

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Proses pembelajaran adalah kegiatan yang di dalamnya ada sistem rancangan pembelajaran yang menyebabkan interaksi antara guru dengan siswa Panggabean dkk, 2022 (dalam Hakim & Jannah, 2024). Proses pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dengan siswa di lingkungan belajar yang mendukung keberhasilan belajar. Pembelajaran akan berhasil jika peran guru bisa dilakukan dengan baik, oleh karena itu guru dituntut untuk melakukan pembelajaran secara optimal.

Melalui proses pembelajaran, siswa dibekali dengan berbagai ilmu pengetahuan, keterampilan, nilai-nilai yang mendukung perkembangan diri siswa, dan pembentukan karakter bangsa. Salah satu pembelajaran yang memiliki peran penting dalam pembentukan karakter bangsa yaitu Pendidikan Pancasila. Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang berlandaskan pada Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945. Tujuan utama dari pembelajaran Pendidikan Pancasila yaitu membekali siswa dengan kemampuan dasar dan pengetahuan terkait bela negara, hubungan antarnegara, serta membentuk mereka menjadi warga negara yang baik (Magdalena dkk, 2020).

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD bertujuan untuk membantu siswa dalam membangun karakter bangsa, sehingga mereka dapat menjadi warga negara Indonesia yang utuh. Dengan demikian, diharapkan Pendidikan Pancasila dapat mengarahkan siswa untuk memahami dan mengimplementasikan prinsip-prinsip demokrasi dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara yang berlandaskan pada

Pancasila, UUD, serta norma-norma yang berlaku di masyarakat melalui penciptaan masyarakat yang berkarakter. Hal tersebut menyebabkan bagi siswa mata pelajaran Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang cukup membosankan karena materi yang dipelajari bersifat konseptual dan serius (Asmawati dkk, 2020), oleh karena itu guru perlu menggunakan model pembelajaran yang variatif agar siswa lebih aktif, terlibat, dan mampu mengembangkan potensi mereka secara maksimal sehingga siswa tidak lagi merasa bosan pada saat pembelajaran berlangsung. Penggunaan model pembelajaran yang variatif adalah untuk meningkatkan keterlibatan siswa (Hanipah, 2023). Model pembelajaran yang variatif juga dapat membantu guru untuk mencapai tujuan pembelajaran, merancang, dan melaksanakan proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 28 Oktober 2024 yang dilakukan peneliti dengan guru kelas V-B yang bernama Ibu Linda Setiawati, S.Pd. yaitu model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah model pembelajaran langsung dengan metode ceramah dan diskusi kelompok. Alasan guru sering menggunakan model pembelajaran tersebut karena siswa lebih paham dengan metode kelompok, karena metode kelompok lebih melatih kerja sama dan tanggung jawab siswa, guru lebih baik langsung menjelaskan materi dan membagi siswa ke dalam beberapa kelompok. Guru berpendapat bahwa model dan metode yang paling efektif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif pada siswa yaitu dengan kerja sama. Dengan berkelompok, bisa menekankan siswa pada kerja sama untuk mencapai tujuan bersama dan mencakup aktivitas semua siswa tanpa membedakan status, serta melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya. Respon siswa juga lebih baik, guru

berpendapat bahwa siswa menjadi lebih aktif membaca atau mencari informasi. Namun, terdapat tantangan yang guru hadapi saat menerapkan model pembelajaran tersebut, yaitu fokus siswa gampang terpecah sehingga siswa tidak memahami materi yang sudah dijelaskan saat ditanyakan kembali. Solusi yang biasa digunakan guru untuk mengatasi tantangan tersebut yaitu memberikan perhatian khusus kepada siswa dan menjelaskan kembali materi yang sudah disampaikan. Namun, solusi tersebut belum efektif untuk menyelesaikan masalah yang ada. Hal tersebut didukung oleh hasil dokumentasi atau data yang diperoleh peneliti bahwa pada nilai ulangan harian Pendidikan Pancasila siswa kelas V UPTD SDN Mlajah 2 Bangkalan tahun ajaran 2023/2024 khususnya pada kelas V-B sebagai kelas eksperimen dari 41 siswa ada sebanyak 35 atau sebesar 85% siswa yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Sedangkan hasil observasi siswa yang dilakukan oleh peneliti di tanggal 7 November 2024 di UPTD SDN Mlajah 2 Bangkalan, diketahui bahwa beberapa siswa antusias saat guru menjelaskan materi pembelajaran dengan mengaitkan kejadian yang ada di kehidupan sehari-hari siswa. Dengan begitu siswa lebih aktif dan ikut menjelaskan mengenai kehidupan sehari-harinya, sehingga guru jadi lebih mudah menjelaskan materi pembelajaran. Namun, masih ada sebagian siswa yang tidak memperhatikan guru karena siswa sudah mulai bosan dan cenderung berbicara sendiri dengan teman sebangkunya, serta kurang berpartisipasi aktif saat pembelajaran berlangsung, sehingga hal tersebut menyebabkan siswa belum paham sepenuhnya makna musyawarah yang sebenarnya saat ditanyakan kembali oleh guru.

Selain itu, saat guru menyuruh siswa untuk berkelompok siswa juga sangat senang, dengan berkelompok siswa menjadi lebih aktif lagi karena siswa bisa bekerja sama dan bisa saling membantu satu sama lain. Siswa senang saat disuruh membuat video simulasi mengenai musyawarah. Namun, disini juga masih ada siswa yang kurang berpartisipasi penuh karena siswa masih pasif dan malu karena kurang percaya diri saat membuat video tersebut, serta kurangnya kerja sama antarsiswa pada saat diskusi kelompok.

Dari hasil wawancara dan observasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang ada di kelas V UPTD SDN Mlajah 2 Bangkalan yaitu guru kurang dalam menggunakan model pembelajaran yang variatif dalam pembelajaran kelompok, guru belum mencoba memberikan kegiatan yang lebih menantang seperti memberikan kuis dan permainan yang menarik dan membangun tanggung jawab serta kerja sama antar siswa yang lebih kuat. Selain itu, siswa sering kali tidak fokus dan kurang aktif saat pembelajaran berlangsung. Hal tersebut menyebabkan banyaknya siswa yang memperoleh nilai dibawah KKTP, oleh karena itu perlu adanya pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan tidak membosankan agar siswa mudah memahami materi pembelajaran, terutama materi pembelajaran yang banyak mengingat konsep atau teori, serta untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, salah satu cara dalam mengatasi masalah pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang terjadi pada siswa kelas V UPTD SDN Mlajah 2 Bangkalan yaitu penggunaan model pembelajaran harus dioptimalkan agar pembelajaran berjalan lebih efisien dan bermakna. Alternatif model pembelajaran

untuk mengatasi masalah pembelajaran dan hasil belajar siswa yang terjadi pada siswa kelas V UPTD SDN Mlajah 2 Bangkalan adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Model pembelajaran kooperatif merupakan metode pembelajaran yang membentuk kelompok kecil dan menekankan siswa pada kerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) mencakup aktivitas semua siswa tanpa membedakan status (Sardi dkk, 2022), serta melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mencakup unsur permainan. Dalam model pembelajaran ini, guru berperan sebagai fasilitator yang berfungsi sebagai jembatan siswa untuk mencapai pemahaman yang lebih tinggi dan siswa dituntut aktif serta bertanggung jawab terhadap hasil belajarnya (Salehoddin, 2021).

Selain itu, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menekankan pada kolaborasi atau kerja sama antar siswa, sehingga setiap siswa harus saling bekerja sama dengan baik (Setiani, 2019). Dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) diharapkan siswa yang pintar bisa membantu siswa yang kurang, sedangkan siswa yang relatif berpengetahuan akan dapat lebih memahami apa yang diajarkan, oleh karena itu kegiatan pembelajaran tidak hanya diperuntukkan bagi siswa yang berkemampuan tinggi saja, tetapi juga untuk siswa yang berkemampuan rata-rata dan rendah. Pemilihan model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran alternatif yang menarik dan melibatkan siswa secara aktif, dan pada akhirnya yang diharapkan yaitu dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Kelebihan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan

dan melibatkan semua siswa secara aktif tanpa membedakan status. Pembelajaran melalui permainan dalam model ini membuat siswa lebih rileks, sekaligus mengembangkan tanggung jawab, kerja sama, dan keterlibatan belajar (Sandyagraha, 2018). Selain itu, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dianggap efektif untuk meningkatkan hasil belajar.

Menurut Muah (dalam Mustamiroh, 2023) menyatakan bahwa apa yang diperoleh setiap siswa setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran adalah hasil belajar. Hasil belajar ini dapat berupa angka atau poin yang diberikan oleh guru untuk mengevaluasi hasil dari kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan oleh siswa.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dilakukan oleh Abda'u dkk, (2020). Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan permainan tradisional terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Klojen Kota Malang. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Fikasari dkk, (2016). Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar PKn antara siswa yang diajarkan dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT dengan siswa yang diajar tanpa menggunakan model kooperatif tipe TGT. Hasil penelitian selanjutnya yaitu oleh Suarlin dkk, (2022). Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 50 Erebulu Kabupaten Sinjai.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti ingin menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Hal ini dilakukan untuk

mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan pada model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan masalah yang ditemukan di UPTD SDN Mlajah 2 Bangkalan, peneliti ingin mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila UPTD SDN Mlajah 2 Bangkalan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diambil rumusan masalah yaitu: Adakah pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas 5 pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila UPTD SDN Mlajah 2 Bangkalan?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas 5 di UPTD SDN Mlajah 2 Bangkalan.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian diharapkan dapat memberikan wawasan dan masukan dalam pengembangan ilmu pengetahuan di bidang Pendidikan khususnya tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

2. Manfaat Praktis

- a. Untuk guru, sebagai bahan referensi untuk membantu mengatasi kendala dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan model pembelajaran yang tepat.
- b. Untuk siswa, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, menumbuhkan semangat belajar, serta dapat mempermudah siswa dalam menerima pelajaran khususnya mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang disampaikan oleh guru dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).
- c. Bagi sekolah, hasil dari penelitian sebagai bahan evaluasi dan pedoman dalam meningkatkan mutu pembelajaran, serta sebagai masukan bagi sekolah terkait model pembelajaran yang tepat dan dibutuhkan siswa.
- d. Bagi Peneliti, hasil penelitian ini semoga dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam menerapkan model pembelajaran yang tepat, serta dapat menjadi acuan untuk mempersiapkan peneliti menjadi calon guru yang profesional.

1.5 Batasan Penelitian

Agar masalah yang ada tidak meluas dan menyimpang dari sasaran yang sebenarnya mengingat luasnya ruang lingkup penelitian ini, maka peneliti akan membatasi ruang lingkup pembahasan sebagai berikut:

1. Peneliti hanya membahas mengenai pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan hasil belajar pada siswa kelas V.

2. Hasil belajar yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Gotong Royong di Lingkungan Sekitar
3. Subjek penelitian ini hanya untuk siswa kelas V UPTD SDN Mlajah 2 Bangkalan.

1.6 Definisi Istilah

Berikut merupakan penjelasan mengenai istilah yang digunakan dalam penelitian ini untuk menghindari perbedaan pengertian:

1. Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran yang berupa permainan dan turnamen yang mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar secara berkelompok. TGT terdiri dari presentasi kelas, kelompok (*teams*), *games*, *tournament*, dan penghargaan tim.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam penelitian ini fokus pada hasil belajar kognitif. Hasil belajar kognitif merupakan kemampuan seseorang dalam memahami, mengingat, dan menerapkan informasi atau pengetahuan yang telah dipelajari.

3. Pendidikan Pancasila

Dalam Kurikulum Merdeka tahun 2022, mata pelajaran Pendidikan Pancasila memiliki tuntutan utama yaitu untuk membentuk peserta didik yang berkarakter dan berakhlak mulia sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Materi yang terdapat di kelas

V dan yang akan digunakan yaitu “Gotong Royong di Lingkungan Sekitar”. Capaian dalam pembelajaran ini yaitu siswa dapat mengenal wilayahnya dalam konteks kabupaten/kota, provinsi sebagai bagian dari wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia, menunjukkan perilaku gotong royong untuk menjaga persatuan di lingkungan sekolah dan sekitar sebagai wujud bela negara. Bedanya gotong royong dan kerja sama yaitu gotong royong lebih menekankan kebersamaan dan kepedulian sosial, sedangkan kerja sama lebih luas cakupannya dan sering melibatkan tujuan yang lebih terstruktur.