

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu unsur penting dalam kemajuan pembangunan suatu negara. Pendidikan dapat menyiapkan generasi muda dalam menghadapi masalah dengan situasi dan kondisi yang berbeda. Pendidikan dapat memberikan kesempatan manusia untuk bertahan hidup ditengah kemajuan, dapat membangun kemampuan bekerjasama, berkomunikasi, saling menghormati, toleransi, religius dan berakhlak mulia. Salah satu fungsi dan tujuan pendidikan nasional dalam UU nomor 20 tahun 2003 adalah: “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Grafika, 2008). Pendidikan juga dapat membantu manusia untuk mengembangkan potensinya dengan lebih baik dan berkembang menjadi sumber daya manusia yang lebih berkualitas. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Nadiem Anwar Makarim menyampaikan bahwa hasil studi *Programme for International Student Assessment (PISA) 2018* yang dirilis serentak pada hari Selasa, 3 Desember 2019, merupakan perspektif yang bagus bagi pemajuan kualitas pendidikan di Indonesia. Melalui perspektif yang berbeda,

Indonesia diajak untuk melihat bagaimana orang lain, negara lain melihat sistem pendidikan di Indonesia, sekaligus memberi masukan obyektif tentang perbaikan yang perlu dilakukan ke depan.

Pendidikan sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan formal pertama dalam pendidikan di Indonesia. Pendidikan di sekolah dasar menjadi pondasi pengetahuan awal untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Salah satu pedoman dasar bagi sekolah untuk melaksanakan pembelajaran di satuan pendidikannya adalah kurikulum sekolah. Di Indonesia tercatat sudah menerapkan beberapa kurikulum yang berbeda sesuai dengan perkembangan jamannya. Saat ini, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendikbud Ristek) telah meluncurkan kurikulum baru yang disebut Kurikulum Merdeka. Kurikulum merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi (Rismayanti, 2011). Kurikulum ini bertujuan untuk menyederhanakan kurikulum sebelumnya yang terkesan rumit dan tidak bisa memenuhi capaian kompetensi peserta didik. Kurikulum Merdeka lebih berfokus pada materi yang esensial sehingga pembelajarannya diharapkan mampu mengembangkan kompetensi dan karakter peserta didik melalui belajar kelompok seputar konteks nyata (Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila). Dalam kurikulum ini, guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik.

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diselenggarakan di setiap jenjang pendidikan, karena termuat dalam kurikulum Merdeka dan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan karakter dari diri seseorang yang beragam baik dari segi agama, sosial kultur, bahasa, usia, dan suku bangsa untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter sebagaimana yang diamanatkan pada Pancasila dan UUD 1945. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan bermanfaat untuk membangun insan yang menekankan pada manusia yang berharkat, bermartabat, bermoral, dan memiliki jati diri serta karakter tangguh baik dalam sikap mental, daya pikir maupun daya ciptanya. Namun, demikian dalam proses pembelajarannya perlu memperhatikan pengembangan proses pembiasaan, kematangan moral dan penguasaan pengetahuan kewarganegaraan untuk memperkuat pembangunan watak, seperti penghargaan (*respect*) dan tanggung jawab (*responsibility*) sebagai warga negara demokratis dan taat hukum (*democratic and lawfull*). Hal ini berarti pembentukan moralitas merupakan fokus yang perlu diwujudkan dalam pembelajaran.

Pelaksanaan proses pembelajaran pendidikan Pancasila di SD, seorang guru diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, aktif dan bervariasi agar dapat mengoptimalkan kegiatan belajar siswa. Pentingnya menciptakan kondisi belajar yang aktif, akan mampu meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa sehingga dapat memaksimalkan hasil belajarnya. Khususnya pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, materi yang diberikan tidak bisa hanya dihafal dan dijelaskan saja, akan tetapi siswa diberikan kesempatan untuk memahami

materi pembelajaran tersebut. Namun kenyataannya, masih banyak dijumpai cara pengajaran yang masih bersifat konvensional dalam proses pembelajarannya. Pada proses pembelajaran berlangsung siswa kurang diberikan kesempatan untuk berpartisipasi dan berkolaborasi didalam kegiatan pembelajaran tersebut sehingga hasil belajar yang diharapkan kurang maksimal.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan salah satu guru kelas V yaitu Ibu Ketut Astini, S.Pd. dan beberapa siswa kelas V di SD Negeri 2 Bunutin sesuai dengan pedoman wawancara (*terlampir*), adapun beberapa permasalahan yang dialami guru dan siswa dalam membelajarkan mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah 1) pembelajaran yang dilaksanakan masih bersifat konvensional dan belum menggunakan model pembelajaran kooperatif, 2) kurangnya penggunaan model pembelajaran yang kooperatif berupa *game* atau permainan, 3) pemanfaatan media oleh guru untuk mendukung proses pembelajaran kurang maksimal, 4) kurangnya pembiasaan dalam membangun kepercayaan diri siswa untuk mengeluarkan ide yang mereka miliki dalam pemecahan suatu masalah dan 5) siswa jarang diberikan kesempatan berbagi dan berkolaborasi dengan teman sekelasnya dalam pemecahan suatu masalah. Berdasarkan permasalahan di atas maka berdampak terhadap nilai hasil belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Pancasila dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) di SD Gugus 1 Kecamatan Bangli. Berikut nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas V SD di Gugus 1 Kecamatan Bangli pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1 Rata-rata Nilai UTS Pendidikan Pancasila Kelas V Semester 1
di Gugus 1 Kecamatan Bangli

No	Nama Sekolah	Jumlah Siswa	
		Rata-rata Nilai Pendidikan Pancasila	KKTP
1	SD Negeri 1 Tamanbali	69	70
2	SD Negeri 2 Tamanbali	69	75
3	SD Negeri 3 Tamanbali	69	75
4	SD Negeri 4 Tamanbali	67	70
5	SD Negeri 1 Bunutin	69	70
6	SD Negeri 2 Bunutin	68	70
7	SD Negeri 3 Bunutin	68	70

Tabel 1 menunjukkan bahwa SD yang berada di Gugus 1 Kecamatan Bangli masih mendapatkan nilai rendah pada materi Pendidikan Pancasila. Hal tersebut membuktikan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas V di SD Gugus 1 Kecamatan Bangli masih belum berjalan secara maksimal. Hal ini terjadi dikarenakan proses pembelajaran Pendidikan Pancasila yang masih menggunakan pembelajaran yang bersifat konvensional dan kurangnya penggunaan model pembelajaran kooperatif. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wote,dkk (2020) yang mengalami masalah yang sama yaitu dalam proses pembelajaran yang dilakukan guru menggunakan model konvensional yang berdampak terhadap hasil belajar siswa. Pernyataan ini sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan di kelas IV SD INPRES Kupa-Kupa dalam pembelajaran IPA yaitu perencanaan pembelajaran IPA di SD yang diupayakan agar mencapai tujuan yang diharapkan, namun kenyataan menunjukkan bahwa masih dijumpai kekurangan dalam proses pembelajarannya. Siswa kurang dibiasakan untuk percaya diri dalam menyampaikan ide-ide dalam pemecahan suatu masalah dalam pembelajaran yang menyebabkan kurangnya kemampuan kolaborasi siswa. Hasil

belajar yang diperoleh siswa pada materi tersebut masih tergolong rendah. Jika hal tersebut terus terjadi maka siswa akan kesulitan untuk melatih kemampuannya dalam berkolaborasi dan meningkatkan hasil belajarnya.

Berkaitan dengan permasalahan diatas, perlu adanya tindakan perbaikan yaitu guru sebaiknya mampu merancang suatu pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa, sehingga mereka mampu melatih kemampuannya dalam berkolaborasi yang akan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan pembaharuan dalam sistem pembelajaran yang dilaksanakan pada kelas tersebut. Model pembelajaran hendaknya dirancang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa agar proses belajar dapat berlangsung dengan kondusif dan tidak membosankan sehingga mampu mengajak siswa untuk berkolaborasi dalam pemecahan suatu masalah yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada muatan pelajaran Pendidikan Pancasila. Maka peneliti menjadikan model pembelajaran kooperatif *Team Game Tournament* berbasis pemecahan masalah sebagai solusinya. Menurut Trianto(2009 : 56) pembelajaran kooperatif bernaung dalam teori konstruktivis. Pembelajaran ini muncul dari konsep bahwa siswa akan lebih mudah menemukan konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya.

Penggunaan model pembelajaran kooperatif *Team Game Tournament* berbasis pemecahan masalah diharapkan dapat menciptakan pembelajaran menjadi menarik, menyenangkan, membuat siswa aktif melakukan kolaborasi dalam kelompok sehingga pembelajaran menjadi lebih kondusif. Model pembelajaran *Team Game Tournament* merupakan model yang sangat disukai oleh siswa karena dalam model ini penerapannya berisikan permainan sehingga peserta didik bisa

belajar sambil bermain. Disamping berisikan permainan, dalam proses pembelajaran juga terdapat persaingan antar kelompok untuk mendapatkan poin sebanyak-banyaknya dan kelompok yang mendapatkan poin terbanyak akan menjadi pemenangnya sekaligus mendapatkan penghargaan berupa hadiah yang diberikan oleh guru kepada kelompok pemenang di akhir *tournament*.

Menurut Slavin (2010: 163) yang membedakan model *Team Game Tournament* dengan model kooperatif lainnya yaitu model ini berisikan *Game* dan *Tournament* sehingga mempunyai daya tarik tersendiri bagi siswa untuk belajar. Model *Team Game Tournament* menggunakan turnamen akademik, serta menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara dengan mereka (Slavin 2010: 163). Menurut Shoimin (2014 : 207) pembelajaran Model *Team Game Tournament* mempunyai kelebihan yaitu: 1) model *Team Game Tournament* membuat semua peserta didik aktif dan mempunyai peran penting dalam kelompoknya, 2) dapat menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai, 3) dapat menumbuhkan semangat belajar karena dalam pembelajaran guru menjanjikan sebuah penghargaan, 4) membuat peserta didik senang dalam mengikuti pelajaran karena terdapat permainan berupa *tournament* dalam model ini. Sehingga dari pemaparan diatas terlihat jelas keterkaitan antara model pembelajaran kooperatif *Team Game Tournament* ini dapat merangsang siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir dan kolaborasinya sehingga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dan tujuan pembelajaran akan tercapai.

Penelitian ini didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh

Somawati (2020) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Team Game Tournament* Berbasis CTL Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV Semester II di SD Gugus II Kecamatan Sukasada Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2016/2017” hasil penelitian yang dilakukan menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran *Team Game Tournament* berbasis CTL berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa IV. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata skor kelas eksperimen adalah 20,64 lebih besar dari rata-rata skor hasil belajar IPA siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional sebesar 10,35. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* dalam pembelajarannya disertai dengan *tournament* akademik mampu melatih siswa untuk berani berbicara dan mengemukakan pendapatnya, memudahkan siswa untuk mengingat pelajaran yang telah diberikan serta pembelajaran di kelas menjadi efektif dan menyenangkan.

Berdasarkan pemaparan dan penelitian yang sudah dilaksanakan oleh Somawati, peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Team Game Tournament* Berbasis Pemecahan Masalah Terhadap Kemampuan Kolaborasi dan Hasil Belajar Pada Muatan Pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SD Di Gugus1 Kecamatan Bangli”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan, maka dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan dalam pembelajaran di Sekolah Dasar, yaitu sebagai berikut :

1. Dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila, guru masih menggunakan

model pembelajaran konvensional yang menyebabkan siswa kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran di kelasnya.

2. Kurangnya penggunaan model pembelajaran yang kooperatif berupa *game* atau permainan.
3. Kurangnya pemanfaatan media untuk mendukung pembelajaran di kelas.
4. Siswa kurang diberikan kesempatan membangun kepercayaan dirinya untuk mengeluarkan ide-ide yang mereka miliki dalam pemecahan suatu masalah.
5. Siswa jarang diberikan kesempatan berbagi dan berkolaborasi dengan teman sekelasnya dalam memecahkan suatu permasalahan.
6. Hasil belajar pendidikan Pancasila masih di bawah KKTP.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan keterbatasan biaya, waktu dan tenaga penelitian ini serta agar pembahasan dalam penelitian ini dapat diuraikan secara sistematis, maka sejalan dengan identifikasi masalah perlu pembatasan masalah pada pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Team Game Tournament* berbasis pemecahan masalah adalah untuk mengatasi :

1. Kurangnya kemampuan kolaborasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.
2. Rendahnya hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan pembatasan masalah yang telah disampaikan, maka rumusan masalah yang dapat ditemukan dalam penelitian ini yaitu:

1. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan kolaborasi antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif *Team Game Tournament* berbasis pemecahan masalah dan kemampuan kolaborasi kelompok siswa yang tidak dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif *Team Game Tournament* berbasis pemecahan masalah pada muatan pelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD di Gugus I Kecamatan Bangli?
2. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif *Team Game Tournament* berbasis pemecahan masalah dan hasil belajar kelompok siswa yang tidak dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif *Team Game Tournament* berbasis pemecahan masalah pada muatan pelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD di Gugus I Kecamatan Bangli?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan kolaborasi dan hasil belajar antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif *Team Game Tournament* berbasis pemecahan masalah dan kemampuan kolaborasi dan hasil belajar kelompok siswa yang tidak dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif *Team Game Tournament* berbasis pemecahan masalah pada muatan pelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD di Gugus I kecamatan Bangli ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian tersebut, berikut tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui perbedaan yang signifikan kemampuan kolaborasi antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif *Team Game Tournament* berbasis pemecahan masalah dan kemampuan kolaborasi kelompok siswa yang tidak dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif *Team Game Tournament* berbasis pemecahan masalah pada muatan pelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD di Gugus I Kecamatan Bangli.
2. Untuk mengetahui perbedaan yang signifikan hasil belajar antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif *Team Game Tournament* berbasis pemecahan masalah dan hasil belajar kelompok siswa yang tidak dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif *Team Game Tournament* berbasis pemecahan masalah pada muatan pelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD di Gugus I Kecamatan Bangli.
3. Untuk mengetahui perbedaan yang signifikan kemampuan kolaborasi dan hasil belajar antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif *Team Game Tournament* berbasis pemecahan masalah dan kemampuan kolaborasi dan hasil belajar kelompok siswa yang tidak dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif *Team Game Tournament* berbasis pemecahan masalah pada muatan pelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD di Gugus I kecamatan Bangli.

1.6 Manfaat Penelitian

Secara umum hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi kemajuan ilmu pengetahuan, baik dari segi teoretis maupun dari segi praktis.

1. Manfaat Teoretis

Memberikan kontribusi yang positif bagi pengembangan Pendidikan Pancasila khususnya terkait dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif *Team Game Tournament* berbasis pemecahan masalah yang dapat membangkitkan rasa ingin tahu, mendorong keterampilan berpikir kritis, mengasah kemampuan kolaborasi siswa dan mendorong siswa lebih banyak belajar untuk mencari informasi dalam memecahkan suatu permasalahan yang diberikan oleh guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penerapan model pembelajaran kooperatif *Team Game Tournament* berbasis pemecahan masalah dalam proses pembelajaran, dapat membuat siswa lebih termotivasi dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran serta mampu mengasah kemampuan kolaborasi siswa dalam memecahkan suatu masalah bersama kelompoknya sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan informasi mengenai model pembelajaran yang inovatif serta dapat

memotivasi guru untuk melaksanakan pembelajaran yang mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif *Team Game Tournament* berbasis pemecahan masalah untuk menciptakan proses pembelajaran yang bermakna sehingga mampu meningkatkan kemampuan kolaborasi dan hasil belajar siswa.

c. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan salah satu sumber referensi bagi peneliti lain, agar dapat melaksanakan penelitian yang berkaitan dengan model-model pembelajaran yang inovatif di sekolah dasar.

