

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan seharusnya menjadi kebutuhan pokok bagi setiap anak yang terlahir di Indonesia. Pendidikan merupakan harapan dan tumpuan utama untuk bangsa, dibutuhkan suatu kebijakan pemerintah yang tepat dalam menentukan arah pendidikan Indonesia. Kebijakan pemerintah tersebut bisa melalui pengambilan kebijakan dalam pendidikan yang sudah ditetapkan bahwa setiap warga negara Indonesia memiliki hak yang sama dalam memperoleh pendidikan. Selain itu telah ditetapkan juga bahwa pendidikan nasional sebagai fungsi dalam mewujudkan warga negara yang cerdas dan bermartabat.

Menurut Sari *et al.* (2021:2-8) kebijakan pemerintah terkait dengan pendidikan di Indonesia selalu mengalami perubahan, seiring dengan berubahnya peta politik di negeri ini. Sudah tercatat sejak masa reformasi, peta politik pendidikan di Indonesia terus mengalami perubahan yang dikeluarkan oleh pemerintah pada masa itu. Sebagaimana yang sudah disebutkan dalam UU No.20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 yang berbunyi bahwa pendidikan merupakan salah satu aspek untuk mewujudkan pembelajaran yang berbasis mengembangkan dan menanamkan nilai-nilai dan berkarakter. Dalam konteks pengembangan pendidikan dijelaskan bahwa pemerintah dengan segala penuh tanggung jawab telah memberikan fasilitas agar dasar utama pendidikan bisa dilakukan sesuai dengan apa yang sudah direncanakan di setiap sekolah. Inilah aturan pemerintah untuk melakukan desentralisasi agar pendidikan khususnya di Indonesia ini dapat

perhatian lebih. Pemerintah sebagai landasan utama yang mengatur bagaimana konsep pendidikan ini semakin maju, terutama pada pihak sekolah dan pemerintah harus berjalan.

Dalam Tarigan *et al.* menurut Ki Hajar Dewantara mengartikan pendidikan sendiri dapat disebut sebagai usaha untuk menuntun segenap kekuatan kodrati atau dasar yang ada pada anak sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat. Ketika berbicara tentang pendidikan, maka tidak akan lepas pada kata sekolah. Menurut Norlena, (2015:43) sekolah merupakan lembaga pendidikan tempat mencetak insan-insan penerus bangsa yang berilmu pengetahuan. Sekolah adalah tempat berkumpulnya orang-orang yang memiliki kepentingan dengan pendidikan. Sekolah menjadi sarana interaksi antara individu dengan individu, dan individu dengan kelompok individu. Sekolah merupakan sebuah tempat yang digunakan untuk belajar serta tempat menerima dan memberi pelajaran seperti belajar membaca, menulis, menghitung dan belajar untuk berperilaku yang baik. Jenjang sekolah di mulai dari sekolah pendidikan anak usia dini, sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas, sampai jenjang perguruan tinggi. Sekolah bukan hanya sekedar kata dan tempat biasa, namun sekolah merupakan tempat bagi seseorang untuk mendapatkan pengetahuan dan mengembangkan potensi diri. Dalam sekolah terdapat tenaga pendidik dan pendidik yang mendukung terjadinya proses pembelajaran, pendidik memiliki peranan penting untuk mengembangkan suatu pembelajaran agar menarik perhatian peserta didik dan peserta didik mampu menangkap suatu konsep materi dengan mudah. Disekolah peserta didik mendapatkan pelajaran dengan beberapa mata pelajaran satu diantaranya yaitu pendidikan pancasila. Pendidikan pancasila

merupakan sebuah mata pelajaran yang di ajarkan pada kurikulum merdeka. Mata pelajaran pendidikan pancasila di sekolah dasar dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan moral dan menunjukkan kepada mereka bagaimana menggunakannya di rumah dan di sekolah. Mata pelajaran ini wajib mulai dari tingkat sekolah dasar bahkan sampai jenjang perguruan tinggi karena dengan adanya mata pelajaran pendidikan pancasila ini sangat diharapkan dapat memberikan dampak yang baik terhadap perkembangan sikap dan perilaku peserta didik.

Hasil dari pra penelitian pertama yang telah dilakukan di SDN Kraton 5 Bangkalan pada hari Rabu 10 Januari 2024, yakni berupa wawancara kepada guru wali kelas V SDN Kraton 5 Bangkalan memperoleh informasi bahwa model pembelajaran yang diterapkan oleh guru sudah cukup diterapkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik , seperti belajar bersama sambil bermain games. Inovasi penggunaan model pembelajaran juga diperlukan agar peserta didik mampu berpikir kritis, serta bekerja sama dengan teman untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Guru juga mengatakan untuk menarik minat peserta didik tidak bisa hanya dengan pembelajaran biasa, pembelajaran bisa ditunjang dengan menggunakan media seperti video yang ditampilkan di layar proyektor, sehingga peserta didik lebih antusias dalam pembelajaran. Sedangkan hasil pra penelitian ke dua yang telah dilakukan di SDN Kraton 5 Bangkalan pada hari Selasa 16 Juli 2024, yakni berupa wawancara kepada guru wali kelas V SDN Kraton 5 Bangkalan memperoleh informasi pada minggu awal pembelajaran ini guru masih menerapkan model pembelajaran seperti pada pembelajaran pada peserta didik kelas 5 sebelumnya, pada hari pertama guru dan

peserta didik melakukan pengenalan diri dengan cara pengenalan diri sambil bermain games.

Ketuntasan belajar dapat dilihat dari hasil belajar yang telah mencapai kriteria ketuntasan belajar. Kriteria ketuntasan belajar dapat dilihat dari kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) perorangan dan secara klasikal, yaitu jika seorang peserta didik dikatakan telah tuntas belajar apabila peserta didik tersebut telah memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran yang ditentukan oleh sekolah yang bersangkutan dan suatu kelas dikatakan belajar tuntas secara klasikal apabila 85% dari jumlah peserta didik keseluruhan telah mencapai skor kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran. Berdasarkan nilai hasil belajar peserta didik sebelumnya yaitu pada hari Sabtu tanggal 20 Juli 2024 di kelas V SDN Kraton 5 Bangkalan sebanyak 58% peserta didik (12 peserta didik) nilainya telah mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran di atas nilai 77, sedangkan 42% peserta didik (9 peserta didik) lainnya masih belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran nilainya di bawah 77, sedangkan nilai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran dari mata pelajaran pendidikan pancasila kelas V SDN Kraton 5 Bangkalan yaitu 77. Jika diklasikalkan nilai ketuntasan keseluruhan peserta didik kelas V SDN Kraton 5 Bangkalan yaitu 58%. Dapat disimpulkan bahwa secara klasikal nilai ketuntasan keseluruhan peserta didik kelas V SDN Kraton 5 belum dinyatakan tuntas.

Adanya permasalahan tersebut peneliti memberikan tanggapan bahwa dengan memberikan solusi inovasi dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif memiliki beberapa jenis atau tipe satu diantaranya yaitu tipe *Teams Games Tournament*. Dengan menggunakan model

pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Selain memberikan tanggapan penulis juga memberikan solusi yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yang dirasa cocok diterapkan dan menjawab permasalahan yang ada pada peserta didik kelas V SDN Kraton 5 Bangkalan. Guru wali kelas V SDN Kraton 5 Bangkalan juga mengharapkan dengan adanya inovasi dalam model pembelajaran tersebut peserta didik selalu turut aktif, dapat bekerja sama dalam kelompok, dan memecahkan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* ini lebih menekankan interaksi antar peserta didik, peserta didik diminta untuk melakukan komunikasi aktif dengan sesama temannya. Dengan adanya komunikasi ini diharapkan peserta didik dengan mudah dalam menguasai materi yang disampaikan oleh guru. Dengan diterapkannya model pembelajaran tersebut maka diperlukan suatu pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan minat peserta didik dengan cara memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk beraktifitas selama pembelajaran berlangsung, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Guru dapat mengoptimalkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yakni dengan berbantuan penunjang media pembelajaran. Penunjang media pembelajaran yang cocok untuk dipadukan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yakni media visual dua dimensi. Silahuddin, (2022:165) menyatakan bahwa media pembelajaran visual dua dimensi (2D), yaitu media yang tampilannya dapat diamati dari satu arah pandangan saja yang hanya dilihat dimensi panjang dan

lebarnya saja, misalnya foto, peta, gambar, papan tulis, bagan, grafik, dan semua jenis media yang hanya dilihat dari sisi datar saja.

Penelitian yang mendukung penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Marpa, *et al.* dengan judul Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Dalam Pembelajaran PKN Melalui Model Pembelajaran Kooperatif TGT (*Teams Games Tournaments*) Pada Peserta didik UPTD SDN Blega I dengan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif TGT (*Teams Games Tournament*) layak diterapkan dalam pembelajaran di sekolah dasar karena Berdasarkan Hasil penelitian dengan menggunakan metode koorporatif *Teams Games Tournament (TGT)* terbukti adanya peningkatan hasil belajar PPKn peserta didik kelas IV SDN Blega I yang telah mencapai KKM, sebelum diterapkan model pembelajaran *TGT* hasil belajar PPKn peserta didik kelas IV masih rendah hal ini. Data Awal Siklus I Jumlah peserta didik 38 peserta didik , peserta didik yang lulus hanya 16 orang dan yang tidak lulus sebanyak 20 orang atau dalam persentase yang lulus hanya 44% sedangkan yang tidak lulus 56%. Pada siklus II mengalami penngkatan yakni ada 32 orang yg lulus atau 89% yang berhasil lulus dari nilai KKM dan 11% atau 4 orang yang tidak lulus nilai KKM dan pada siklus III Seluruh peserta didik lulus, bisa dipahami dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran PPKn di SDN Blega 1 akan meningkatkan hasil belajar peserta didik Kelas IV.

Berdasarkan penjabaran latar belakang tersebut, bahwa pembelajaran dapat dikatakan lebih bermakna jika proses pembelajaran berhasil dan memberikan cara belajar yang efektif kepada peserta didik , sehingga peserta didik dapat belajar dengan lebih mudah dan mendorong cara berfikir yang kreatif, dan inovatif. Maka

dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar peserta didik pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SDN Kraton 5 Bangkalan”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah. Adakah pengaruh yang signifikan penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar peserta didik pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SDN Kraton 5 Bangkalan?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar peserta didik pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SDN Kraton 5 Bangkalan.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat secara umum

Manfaat penulisan secara umum adalah dapat dijadikan sebagai bahan informasi dan pedoman serta menjadi bahan masukan untuk sekolah, untuk guru, dan peneliti lainnya.

1.4.2 Manfaat untuk peserta didik

Manfaat penulisan secara khusus bagi peserta didik adalah dengan menggunakan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games*

Tournament (TGT) dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran dikelas.

1.4.3 Manfaat Untuk Peneliti

Manfaat untuk peneliti diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat bermanfaat sebagai cara mengamalkan ilmu pada saat waktu kuliah dengan melakukan penelitian dalam rangka menyelesaikan pendidikannya, serta dapat memperluas ilmu dalam proses pendidikannya.

1.5 Batasan Penelitian

1.5.1 Sekolah yang dipilih dalam penelitian ini adalah SD Negeri Kraton 5 Bangkalan.

1.5.2 Menggunakan buku ajar pendidikan pancasila kurikulum merdeka kelas V SD/MI pelajaran 3 “Jati diri dan lingkunganku”.

1.5.3 Dalam penelitian ini jumlah peserta didik yang berpartisipasi sebanyak 24 peserta didik , 13 laki-laki dan 11 perempuan.

1.6 Definisi Istilah

1.6.1 Hasil Belajar Peserta didik

Menurut Rusmono (2017), hasil belajar peserta didik merupakan perubahan perilaku speserta didik yang meliputi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Ranah kognitif meliputi tujuan belajar yang berhubungan dengan pengetahuan dan pengembangan intelektual dan keterampilan dari peserta didik. Ranah afektif meliputi tujuan belajar yang menjelaskan perubahan sikap, minat dan nilai-nilai peserta didik. Ranah psikomotor mencakup perubahan perilaku yang menunjukkan peserta didik telah mempelajari keterampilan manipulatif fisik tertentu. Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar

peserta didik adalah kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah melakukan suatu aktivitas dan menerima pengalaman belajarnya di sekolah dasar.

1.6.2 Model pembelajaran kooperatif

Menurut Rozi (2016:55-66) model pembelajaran kooperatif adalah kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik dengan berkelompok untuk meningkatkan kontribusi peserta didik didalam kelas, guru memberikan fasilitas terhadap peserta didik dengan keahlian kepemimpinannya, memberikan kesempatan agar berhubungan dan belajar bersama dengan antar peserta didik.

1.6.3 *Teams Games Tournament*

Rusman (2016) mengemukakan bahwa *Teams Games Tournament* (TGT) adalah satu diantara beberapa tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Model pembelajaran ini sangat cocok diterapkan oleh guru karena model pembelajaran ini dapat meningkatkan karakter gotong royong dan hasil belajar peserta didik. *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu jenis pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku dan ras yang berbeda.

1.6.4 Pendidikan Pancasila

Menurut Sutono (2019) pendidikan Pancasila memiliki peran penting dalam fungsi dan posisi untuk mengembangkan kesadaran kebangsaan dalam diri generasi muda melalui jalur pendidikan sekolah. Pendidikan pancasila adalah pencapaian dalam mencapai suatu pembelajaran yang tidak lepas dari dunia

pendidikan. Dengan adanya pendidikan pancasila sebagai pembelajaran dasar utama yang harus dipahami dan dipelajari oleh setiap peserta didik maupun mahapeserta didik untuk membangun generasi yang berpendidikan serta cinta tanah air.