

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu bidang yang mempunyai peranan sangat besar dalam pembangunan di suatu negara selain bidang ekonomi, politik, keamanan, dan sebagainya. Pendidikan dapat menjadi salah satu faktor majunya suatu negara, oleh karena itu pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik-baiknya agar memperoleh hasil yang maksimal. Pendidikan dapat dikatakan sebagai tolak ukur kemajuan suatu bangsa. Menurut para ahli belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku dalam diri seseorang yang relatif menetap sebagai hasil dari sebuah pengalaman dalam proses mencari ilmu pengetahuan, penguasaan, kemahiran dan pembentukan sikap (Wibowo, 2020). Pendidikan itu sendiri adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UU No. 20 Tahun 2003). Dengan demikian, dalam penyelenggaraannya pendidikan sebagai salah satu instrumen utama dalam pengembangan sumber daya manusia dapat dilakukan secara demokratis dan berkeadilan serta tidak diskriminatif (Aspi, M., & Syahrani, S. 2022).

Kemajuan zaman dari tahun ketahun menuntut adanya perubahan di segala bidang kehidupan, baik di bidang ekonomi, sosial, dan budaya. Satu bidang dengan bidang kehidupan yang lain saling terikat dan berpengaruh. Sehingga kemajuan pada bidang pengetahuan dan teknologi sebagai dasar adanya

perubahan tersebut.

Kemajuan zaman menuntut manusia harus berpikir kritis, kreatif, dan punya inovasi untuk menjawab tantangan kehidupan. Di zaman abad 21 seperti sekarang banyak sekali perubahan-perubahan yang sangat pesat terjadi pada perkembangan teknologi dan khususnya juga tertuju untuk menunjang proses pembelajaran di sekolah (Santoso, 2020). Dengan adanya kemajuan zaman, sistem pendidikan yang diterapkan perlu meninjau kembali metode dan strategi pembelajaran yang ada dengan mempertimbangkan tujuan pembelajaran. Di luar itu, keberlangsungan pendidikan yang dilaksanakan juga berfokus pada bagaimana peserta didik mengembangkan potensinya agar memiliki, serta memahami jati dirinya (Devi Erlistiana, 2022). Oleh karena itu, guru diharapkan mampu memilih model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran agar kompetensi pengetahuan siswa meningkat.

Menyusun strategi untuk memilih model pembelajaran yang sesuai, guru harus mengetahui pengetahuan awal peserta didik yang diperoleh melalui pretes tertulis atau tanya jawab di awal pelajaran. Selain untuk mengetahui pengetahuan awal peserta didik, melakukan pretes tertulis atau tanya jawab di awal pembelajaran juga untuk mengukur kemampuan berpikir peserta didik. Faktor kemampuan berpikir peserta didik besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai. Disamping kemampuan berpikir ada beberapa faktor yang mempengaruhi kompetensi pengetahuan siswa, seperti faktor internal meliputi faktor fisik dan faktor psikis. Faktor fisik seperti kesehatan dan kondisi fisik yang dimiliki oleh peserta didik. Faktor psikologis seperti perhatian, minat, bakat, dan kesiapan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Sedangkan faktor eksternal

adalah faktor sekolah seperti kurikulum, metode pengajaran, interaksi antar siswa, disiplin sekolah, alat pembelajaran, kondisi gedung dan perpustakaan sekolah dalam menunjang proses pembelajaran (Puspitasari, 2020). Dengan tercapainya peningkatan aktivitas dan kompetensi pengetahuan siswa, berarti penyelenggaraan pendidikan telah ikut berpartisipasi menyukseskan tercapainya target kurikulum. Diharapkan pembelajaran yang mengacu pada kurikulum yang berlaku dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat, dapat mengapresiasi dan mengakomodasi perbedaan individual peserta didik, serta meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Guru adalah aspek yang memegang peranan penting dalam sistem pendidikan, sehingga kualitas pendidikan bergantung pada kualitas guru dalam menjalankan tugas serta tanggung jawabnya pada masyarakat (Olivia Mardhatillah and Jun Surjanti 2023). Salah satu indikasi guru yang dapat dikatakan mempunyai kompetensi adalah guru yang dapat memilih model pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakteristik siswanya. Melalui model pembelajaran guru bisa membantu siswa memperoleh informasi, ide atau gagasan, keterampilan, cara berpikir dan mengungkapkan ide atau gagasan yang didapat (Manuaba, 2019).

Guru dituntut untuk lebih kreatif sebagai penunjang kegiatan pembelajaran di sekolah menyesuaikan dengan kurikulum yang berlaku, sehingga mampu membangkitkan minat dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Terutama dalam muatan pelajaran PPKn yang merupakan salah satu muatan pelajaran yang wajib diselenggarakan disetiap jenjang pendidikan. PPKn merupakan muatan pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi

agama, sosial kultur, bahasa, usia, dan suku bangsa untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter sebagaimana yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Secara metodologis, Pendidikan Kewarganegaraan sebagai suatu ilmu merupakan pengembangan salah satu dari lima tradisi Social Studies yakni transmisi kewarganegaraan (citizenship transmission) seperti dikemukakan oleh Barr, Barth dan Shermis (1978). Saat ini tradisi itu sudah berkembang pesat menjadi suatu struktur keilmuan yang dikenal sebagai citizenship education, yang memiliki paradigma sistemik di dalamnya terdapat tiga domain yakni domain akademis, domain kurikuler, dan domain sosial kultural (Hidayat, 2022).

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan dengan wali kelas V SD Gugus III Kecamatan Bangli pada semester ganjil tahun pelajaran 2023/2024, permasalahan yang dihadapi saat ini terletak pada hasil belajar PPKn siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai ulangan tengah semester (UTS) pada masing-masing sekolah di Gugus III Kecamatan Bangli, rata-rata memperoleh persentase 42% dengan kategori kurang. Sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Belajar Minimal (KKBM), peserta didik baru dinyatakan berhasil apabila mampu menguasai setidaknya 65% dari materi yang diajarkan. Untuk lebih jelasnya data tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. 1 Rata-rata nilai UTS PPKn Kelas V SD di Gugus III Kecamatan Bangli

No	Nama sekolah	Jumlah siswa	KKM	Siswa yang mencapai KKM		Siswa yang belum mencapai KKM	
				Siswa	%	Siswa	%
1	SDN 1 Cempaga	32	72	20	62,5	12	37,5
2	SDN 2 Cempaga	38	72	25	65,8	13	34,2
3	SDN 4 Cempaga	28	75	17	60,7	11	39,3

4	SDN 1 Kawan	27	75	15	55,6	12	44,4
5	SDN 4 Kawan	16	75	9	56,3	7	43,7
6	SDN 6 Kawan	7	76	5	71,4	2	28,6

(Sumber : Wali kelas V SD N Gugus 3 Kecamatan Bangli)

Hasil belajar dapat dipengaruhi oleh faktor eksternal yang meliputi lingkungan sosial dan non sosial serta faktor pendekatan belajar, yaitu upaya siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan untuk belajar (Putra 2021). Beberapa permasalahan yang ditemukan seperti lemahnya pelaksanaan proses pembelajaran terutama pada muatan PPKn. Interaksi sosial yang terbatas dalam pembelajaran PPKn bisa membuat siswa merasa kurang termotivasi karena kurangnya kesempatan untuk berdiskusi, berkolaborasi, dan bertukar ide dengan teman sekelas. Hal tersebut tentunya mempengaruhi pengalaman siswa terhadap materi yang diajarkan di kelas. Pemahaman siswa terhadap materi menjadi lebih rendah. Ini juga tidak terlepas dari kurangnya variasi pembelajaran yang diterapkan oleh guru saat mengajar. Pembelajaran konvensional yang hanya menggunakan ceramah atau bacaan mungkin tidak cukup menarik bagi siswa untuk terlibat secara aktif dan meningkatkan pemahaman mereka tentang muatan PPKn. Tidak adanya penyesuaian metode pembelajaran dengan gaya belajar siswa. Setiap individu memiliki gaya belajar yang berbeda-beda, namun kemampuan model *Team Game Tournament* untuk mengakomodir perbedaan gaya belajar tersebut belum dioptimalkan. Kurangnya pemahaman konsep PPKn. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan mengingat konsep-konsep penting dalam muatan PPKn, yang berdampak pada kurangnya kompetensi pengetahuan PPKn mereka.

Dari permasalahan tersebut salah satu cara untuk mengatasinya adalah dengan merancang pembelajaran yang inovatif, kreatif dan menarik, serta

membangun fokus perhatian siswa dengan menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan materi agar proses pembelajaran berjalan lancar. Dalam proses pembelajaran perlu diterapkan suatu model pembelajaran yang dapat membantu terwujudnya proses pembelajaran itu sendiri, dengan menggunakan model pembelajaran siswa akan lebih mudah memahami materi dan lebih berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang diharapkan dapat untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournamen*.

Model pembelajaran Kooperatif merupakan model pembelajaran dimana peserta didik bekerja dalam kelompok kecil dengan kemampuan yang berbeda (heterogen) untuk menyelesaikan tugas akademik atau permasalahan yang diberikan (Ponidi dkk, 2021). Pembelajaran Kooperatif menekankan keterlibatan semua peserta didik melalui kegiatan diskusi kelompok kecil. Kelompok kecil tersebut terdiri dari beberapa peserta didik yang mempunyai kemampuan berbeda. Dengan demikian, akan terjalin kerja dan sikap saling membantu dalam menyelesaikan permasalahan yang ditugaskan. Oleh sebab itu, pembelajaran ini biasa disebut sebagai pembelajaran gotong royong. Tujuan model pembelajaran Kooperatif adalah membentuk peserta didik menjadi pribadi yang lebih kuat dan peduli pada sesama, menciptakan keaktifan serta keterlibatan semua peserta didik dalam pembelajaran, meningkatkan nilai akademik pembelajaran melalui kerja sama dalam kelompok, mengembangkan kepekaan sosial peserta didik dan melatih peserta didik untuk bijak dalam menerima perbedaan peserta didik lain.

Model pembelajaran Kooperatif dapat dilakukan dengan berbagai tipe. Salah satunya ialah model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament*.

Dalam model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament* siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil terdiri dari 5 sampai 6 orang siswa yang dibentuk secara heterogen, baik dalam prestasi akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnis (Yunita, 2018). Dengan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament* siswa berpartisipasi dalam permainan tim seperti kuis atau pertandingan pengetahuan dimana setiap anggota tim memberikan kontribusi untuk mencapai skor tertinggi. Alasan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament* karena pembelajaran ini mendorong kerjasama, komunikasi, dan kebersamaan dalam belajar. Penggunaan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament* ini dapat membantu guru dalam memvariasikan bentuk pembelajaran di dalam kelas agar siswa mampu fokus pada materi yang diberikan oleh guru dan dapat membantu serta membimbing siswa agar memperoleh pengetahuannya sendiri dan lebih memahaminya melalui permainan untuk menghindari kebosanan siswa saat mengikuti pembelajaran di kelas. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, sebab model pembelajaran yang bersifat menyenangkan dan peserta didik ikut aktif dalam menerima pembelajaran (Silfiani, 2019). Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa dari pada menggunakan metode konvensional. Dengan model pembelajaran TGT siswa menjadi lebih senang dan aktif karena dalam proses pembelajaran siswa mengalami secara langsung pengalaman belajarnya (Rusmiati, 2019).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dapat

meningkatkan hasil belajar siswa, karena dalam model pembelajaran ini siswa dapat bertukar ide dan pendapat antar teman kelompoknya dan meningkatkan sosialisasi siswa. Untuk memastikan bahwa model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa maka dipandang perlu dilakukan penelitian yang berjenis eksperimen untuk mengetahui “ Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournamen Terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas V Di Gugus III Kecamatan Bangli Tahun Pelajaran 2023/2024”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah yang diajukan dalam penelitian ini, diantaranya sebagai berikut.

1. Kurangnya minat dan antusiasme siswa dalam mempelajari materi PPKn yang dapat mempengaruhi hasil belajar mereka.
2. Kurangnya interaksi sosial antara siswa. Interaksi sosial yang terbatas dalam pembelajaran PPKn bisa membuat siswa kurang termotivasi karena kurangnya kesempatan untuk berdiskusi, berkolaborasi, dan bertukar ide dengan teman sekelas.
3. Tidak adanya variasi metode pembelajaran. Pembelajaran konvensional yang hanya menggunakan ceramah atau bacaan mungkin tidak cukup menarik bagi siswa untuk terlibat secara aktif dan meningkatkan pemahaman mereka tentang muatan PPKn.
4. Masih banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan mengingat konsep-konsep dalam muatan pembelajaran PPKn yang berdampak pada hasil

belajar mereka.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, adapun pembatasan masalah pada penelitian ini yaitu kompetensi hasil belajar siswa pada muatan PPKn kelas V SD masih rendah, maka penelitian ini hanya terbatas pada pengaruh model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament* terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas V di Gugus III Kecamatan Bangli Tahun Pelajaran 2023/2024.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, adapun rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah apakah model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam muatan pembelajaran PPKn pada kelas V Gugus III Kecamatan Bangli Tahun Pelajaran 2023/2024?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dijabarkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh yang signifikan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas V Gugus III Kecamatan Bangli Tahun Pelajaran 2023/2024.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini baik secara teoritis maupun secara praktis adalah sebagai berikut

1. Manfaat Teoritis.

Hasil penelitian ini berkontribusi terhadap teori konstruktivisme, pembentukan pengetahuan yang terjadi pada manusia berasal dari pengalaman yang telah dilewatinya. Diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan kompetensi pengetahuan PPKn, sehingga siswa dapat memperoleh kompetensi pengetahuan yang maksimal.

2. Manfaat Praktis.

Hasil penelitian ini diharapkan juga dapat bermanfaat bagi pihak-pihak lainnya seperti berikut.

a) Bagi Siswa

Melalui hasil penelitian ini diharapkan peserta didik akan lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran PPKn, disamping itu peserta didik akan mendapatkan pembelajaran yang variatif serta berperan aktif, sehingga dimungkinkan dapat meningkatkan daya kreativitas siswa.

b) Bagi Guru

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman langsung bagi guru-guru yang terlibat untuk memperoleh pengalaman baru dalam menerapkan metode pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik, tidak monoton dan inovatif. Sehingga pada perkembangan selanjutnya guru akan lebih kreatif dan berusaha menghilangkan kejenuhan peserta didik melalui penerapan model pembelajaran tersebut.

c) Bagi Kepala Sekolah

Manfaat bagi kepala sekolah yaitu dapat dijadikan dasar untuk membuat kebijakan dan pembinaan guru, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang merupakan salah satu cerminan dari kualitas suatu

sekolah.

c) Bagi Peneliti Lain

Hasil dari penelitian ini agar dapat digunakan sebagai acuan maupun referensi dalam melakukan penelitian yang memiliki kesamaan dalam teori ataupun pelaksanaannya.

