ada, model pembelajaran yang dipilih oleh guru sangat berpengaruh pada tingkat keberhasilan siswa, karena pemilihan model pembelajaran yang tepat akan membawa suasana belajar yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil pengamatan Maisaroh & Rostrieningsih (2010:158) menyebutkan bahwa guru yang menggunakan model pembelajaran ceramah, ketika proses pembelajaran berlangsung banyak siswa yang mengantuk dan mengobrol. Rasa ingin tahu siswa tidak terbangun, kemandirian dalam kegiatan pembelajaran pun sedikit sekali terlihat. Ketekunan yang dimiliki belum tampak. Selain itu hanya ada beberapa siswa yang aktif dikelas, mereka begitu aktif mengajukan beberapa pertanyaan, namun masih banyak siswa yang hanya menjadi pendengar dan tergolong pasif di kelas, dengan demikian upaya untuk membangkitkan siswa SMK Negeri 1 Bogor belajar aktif yaitu dengan menggunakan model *Quiz Team*. Menurut Saputro (2016:67) menyimpulkan adanya peningkatan yaitu kelas yang menggunakan metode *Team Quiz* memperoleh rata-rata 77,88

dan terdapat 88,5% siswa yang mencapai nilai KKM sehingga termasuk dalam katagori baik sedangkan siswa kelas yang menggunakan metode ceramah memperoleh rata-rata 62,8 dan terdapat 11,5% siswa yang memenuhi nilai KKM sehingga termasuk katagori kurang.

Sedangkan menurut Pratiwi (2015:54) hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Quiz Team* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Ketuntasan aktivitas ditunjukkan dengan ketercapaian aktivitas belajar siswa pada siklus 1 sebesar 91,17% dengan kategori aktivitas sangat baik 35,29% dan kategori aktivitas baik 55,88%.

Hamruni (2012:176) mengatakan bahwa model *Quiz Team* ialah strategi pembelajaran yang akan meningkatkan kerjasama tim dan juga sikap tanggung jawab siswa untuk apa yang mereka pelajari melalui cara yang menyenangkan dan tidak menakutkan, yaitu dalam bentuk kuis. Darwanti (dalam Sri Parnayathi, 2020:474-475) alasan dipilihnya metode pembelajaran *quiz team* dikarenakan dengan adanya kompetisi antar kelompok yang dirancang dalam suatu permainan yang menjadikan siswa aktif mencari penyelesaian masalah yang menjadi tanggung jawabnya dalam kegiatan kuis, pembelajaran tidak membosankan, dan mengkomunikasikan pengetahuan yang dimilikinya kepada orang lain, sehingga masing-masing siswa diharapkan lebih memahami konsep, menguasai materi dan dapat memecahkan masalah.

Selama ini siswa diposisikan sebagai objek, sehingga suasana belajar terkesan kaku dan membosankan. Akibatnya, tingkat pemahaman siswa terhadap materi sangatlah rendah. Dikhawatirkan siswa tidak mampu memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran diperlukan model pembelajaran yang tidak menjenuhkan, model pembelajaran yang terpusat pada siswa dan siswa berani mengungkapkan pendapatnya

dalam proses pembelajaran, dan materi pelajaran dengan mudah diterima oleh siswa. Saputro (2016:4) menjelaskan model pembelajaran yang berpusat pada siswa ialah *Quiz Team* yang menjadikan siswa sebagai aktor didalam kelas dan guru hanya menjadi fasilitator. Pada metode *Quiz Team* siswa diberikan kesempatan untuk mengutarakan pengetahuannya tentang apa yang ditanyakan oleh guru, dalam hal ini siswa harus aktif di kelas. Karena dilaman praktiknya siswa seharusnya saling berebut untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Penerapan model pembelajaran *Quiz Team* ini siswa yang memiliki perbedaan kemampuan dituntut untuk lebih menguasai materi yang akan diberikan guru dan belajar dirumah untuk mendapatkan nilai dalam mata pelajaran tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, dilakukan penelitian untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan judul Penerapan Pendekatan TPACK Model *Quiz Team* Materi Pelestarian Sumber Daya Alam Pada Siswa Kelas IV SDN Margorejo 1/403 Surabaya Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pembelajaran *Quiz Team* dapat meningkatkan keaktifan belajar dan hasil belajar siswa pada materi pelestarian sumber daya alam.

B. Ruang Lingkup dan Pembatasan Masalah

Ruang lingkup dan batasan masalah yang diajukan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Ruang Lingkup
 - a. Penelitian ini dilakukan dikelas IV-B Tema 3 (Peduli Terhadap Makhluk Hidup) Subtema 1 (Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku) Pembelajaran 1.
 - b. Penelitian ini menerapkan sistem pembelajaran daring (dalam jaringan).
2. Pembatasan Masalah
 - a. Penelitian ini menggunakan penerapan pendekatan TPACK Model *Quiz Team*.

- b. Penelitian ini membahas keterlaksanaan pembelajaran, aktivitas siswa, hasil belajar siswa serta respons siswa terhadap penerapan pendekatan TPACK model *Quiz Team*.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang diatas maka peneliti merumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah penerapan pendekatan TPACK model *quiz team* materi pelestarian sumber daya alam pada siswa kelas IV SDN Margorejo 1/403 Surabaya?
2. Bagaimana respons siswa pada saat mengikuti pembelajaran dengan pendekatan TPACK model *Quiz Team* materi pelestarian sumber daya alam pada siswa kelas IV SDN Margorejo 1/403 Surabaya?
3. Apakah ada kesulitan yang dihadapi dalam penerapan pendekatan TPACK model *Quiz Team* materi pelestarian sumber daya alam pada siswa kelas IV SDN Margorejo 1/403 Surabaya?
4. Bagaimanakah hasil belajar siswa pada pendekatan TPACK model *Quiz Team* materi pelestarian sumber daya alam pada siswa kelas IV SDN Margorejo 1/403 Surabaya?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada perumusan masalah yang telah disampaikan pada bagian sebelumnya, dalam penelitian ini peneliti bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan penerapan pendekatan TPACK model *Quiz Team* materi pelestarian sumber daya alam pada siswa kelas IV SDN Margorejo 1/403 Surabaya.

2. Mendeskripsikan respon siswa pada saat mengikuti pembelajaran dengan pendekatan TPACK model *Quiz Team* materi pelestarian sumber daya alam pada siswa kelas IV SDN Margorejo 1/403 Surabaya.
3. Mendeskripsikan kesulitan yang dihadapi siswa setelah penerapan pendekatan TPACK model *Quiz Team* materi pelestarian sumber daya alam dan bagaimana solusi yang diberikan.
4. Menganalisis hasil belajar siswa pada penerapan pendekatan TPACK model *Quiz Team* materi pelestarian sumber daya alam pada siswa kelas IV SDN Margorejo 1/403 Surabaya.

E. Variabel Penelitian

Menurut Darmadi (2011:21) yang dimaksud variabel adalah suatu atribut, sifat, aspek, dari manusia, gejala, objek yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan diambil kesimpulan. Dalam penelitian ini terdapat satu variabel yaitu “Penerapan pendekatan TPACK Model *Quiz Team*”

Dari judul penelitian “Penerapan pendekatan TPACK Model *Quiz Team* Materi Pelestarian Sumber Daya Alam Pada Siswa Kelas IV SDN Margorejo 1/403 Surabaya”, untuk menghindari kesalahpahaman persepsi terhadap penelitian ini, maka dijelaskan definisi operasional sebagai berikut:

- a. Penerapan
Penerapan ialah kegiatan praktik suatu teori, cara, atau hal lain untuk mencapai tujuan tertentu.
- b. Pendekatan TPACK
Pendekatan TPACK adalah proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru yang dirahankan demi tercapainya tujuan dengan mengintegrasikan pengetahuan teknologi, pengetahuan pedagogi, dan pengetahuan konten.

c. Model *Quiz Team*

Model *Quiz Team* adalah salah satu tipe pembelajaran *Active Learning* yang berfungsi untuk menghidupkan suasana belajar, dan mengaktifkan siswa untuk bertanya maupun menjawab pertanyaan.

d. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu tolak ukur keberhasilan siswa setelah memahami materi pembelajaran dalam proses belajar yang dilakukan dengan pengamatan/tes untuk mendapatkan suatu nilai atau skor.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian merupakan hasil yang didapat oleh peneliti setelah melakukan penelitian, maka hasil penelitian yang berjudul “Penerapan Pendekatan TPACK Model *Quiz Team* Materi Pelestarian Sumber Daya Alam pada Siswa Kelas IV SDN Margorejo 1/403 Surabaya” diharapkan dapat memberikan manfaat yang luas pada berbagai pihak antara lain:

1. Manfaat bagi peneliti

Diharapkan dapat menjadi bekal untuk mengajar dikemudian hari mengenai penerapan pendekatan TPACK model *Quiz Team*.

2. Manfaat bagi guru

Dapat menambah wawasan dan dapat mengetahui model pembelajaran yang menarik bagi siswa, dapat meningkatkan keaktifan siswa pada saat pembelajaran berlangsung, dapat memberikan solusi bagi guru lain dalam memecahkan suatu masalah pembelajaran, dapat meningkatkan profesionalisme guru, sebagai acuan sarana perbaikan kinerja guru dalam mengembangkan penggunaan model pembelajaran, dan dapat memperbaiki kualitas atau mutu kegiatan pembelajaran yang dikelola.

3. Manfaat bagi siswa

Dapat meningkatkan perhatian dan konsentrasi siswa dalam pembelajaran, siswa lebih aktif dan bertanggung jawab pada saat proses pembelajaran, meningkatkan kemampuan siswa dalam membuat dan menjawab pertanyaan, dapat menumbuhkan rasa percaya diri, menumbuhkan sikap saling menghargai, dan meningkatkan hasil belajar.