

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan berperan meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui proses pembelajaran yang mengembangkan kemampuan berpikir siswa. Pembelajaran tidak hanya berfokus pada penguasaan materi, tetapi juga melatih siswa aktif, kritis, dan percaya terhadap kemampuan dirinya sendiri.¹ IPS menjadi salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan tersebut karena materi yang dipelajari berkaitan dengan kehidupan sosial dan ekonomi masyarakat sehari-hari.

Pembelajaran IPS di tingkat SMP menuntut siswa tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu menganalisis berbagai permasalahan sosial dan ekonomi yang terjadi di lingkungan sekitar. Tujuan pembelajaran IPS kelas VIII pada materi perdagangan internasional yaitu menjelaskan kerja sama ekonomi antarbangsa dan menganalisis kegiatan ekspor impor dalam perekonomian internasional. Tujuan pembelajaran tersebut menunjukkan bahwa siswa dituntut memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi khususnya kemampuan menganalisis.

¹ Besse Sulfiani et al., "Dampak Kualitas Pendidikan Terhadap Pengembangan Keterampilan Sumber Daya Manusia," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 3 (2025): 350–61.

Hasil pra-penelitian di SMPN 1 Sumbergempol ditemukan masih terdapat beberapa kendala dalam proses pembelajaran IPS. Permasalahan *pertama* yaitu kemampuan menganalisis siswa masih rendah. Kondisi tersebut terlihat ketika sebagian siswa masih kurang mampu menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan analisis suatu kasus dalam materi yang diajarkan oleh guru pengajar. Siswa masih kesulitan membedakan informasi penting, dan menentukan penyebab suatu peristiwa.

Permasalahan *kedua* kurangnya variasi model pembelajaran dimana pembelajaran IPS masih didominasi metode ceramah. Guru lebih sering menjelaskan materi secara langsung sedangkan siswa hanya mendengarkan penjelasan tanpa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran menjadi kurang menarik dan siswa cenderung pasif selama kegiatan belajar berlangsung.

Permasalahan *ketiga* yaitu keaktifan belajar siswa masih rendah, sebagian siswa terlihat masih malu bertanya, kurang percaya diri menjawab pertanyaan, dan takut menyampaikan pendapat ketika kegiatan diskusi berlangsung. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa siswa belum memiliki keyakinan yang tinggi terhadap kemampuan dirinya dalam mengikuti pembelajaran IPS.

Permasalahan *keempat* yaitu penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi masih belum optimal. Guru pengajar masih kurang memahami penggunaan pembelajaran berbasis game dengan teknologi dalam proses pembelajaran IPS. Kondisi tersebut menyebabkan

pembelajaran kurang interaktif dan siswa mudah merasa bosan selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Kemampuan menganalisis dipilih sebagai variabel penelitian karena sesuai dengan tujuan pembelajaran pada materi perdagangan internasional. Materi tersebut menuntut siswa mampu membedakan kegiatan ekspor dan impor, menghubungkan faktor penyebab perdagangan internasional, serta menyimpulkan dampak perdagangan internasional terhadap kehidupan ekonomi masyarakat. Kegiatan tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran membutuhkan kemampuan berpikir analitis agar siswa mampu memahami materi secara mendalam.

Teori kemampuan menganalisis didasarkan pada teori Lorin W. Anderson dan David R. Krathwohl dalam buku *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. Teori tersebut menjelaskan bahwa kemampuan menganalisis terdiri dari *differentiating* (membedakan), *organizing* (*mengorganisasi*), dan *attributing* (*mengatribusikan*).² Ketiga indikator tersebut memiliki hubungan yang erat dengan materi perdagangan internasional karena siswa dituntut mampu memahami hubungan sebab akibat dalam kegiatan ekonomi internasional.

Efikasi diri dipilih sebagai variabel penelitian karena memiliki hubungan dengan permasalahan yang ditemukan dalam proses

² Lorin W Anderson dan David R Krathwohl, *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives: complete edition*, (Addison Wesley Longman, Inc.; 2001).

pembelajaran. Kurangnya rasa percaya diri siswa ketika berdiskusi, menjawab pertanyaan, dan menyampaikan pendapat menunjukkan bahwa efikasi diri siswa masih perlu ditingkatkan. Efikasi diri sangat penting dalam pembelajaran IPS karena kegiatan pembelajaran menuntut siswa aktif dalam proses diskusi dan analisis suatu permasalahan sosial ekonomi.

Albert Bandura sebagaimana diuraikan dalam buku *Self Efficacy in Changing Societies* menjadi dasar teori efikasi diri yang digunakan dalam penelitian ini. Menurut gagasannya, efikasi diri adalah kepercayaan seseorang terhadap kemampuannya untuk merencanakan dan melaksanakan tindakan guna mencapai tujuan tertentu. Indikator sumber diantaranya meliputi pengalaman keberhasilan (*mastery experience*), pengalaman orang lain atau modeling (*vicarious experience*), kondisi emosi (*physiological and emotional state*) serta dukungan sosial (*verbal persuasion*).³ Indikator tersebut memiliki hubungan dengan aktivitas siswa selama pembelajaran IPS berlangsung.

Instrumen pengukuran kemampuan menganalisis penelitian ini menggunakan tes sedangkan untuk instrument efikasi diri dalam penelitian ini menggunakan angket dengan skala Likert empat pilihan jawaban yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Penggunaan empat pilihan jawaban bertujuan agar siswa memberikan jawaban yang lebih tegas tanpa memilih jawaban netral atau ragu-ragu. Penggunaan skala

³ Albert Bandura, *Self-efficacy in changing societies*, (Cambridge university press; 1997).

tersebut mengacu pada pengembangan metode penelitian yang ditulis oleh Sugiyono.⁴

Materi perdagangan internasional dipilih dalam penelitian ini karena memiliki hubungan yang erat dengan kemampuan menganalisis dan efikasi diri siswa. Materi perdagangan internasional memuat kegiatan menganalisis kerja sama ekonomi antarbangsa serta kegiatan ekspor impor dalam perekonomian internasional. Materi tersebut juga menuntut siswa aktif berdiskusi dan menyampaikan hasil analisis sehingga sesuai untuk digunakan mengukur kemampuan menganalisis dan efikasi diri siswa.

Permasalahan-permasalahan yang ditemukan sebelumnya menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPS memerlukan model pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan menganalisis dan efikasi diri siswa. Model pembelajaran yang melibatkan diskusi kelompok, kerja sama, dan permainan akademik dianggap mampu membantu siswa lebih aktif selama pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut menyebabkan peneliti memilih model pembelajaran *Teams Games Tournament* sebagai solusi dalam penelitian ini.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* dipilih karena mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Robert E. Slavin dalam buku *Cooperative Learning Theory, Research, and Practice* menjelaskan bahwa *Teams Games Tournament* merupakan model pembelajaran kooperatif yang melibatkan kerja sama kelompok dan

⁴ Sugiyono, "Metode Peneliiian," *Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 2010.

permainan akademik dalam proses pembelajaran⁵. Siswa belajar bersama dalam kelompok kemudian mengikuti permainan dan turnamen akademik untuk memperoleh skor kelompok.⁶

Model *Teams Games Tournament* memiliki hubungan dengan kemampuan menganalisis siswa karena kegiatan diskusi kelompok dan permainan akademik dapat membantu siswa memahami materi perdagangan internasional secara lebih mendalam. siswa tidak hanya menerima materi dari guru, tetapi juga aktif membedakan, mengorganisasi, dan menyimpulkan informasi bersama kelompoknya. Kegiatan tersebut membantu siswa meningkatkan kemampuan *differentiating, organizing, dan attributing* dalam pembelajaran IPS.

Model *Teams Games Tournament* juga memiliki hubungan dengan efikasi diri siswa. Kegiatan kerja sama kelompok dan turnamen memberikan kesempatan kepada siswa memperoleh pengalaman keberhasilan dan dukungan sosial dari teman kelompoknya. Kondisi tersebut membantu siswa lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat dan menjawab pertanyaan selama pembelajaran berlangsung.

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan menuntut guru menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dianggap mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa selama pembelajaran

⁵ Robert E Slavin, Eric A Hurley, dan Anne Chamberlain, "Cooperative learning and achievement: Theory and research," *Handbook of psychology: Educational psychology* 7: 177–98.

⁶ Ariswan Usman Aje, *Model pembelajaran kooperatif tipe student achievement division (stad) & team games tournament (tgt)*, (CV. Azka Pustaka; 2022).

berlangsung.⁷ Kondisi tersebut menyebabkan peneliti memilih platform *Zep Quiz* sebagai media pembelajaran pendukung dalam penelitian ini.

Platform *Zep Quiz* dipilih karena mampu mendukung pelaksanaan model *Teams Games Tournament* melalui kegiatan permainan kuis interaktif berbasis teknologi. Platform tersebut memiliki tampilan menarik dan berbentuk permainan sehingga mampu meningkatkan antusias siswa selama pembelajaran berlangsung. *Zep Quiz* merupakan platform kuis digital berbasis permainan yang dikembangkan oleh ZEP Co., Ltd. dari Korea Selatan pada tahun 2023. Platform *Zep Quiz* (<https://quiz.zep.us>) diluncurkan secara resmi di Indonesia pada April 2024, ini dirancang untuk membantu pendidik membuat kuis interaktif dengan berbagai variasi pertanyaan seperti pilihan ganda, isian singkat, dan benar salah.⁸ Penggunaan platform *Zep Quiz* diharapkan dapat membuat pembelajaran IPS lebih aktif, menyenangkan, dan tidak monoton.

Penggunaan platform *Zep Quiz* memiliki hubungan dengan kemampuan menganalisis dan efikasi diri siswa. Soal kuis yang diberikan melalui platform tersebut dapat melatih siswa berpikir kritis dan menganalisis materi perdagangan internasional. Kegiatan permainan dan turnamen juga membantu siswa lebih percaya diri ketika berhasil menjawab pertanyaan dan memenangkan permainan bersama kelompoknya. Penelitian

⁷ Aisyah Ali et al., *Media pembelajaran interaktif: Teori komprehensif dan pengembangan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar*, (PT. Sonpedia Publishing Indonesia; 2024).

⁸ Zidny Hudan Feriansyah dan Audrey Gabriella Titaley, "Pengembangan latihan soal membaca pemahaman bahasa Jerman melalui media ZEP Quiz," *LATERNE* 14, no. 02 (2025): 12–23.

ini dilakukan pada siswa kelas VIII-C sebagai kelas kontrol dan VIII-D sebagai kelas eksperimen yang masing-masing berjumlah 36 siswa di SMPN 1 Sumbergempol. Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Platform *Zep Quiz* untuk Meningkatkan Kemampuan Menganalisis dan Efikasi Diri Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMPN 1 Sumbergempol Tulungagung”.

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Kemampuan menganalisis siswa masih rendah, kondisi tersebut terlihat ketika sebagian siswa masih kurang mampu menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan analisis suatu kasus dalam materi yang diajarkan oleh guru pengajar, siswa masih kesulitan membedakan informasi penting, dan menentukan penyebab suatu peristiwa.

Kurangnya variasi dalam model pembelajaran IPS, guru lebih sering menjelaskan materi secara langsung sedangkan siswa hanya mendengarkan penjelasan tanpa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran menjadi kurang menarik dan siswa cenderung pasif selama kegiatan belajar berlangsung.

Keaktifan belajar siswa masih rendah, hal itu terlihat dimana sebagian siswa masih malu bertanya, kurang percaya diri menjawab pertanyaan, dan takut menyampaikan pendapat ketika kegiatan diskusi berlangsung. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa siswa belum memiliki keyakinan yang tinggi terhadap kemampuan dirinya dalam mengikuti pembelajaran IPS.

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi masih belum optimal. Guru pengajar masih kurang memahami penggunaan pembelajaran berbasis game dengan teknologi dalam proses pembelajaran IPS. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran kurang interaktif dan siswa mudah merasa bosan selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

2. Batasan Penelitian

Penelitian ini dibatasi pada siswa kelas VIII SMPN 1 Sumbergempol tahun ajaran 2025/2026. Kelas yang digunakan dalam penelitian yaitu kelas VIII-D sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII-C sebagai kelas kontrol yang masing-masing berjumlah 36 siswa. Penelitian dilakukan pada mata pelajaran IPS materi perdagangan internasional.

Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian yaitu model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament*. Media pembelajaran yang digunakan berupa platform kuis digital *Zep Quiz* yang dimanfaatkan dalam kegiatan *games* dan *tournament* selama

proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan media tersebut difokuskan untuk membantu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran IPS.

Variabel yang diteliti dalam penelitian ini meliputi kemampuan menganalisis dan efikasi diri siswa. Kemampuan menganalisis mengacu pada teori Lorin W. Anderson dan David R. Krathwohl yang meliputi *differentiating, organizing, dan attributing*. Efikasi diri mengacu pada teori Albert Bandura yang meliputi *mastery experience, vicarious experience, physiological and emotional state*, serta *verbal persuasion*. Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes kemampuan menganalisis dan angket efikasi diri.

C. Rumusan Masalah

1. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan platform *Zep Quiz* untuk meningkatkan kemampuan menganalisis siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMPN 1 Sumbergempol Tulungagung?
2. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan platform *Zep Quiz* untuk meningkatkan efikasi diri siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMPN 1 Sumbergempol Tulungagung?

3. Seberapa besar hubungan kemampuan menganalisis dengan efikasi diri siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMPN 1 Sumbergempol Tulungagung?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan platform *Zep Quiz* dalam meningkatkan kemampuan menganalisis siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMPN 1 Sumbergempol Tulungagung.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan platform *Zep Quiz* dalam meningkatkan efikasi diri siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMPN 1 Sumbergempol Tulungagung.
3. Untuk mengetahui seberapa besar hubungan kemampuan menganalisis dan efikasi diri siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMPN 1 Sumbergempol Tulungagung.

E. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada kemajuan ilmu pendidikan, khususnya terkait model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* yang diintegrasikan dengan teknologi digital. Penelitian ini juga bertujuan untuk memperluas cakupan

kajian mengenai penggunaan model yang didukung oleh platform *Zep Quiz* dalam meningkatkan keterampilan analisis dan efikasi diri siswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi pengembangan pembelajaran berbasis teknologi yang lebih interaktif dan inovatif, yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi serta kepercayaan diri siswa selama proses pembelajaran..

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Guru dan Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan berharga bagi para guru dan pendidik dalam memilih model serta media pembelajaran yang tepat dan inovatif guna meningkatkan keterlibatan siswa di dalam kelas. Penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament*, yang didukung oleh platform *Zep Quiz*, diharapkan dapat membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

b. Bagi Peserta Didik

Studi ini diharapkan dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan analitis mereka dalam memahami materi. Penggunaan model pembelajaran dan

media berbasis permainan diharapkan dapat menumbuhkan keterlibatan dan kepercayaan diri siswa yang lebih besar, serta mendorong mereka untuk mengungkapkan pendapat mereka selama proses pembelajaran..

c. Bagi Sekolah/Instansi

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi sekolah dalam mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis teknologi untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Hasil penelitian ini juga diharapkan berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran dengan mendorong penggunaan model dan media pembelajaran yang lebih efektif, kreatif, serta selaras dengan kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan sumber informasi bagi peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian terkait model pembelajaran *Teams Games Tournament*, terutama yang terintegrasi dengan platform *Zep Quiz* terhadap kemampuan menganalisis, dan efikasi diri siswa. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi dasar pengembangan penelitian lebih lanjut dengan variabel, materi, maupun jenjang pendidikan yang berbeda.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini berfokus pada penerapan pendekatan pembelajaran *Teams Games Tournament* yang didukung oleh platform *Zep Quiz* dalam pembelajaran IPS kelas VIII di SMPN 1 Sumbergempol Tulungagung. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pendekatan pembelajaran tersebut terhadap kemampuan analisis dan efikasi diri siswa serta hubungan antar kedua variabel. Penelitian ini melibatkan 36 siswa dalam setiap kelas, dengan kelas VIII-D sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII-C sebagai kelas kontrol.

Ruang lingkup materi dalam penelitian ini dibatasi pada materi perdagangan internasional mata pelajaran IPS kelas VIII yang mencakup kerja sama ekonomi antarbangsa serta kegiatan ekspor dan impor dalam perekonomian internasional. Fokus penelitian diarahkan pada kemampuan siswa dalam membedakan, mengorganisasi, dan mengatribusikan informasi sesuai indikator kemampuan menganalisis menurut teori Lorin W. Anderson dan David R. Krathwohl. Penelitian juga berfokus pada efikasi diri siswa yang meliputi pengalaman keberhasilan, pengalaman orang lain atau modeling, kondisi emosi, serta dukungan sosial berdasarkan teori Albert Bandura.

Ruang lingkup metode penelitian dibatasi pada penelitian kuantitatif dengan jenis *quasi experiment* menggunakan desain *nonequivalent control group design*. Pengumpulan data dilakukan melalui tes untuk kemampuan menganalisis dan angket untuk efikasi diri Media pembelajaran yang

digunakan dalam penelitian berupa platform kuis digital *Zep Quiz* yang diterapkan pada kegiatan *games* dan *tournament* dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

G. Penegasan Variabel

1. Penegasan Konseptual

a. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Platform *Zep Quiz*

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan pendekatan pembelajaran kooperatif yang menekankan kolaborasi kelompok melalui kegiatan diskusi dan permainan akademik. Model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar bersama dalam kelompok yang heterogen serta berpartisipasi dalam turnamen akademik guna memperoleh skor kelompok.⁹ Platform *Zep Quiz* adalah sarana pembelajaran digital yang digunakan untuk mendukung permainan dan kuis interaktif dalam proses pembelajaran, sehingga membuat kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan.¹⁰

⁹ Alisya Putri Nurhikmawati, Iksanti Alfian, dan Etty Ratnawati, "Inovasi Pembelajaran IPS melalui Metode Team Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa," *JSPH: Jurnal Sosial Politik Humaniora* 1, no. 2 (2024): 35–41.

¹⁰ Oktavia Istiqomah et al., "Pendampingan Penggunaan Media Interaktif Zep Quiz Kepada Guru SDN Palrejo," *Pemberdayaan Masyarakat: Jurnal Aksi Sosial* 2, no. 3 (2025): 1–10.

b. Kemampuan Menganalisis

Kemampuan analisis merupakan keterampilan berpikir tingkat tinggi yang berkaitan dengan kapasitas siswa untuk menguraikan, membedakan, menghubungkan, dan menarik kesimpulan dari informasi atau suatu masalah.¹¹ Penelitian ini menggunakan teori Lorin W. Anderson dan David R. Krathwohl dalam buku *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives* yang menjelaskan bahwa kemampuan menganalisis meliputi *differentiating* (membedakan), *organizing* (mengorganisasi), dan *attributing* (mengatribusikan).¹²

c. Efikasi Diri

Efikasi diri adalah keyakinan individu terhadap kemampuannya untuk melakukan suatu tindakan guna mencapai tujuan tertentu.¹³ Penelitian ini menggunakan teori Albert Bandura dalam buku *Self Efficacy in Changing Societies* yang menjelaskan bahwa sumber efikasi diri meliputi *mastery experience* (pengalaman keberhasilan),

¹¹ Ferdinand Salomo Leuwol et al., *Kemampuan Berpikir Tingkat Rendah (LOTS) VS Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS)*, (Penerbit Adab; 2023).

¹² Anderson dan Krathwohl, *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives: complete edition*. Addison Wesley, Longman, Inc., 2001

¹³ Muger Apriansyah et al., "Efikasi Diri dan Implementasinya," *JIIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5, no. 4 (2022): 1123–26.

vicarious experience (pengalaman orang lain atau modeling), *physiological and emotional state* (kondisi emosi), dan *verbal persuasion* (dukungan sosial)¹⁴

2. Penegasan Operasional

a. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Platform *Zep Quiz*

Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan platform *Zep Quiz* dalam penelitian ini merupakan model pembelajaran yang diterapkan pada mata pelajaran IPS materi perdagangan internasional melalui kegiatan belajar kelompok, diskusi, permainan akademik, dan turnamen menggunakan platform *Zep Quiz*. siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok heterogen untuk mempelajari materi, kemudian mengikuti kuis dan permainan interaktif menggunakan platform *Zep Quiz* sebagai bagian dari kegiatan turnamen akademik.

b. Kemampuan Menganalisis

Kemampuan menganalisis dalam penelitian ini merupakan kemampuan siswa dalam memahami dan menganalisis materi perdagangan internasional. Kemampuan tersebut diukur menggunakan instrumen tes

¹⁴ Bandura, *Self-efficacy in changing societies*. (Cambridge university press; 1997).

berdasarkan indikator *differentiating*, *organizing*, dan *attributing*.

c. Efikasi Diri

Efikasi diri dalam penelitian ini merupakan keyakinan siswa terhadap kemampuan dirinya dalam mengikuti pembelajaran IPS materi perdagangan internasional. Efikasi diri diukur menggunakan instrumen angket berdasarkan indikator *mastery experience*, *vicarious experience*, *physiological and emotional state*, dan *verbal persuasion*.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan merupakan uraian mengenai susunan pembahasan dalam penelitian yang bertujuan untuk memudahkan pembaca memahami alur penelitian secara sistematis dan terarah.

Bab I, Pendahuluan, menyajikan gambaran umum penelitian yang mencakup latar belakang masalah, identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, ruang lingkup studi, definisi variabel, serta sistematika penulisan. Bab ini menguraikan berbagai permasalahan yang teridentifikasi dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMPN 1 Sumbergempol, khususnya rendahnya kemampuan analisis dan efikasi diri siswa, penggunaan model pembelajaran yang masih berpusat pada guru, serta pemanfaatan media

pembelajaran berbasis teknologi yang belum optimal. Permasalahan-permasalahan tersebut menjadi dasar pemilihan model pembelajaran *Teams Games Tournament* yang didukung oleh platform *Zep Quiz* sebagai solusi alternatif untuk meningkatkan kemampuan analisis dan efikasi diri siswa.

Bab II, Landasan Teori, menyajikan tinjauan pustaka yang menjadi landasan bagi penelitian ini. Pembahasan dalam bab ini mencakup teori mengenai model pembelajaran *Teams Games Tournament* yang dikembangkan oleh Robert E. Slavin platform *Zep Quiz* sebagai media pembelajaran digital, kemampuan analisis berdasarkan teori Lorin W. Anderson dan David R. Krathwohl, efikasi diri berdasarkan teori Albert Bandura serta konsep-konsep yang mendasari mata pelajaran IPS. Selain itu, bab ini memuat penelitian terdahulu yang relevan, kerangka teoretis, dan hipotesis penelitian yang menjadi dasar bagi pengujian hipotesis.

Bab III, Metode Penelitian, membahas metode yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian. Bab ini mencakup pendekatan dan jenis penelitian kuantitatif khususnya desain kuasi-eksperimen dengan menggunakan rancangan kelompok kontrol non-ekuivalen serta lokasi penelitian, variabel, populasi, sampel dan teknik pengambilan sampel, instrumen penelitian, teknik pengumpulan dan analisis data, serta tahapan penelitian. Analisis data meliputi uji validitas dan reliabilitas, uji prasyarat analisis (normalitas dan homogenitas), serta uji hipotesis untuk menentukan pengaruh dan hubungan antarvariabel yang diteliti.

Bab IV, Hasil Penelitian, menyajikan data dan temuan analisis yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil penelitian disajikan melalui tabel, grafik, dan narasi deskriptif yang diperoleh dari pengolahan data menggunakan IBM SPSS Statistics 25. Bab ini merinci hasil pengujian instrumen, uji prasyarat analisis, dan uji hipotesis terkait kemampuan analisis serta efikasi diri siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

BAB V Pembahasan, berisi interpretasi dan pembahasan terhadap hasil penelitian yang telah diperoleh. Pembahasan dilakukan dengan menghubungkan hasil analisis data dengan teori-teori yang digunakan serta hasil penelitian terdahulu yang relevan. Fokus pembahasan diarahkan pada pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan platform *Zep Quiz* untuk meningkatkan kemampuan menganalisis siswa, pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan platform *Zep Quiz* untuk meningkatkan efikasi diri siswa, serta hubungan antara kemampuan menganalisis dan efikasi diri siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMPN 1 Sumbergempol Tulungagung.

BAB VI Penutup, memuat kesimpulan yang disusun berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan. Bab ini juga berisi saran-saran yang ditujukan kepada guru, sekolah, siswa, dan peneliti selanjutnya sebagai bahan pertimbangan dalam pengembangan pembelajaran maupun penelitian pada masa yang akan datang.