

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Akselerasi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada abad ke-21 telah memicu transformasi global, yang ditandai dengan hadirnya era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0. Sejalan dengan dinamika tersebut, paradigma pendidikan mengalami pergeseran signifikan. Fokus pembelajaran tidak lagi terbatas pada penguasaan pengetahuan kognitif semata, melainkan juga mengutamakan pengembangan kompetensi abad ke-21. Kompetensi tersebut mencakup *Critical Thinking and Problem Solving, Creativity and Innovation, Communication, and Collaboration*, yang secara umum dikenal sebagai 4C (Indarini., 2024). Pentingnya pengintergrasian keterampilan abad 21 dalam pendidikan dikarenakan tantangan di dunia nyata semakin kompleks akibat dari perkembangan teknologi dan globalisasi, sehingga menuntut individu untuk tidak cukup hanya sebatas memahami teori, namun juga harus mampu menerapkan kemampuan esensial tersebut (Khairiyah dkk., 2025). Sebagai makhluk sosial, manusia tidak bisa menjalani kehidupan secara sendiri tanpa bantuan dan keberadaan orang lain untuk memenuhi kebutuhan hidupnya, baik secara fisik maupun emosional. Keberadaan interaksi sosial tidak dapat dipisahkan dari aktivitas manusia, termasuk dalam lingkungan pendidikan. Maka dari itu, kemampuan kolaborasi merupakan salah satu keterampilan abad 21 yang sangat diperlukan siswa.

Kolaborasi merupakan kerja sama terarah antara beberapa individu untuk mencapai tujuan bersama, dengan koordinasi, pembagian tugas, serta tanggung jawab yang jelas (Sipahutar, 2022). Dalam proses pembelajaran kemampuan kolaborasi sangat dibutuhkan agar siswa mampu bekerja sama secara efektif (Diguna & Gading, 2022). Dengan mengembangkan kemampuan kolaborasi memungkinkan siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran, menarik minat mereka, mempermudah diskusi, melakukan pertukaran pendapat, menyampaikan ide, serta membantu memahami materi pembelajaran (Ifada dkk., 2024). Dengan demikian, Oleh karena itu, siswa memiliki *urgensi* untuk memiliki kemampuan kolaborasi sejak dini agar mereka mampu mengembangkan kemampuan interpersonal, tanggung jawab, kemampuan berpendapat dalam diskusi, serta kemampuan bekerja sama dalam tim.

Kemampuan kolaborasi dibangun oleh beberapa nilai seperti gotong royong, tanggung jawab, dan saling menghargai. Nilai tersebut berkaitan erat dengan nilai Pendidikan Pancasila. Pada Kurikulum Merdeka, Pendidikan Pancasila merupakan pembelajaran yang wajib diselenggarakan pada setiap fase pendidikan. Pembelajaran ini memiliki peran penting, khususnya pada jenjang Sekolah Dasar (SD), karena mengajarkan siswa tentang perilaku, akhlak, dan kedisiplinan agar sesuai dengan norma, adat, serta aturan yang berlaku (Mufidah & Tirtoni, 2023). Selain membentuk karakter siswa, pembelajaran juga bertujuan mengoptimalkan pencapaian hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan pencapaian yang didapatkan siswa dari usaha yang dilakukan dengan sengaja untuk mencapai perubahan dalam aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Ananda & Hayati, 2020:51). Menurut Wirda dkk. (2020:7), hasil belajar siswa merupakan

tolok ukur dalam mengidentifikasi pemahaman siswa mengenai materi yang sudah dipelajari dengan guru. Maka dari itu, hasil belajar tidak hanya menunjukkan seberapa jauh siswa memahami materi, tetapi juga mencerminkan kemampuan mereka dalam berpikir, menganalisis informasi, dan mengaplikasikan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Hasil belajar menjadi alat penting untuk mengevaluasi efektif tidaknya suatu pembelajaran, baik dari aspek akademik maupun pengembangan potensi siswa secara menyeluruh.

Pada sistem pendidikan di Indonesia, penilaian terhadap pengetahuan dan keterampilan siswa dapat dilakukan dengan menggunakan Pedoman Penilaian Acuan (PAP), seseorang (*testee*) dianggap berhasil jika sudah menguasai 80% dengan kategori baik dari materi pelajaran atau latihan (Agung dkk., 2022). Sehingga, siswa diharapkan dapat mencapai hasil belajar yang tidak hanya memenuhi, tetapi juga melampaui Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Meskipun kemampuan kolaborasi dan hasil belajar sangat penting dimiliki oleh siswa, hasil PISA 2015 mengenai *Collaborative Problem Solving* menunjukkan bahwa kemampuan kolaborasi siswa secara global masih memprihatinkan, dengan hanya sekitar 8% siswa yang mampu mencapai level tertinggi, dan sekitar 28% berada pada level terendah (OECD, 2017). Kondisi serupa juga terlihat di pendidikan Indonesia, berdasarkan penelitian oleh Sufiyah & Wijaya (2024), menunjukkan bahwa kemampuan kolaborasi siswa kelas IV SDIT Al Irsyad Al Islamiyah masih tergolong rendah, dengan rata-rata skor pada setiap indikator kolaborasi berkisar antara 20% hingga 50%, yang dikategorikan sebagai kurang dan tidak kolaboratif. Selain itu, penelitian oleh Ruhmawati dkk., (2024) di

SD Negeri Pandeanlamper 04 menunjukkan bahwa pada siklus pertama pembelajaran Pendidikan Pancasila kemampuan kolaborasi siswa berada pada kategori rendah dengan skor rata-rata 42,1%. Maulana & Mediatati (2023) dalam penelitiannya di kelas 5 SD N Cebongan 03 Salatiga juga menyatakan bahwa hanya 4 dari 14 siswa (29%) yang memiliki kemampuan kolaborasi, sedangkan 10 siswa lainnya (71%) belum mencapai skor yang cukup untuk dianggap kolaboratif. Hal serupa juga ditemukan oleh Islamiati dkk., (2023) di SD Negeri 1 Kutoarjo mendapatkan hasil bahwa kemampuan kolaborasi rata-rata siswa kelas III pada kondisi awal mencapai 64,09%, yang masih berada dalam kategori kurang.

Keperihatinan tersebut juga terlihat pada hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa. Berdasarkan penelitian oleh Hidayat dkk., (2024) menunjukkan rata-rata awal nilai hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa adalah 67,67 dengan ketuntasan klasikal sebesar 53,33%. Astari dkk., (2024), juga menemukan bahwa sebagian besar hasil belajar dari siswa kelas III di SDN 1 Undisan menunjukkan hanya 33,33% siswa yang mencapai nilai tuntas ( $\geq 72$ ), sedangkan 66,66% masih di bawah KKM. Selain itu, pada siswa kelas V di SDN Panggung Lo hasil belajarnya menunjukkan hasil yang masih perlu perbaikan, dengan hanya 18% siswa yang berhasil mencapai ketuntasan belajar melebihi KKTP (Cahyanti dkk., 2024). Serta berdasarkan penelitian oleh Sari dkk., (2023) menunjukkan siswa I SD Muhammadiyah masih memiliki nilai rata-rata hasil belajar Pendidikan Pancasila yang rendah dengan 56,92. Ketuntasan belajar hanya dicapai oleh 6 siswa saja, sedangkan yang belum tuntas dengan masih di bawah KKM sebanyak 20 siswa. Hal ini menunjukkan dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di Indonesia siswa masih kesulitan dalam mencapai hasil belajar yang maksimal.

Permasalahan-permasalahan tersebut serupa dengan kondisi yang ditemukan pada siswa kelas IV di SD Negeri Gugus VI Sukawati yang menunjukkan rendahnya kemampuan kolaborasi dan hasil belajar Pendidikan Pancasila. Permasalahan diketahui berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan dengan wali kelas IV di SD Negeri Gugus VI Sukawati yang mengungkap beberapa hal sebagai berikut: 1) Interaksi dan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung masih jarang, terlihat dari rendahnya partisipasi siswa dalam mengajukan pertanyaan atau ide selama proses pembelajaran, 2) Beberapa siswa terlihat pasif dalam diskusi kelompok, 3) Sejumlah kelompok belum mampu bekerja sama secara optimal dalam menyelesaikan tugas, masih diperlukan bimbingan guru dalam pembagian peran dan penyusunan strategi pemecahan masalah, 4) Terdapat kecenderungan dominasi oleh beberapa siswa dalam kelompok, 5) Siswa kurang tertarik dan cepat merasa bosan dalam pembelajaran, 6) Hasil belajar Pendidikan Pancasila masih kurang optimal, ditunjukkan dengan 51,14% siswa belum memenuhi syarat minimal penguasaan 80% sesuai dengan PAP.

Secara keseluruhan, kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan kolaborasi dan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa kelas IV SDN Gugus VI Sukawati tergolong belum optimal. Rendahnya kemampuan siswa dalam berkolaborasi dan capaian hasil belajar dapat diakibatkan karena faktor cara guru dalam menerapkan strategi pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, diketahui pelaksanaan proses pembelajaran masih belum menerapkan model pembelajaran yang inovatif serta kolaboratif sehingga masih cenderung berlangsung secara *teacher senter*, yang mengakibatkan kurangnya kesempatan siswa untuk

berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran. Terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dan interaktif juga berpengaruh pada kurangnya minat, keterlibatan aktif siswa dan pemahaman siswa. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN Gugus VI Sukawati masih belum sepenuhnya optimal dalam mendukung keterlibatan aktif siswa, baik dalam pengembangan kemampuan kolaborasi maupun pencapaian hasil belajar Pendidikan Pancasila.

Beberapa penelitian sebelumnya telah mencoba meningkatkan kemampuan kolaborasi dan hasil belajar Pendidikan Pancasila, namun belum memberikan pengaruh besar. Salah satunya yaitu penelitian oleh Akbar dkk., (2025) yang menerapkan model *retelling story* terhadap kemampuan menyimak dan kolaborasi siswa, namun hasilnya menunjukkan model *retelling story* tidak berhasil meningkatkan kemampuan kolaborasi secara signifikan, dibuktikan dengan nilai Original Sample (O) (0,023) yang menunjukkan pengaruh sangat lemah, nilai T-statistic yang sangat rendah (0,100), serta *P-value* yang jauh di atas batas signifikansi (0,920). Kegagalan model *retelling story* dalam meningkatkan kemampuan kolaborasi mungkin disebabkan oleh pendekatan yang kurang tepat, perbedaan karakteristik peserta, atau adanya variabel lain yang belum teridentifikasi mempengaruhi hubungan tersebut. Selain itu, model *retelling story* berfokus dalam mengingat dan menceritakan kembali cerita tanpa banyak interaksi dengan teman, seperti diskusi, kerja sama, atau pembagian tugas yang menjadi inti dari kolaborasi. Akibatnya, keterampilan sosial seperti komunikasi, toleransi, kerja sama dan penyelesaian masalah bersama tidak berkembang secara optimal. Terdapat juga penelitian oleh Fransiska dkk., (2023), yang menerapkan model

PjBL pada Pendidikan Pancasila siswa kelas IV mendapatkan hasil yang kurang efektif. Dengan skor N-Gain hanya 43,07%, yang berada di bawah batas efektivitas ( $\leq 75\%$ ), meskipun tetap terdapat peningkatan tetapi pengaruhnya hanya 43.07%. Kurang efektifnya penerapan model ini terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila mungkin karena kurangnya kesesuaian model dengan materi yang diajarkan terhadap karakteristik siswa serta lingkungan belajar yang kurang mendukung, sehingga tidak optimal dalam meningkatkan motivasi.

Salah satu solusi untuk mengatasi kemampuan kolaborasi dan hasil belajar Pendidikan Pancasila yang masih rendah adalah dengan merancang proses pembelajaran dengan pemilihan model serta media yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Pemilihan strategi pembelajaran seperti model dan media pembelajaran yang akan digunakan sangat berperan dalam menentukan keberhasilan siswa untuk memahami materi, mengembangkan keterampilan sosial, serta meningkatkan motivasi belajar (Dewi dkk., 2025). Oleh karena itu, pemilihan model pembelajaran harus mempertimbangkan dengan karakteristik siswa, materi yang akan dipelajari, serta kondisi lingkungan pembelajaran (Habibah & Fathurrahman, 2025). Hal tersebut untuk menciptakan proses pembelajaran yang interaktif, mendorong keterlibatan siswa secara aktif, serta mengajak mereka berkolaborasi dalam aktivitas pembelajaran yang diberikan. Siswa yang mampu berkolaborasi dengan temannya, diharapkan mampu meningkatkan pemahaman mereka lebih mendalam melalui pertukaran ide serta belajar melalui tutor sebaya.

Model *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran yang dapat dijadikan strategi alternatif untuk meningkatkan kemampuan kolaborasi dan hasil belajar. Model TGT ini merupakan model

kooperatif yang bisa diterapkan di berbagai jenjang pendidikan untuk meningkatkan kerja sama, interaksi, motivasi, aktivitas, dan hasil belajar siswa melalui permainan dan pertandingan yang terintegrasi dengan materi pelajaran (Adiputra & Heryadi, 2021). Melalui kompetisi akademik yang diselenggarakan, menuntut siswa tidak hanya menguasai materi secara mandiri, namun juga harus bekerja sama dengan anggota timnya untuk mencapai hasil terbaik. Interaksi yang terjalin selama proses pembelajaran akan memperkuat pemahaman dan kemampuan kolaborasi siswa, mereka belajar untuk saling mendengarkan, berbagi strategi dan pengetahuan, menyelesaikan permasalahan, serta menyelesaikan tugas secara bersama-sama.

Selain penggunaan model TGT, agar pembelajaran lebih optimal penggunaan media pembelajaran tidak kalah memegang peranan penting. Pemanfaatan media permainan seperti *Uno Stacko* dapat dijadikan salah satu media pendukung model TGT. *Uno Stacko* adalah permainan balok susun yang menguji strategi, keseimbangan, dan konsentrasi pemain. *Uno Stacko* bukan sekadar permainan biasa, tetapi juga memiliki berbagai manfaat, seperti meningkatkan kemampuan berpikir serta mengasah keterampilan kognitif (Indriastuti & Abidin, 2022). Dalam permainan ini, setiap balok akan dikombinasikan dengan soal Pendidikan Pancasila yang harus diselesaikan bersama kelompok. Proses ini akan melatih siswa berdiskusi dengan kelompok, saling membantu memahami materi, serta mengambil keputusan secara kolaboratif. Berdasarkan hal tersebut, kolaborasi serta pencapaian hasil belajar siswa diharapkan dapat berdampak positif.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT berdampak positif dalam mengoptimalkan kemampuan kolaborasi dan hasil

belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh (Aszari dkk., 2024), menyimpulkan bahwa setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siswa kelas IV SD N 3 Ngambakrejo didapatkan hasil bahwa hasil belajar IPAS dan kemampuan kolaborasinya meningkat. Selain itu, penggunaan media pembelajaran *Uno Stacko* dipercaya dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar. Hal tersebut dibuktikan oleh penelitian Khasanah dkk., (2021) yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *game based learning* berbantuan media *Uno Stacko for question card* pada siswa kelas VII di MTS Darul Ulum Lamongan secara signifikan meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia.

Meskipun model TGT dan media *Uno Stacko* masing-masing telah terbukti memberikan kontribusi positif terhadap kemampuan kolaborasi dan hasil belajar, hanya saja pada penelitian sebelumnya belum terdapat kajian yang membahas mengenai pengaruh model TGT berbantuan media *Uno Stacko* guna meningkatkan kemampuan kolaborasi dan hasil belajar siswa khususnya pada pembelajaran Pendidikan Pancasila pada tingkat sekolah dasar. Oleh karena itu, akan dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Uno Stacko* terhadap Kemampuan Kolaborasi dan Hasil Belajar”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Paparan pada bagian latar belakang menunjukkan adanya sejumlah permasalahan yang dapat dirinci sebagai berikut.

- 1) Interaksi dan keterlibatan siswa saat pembelajaran berlangsung masih kurang, terlihat dari kurangnya partisipasi siswa dalam mengajukan pertanyaan atau ide selama proses pembelajaran.

- 2) Beberapa siswa terlihat pasif dalam diskusi kelompok.
- 3) Sejumlah kelompok belum mampu bekerja sama secara optimal dalam menyelesaikan tugas, masih diperlukan bimbingan guru dalam pembagian peran dan penyusunan strategi pemecahan masalah.
- 4) Terdapat kecenderungan dominasi oleh beberapa siswa dalam kelompok.
- 5) Siswa kurang tertarik dan cepat merasa bosan dalam pembelajaran.
- 6) Hasil belajar Pendidikan Pancasila masih kurang optimal, ditunjukkan dengan 51,14% siswa belum memenuhi syarat minimal penguasaan 80% sesuai dengan PAP.
- 7) Proses pembelajaran masih dominan menggunakan pembelajaran konvensional, tidak adanya menerapkan model yang inovatif serta kolaboratif.
- 8) Terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dan interaktif.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Kompleksnya permasalahan yang muncul, serta keterbatasan waktu, biaya, dan tenaga, maka yang diteliti dibatasi. Batasan masalah dalam penelitian ini dijelaskan sebagai berikut.

- 1) Sikap-sikap yang ditunjukkan pada identifikasi masalah mencerminkan rendahnya kemampuan kolaborasi, sehingga dalam penelitian ini, yang diteliti hanya berfokus kepada kemampuan kolaborasi pada proses pembelajaran.
- 2) Penelitian ini hanya meneliti hasil belajar pada aspek kognitif saja.
- 3) Model yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Uno Stacko* yang telah dimodifikasi sesuai dengan konten pembelajaran Pendidikan Pancasila.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Dari pemaparan latar belakang yang telah diuraikan, dapat disusun beberapa rumusan masalah yang menjadi fokus dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

- 1) Apakah model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Uno Stacko* berpengaruh yang signifikan secara simultan terhadap kemampuan kolaborasi dan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SDN Gugus VI Sukawati?
- 2) Apakah model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Uno Stacko* berpengaruh yang signifikan terhadap kemampuan kolaborasi siswa kelas IV SDN Gugus VI Sukawati?
- 3) Apakah model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Uno Stacko* berpengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SDN Gugus VI Sukawati?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Rumusan masalah yang telah disusun menjadi dasar dalam penetapan tujuan penelitian yang diuraikan sebagai berikut.

- 1) Untuk menguji pengaruh yang signifikan secara simultan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Uno Stacko* terhadap kemampuan kolaborasi dan hasil belajar pendidikan Pancasila siswa kelas IV SDN Gugus VI Sukawati.
- 2) Untuk menguji pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Uno Stacko* terhadap kemampuan kolaborasi siswa kelas IV SDN Gugus VI Sukawati.
- 3) Untuk menguji pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Teams Games*

*Tournament* berbantuan media *Uno Stacko* terhadap hasil belajar pendidikan Pancasila siswa kelas IV SDN Gugus VI Sukawati.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini, manfaat yang bisa didapatkan dalam konteks Pendidikan, baik dalam teori maupun praktik adalah sebagai berikut.

### 1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian diharapkan bermanfaat untuk memperluas wawasan atau pengetahuan mengenai strategi pembelajaran baik model maupun media yang dapat mengoptimalkan aktivitas kolaborasi serta pencapaian hasil belajar, sehingga dapat berkontribusi untuk pengembangan ilmu pendidikan, terutama di bidang pendidikan guru sekolah dasar.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

#### 1) Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi siswa melalui pengalaman pembelajaran yang baru, sehingga siswa mampu terlibat aktif selama mengikuti proses belajar, yang meningkatkan kemampuan kolaborasi dan pemahaman materi, terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

#### 2) Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dengan meningkatkan pengetahuan dan pemahaman guru dalam mengatur proses pembelajaran, khususnya dalam pemilihan strategi pembelajaran baik itu berupa model, metode ataupun pendekatan.

### 3) Bagi Sekolah

Melalui penelitian ini diharapkan proses pembelajaran di sekolah dasar dapat menjadi lebih baik, dengan fokus pada pengembangan keterampilan dan hasil belajar Pendidikan Pancasila, serta sebagai dasar untuk mengoptimalkan metode pengajaran yang tepat sesuai tujuan Pendidikan dan harapan sekolah untuk menjadikan sekolah yang lebih baik.

### 4) Bagi Peneliti Lain

Dengan dilakukan penelitian ini, hasilnya diharapkan bisa berfungsi dijadikan tinjauan untuk peneliti selanjutnya di masa depan yang melaksanakan penelitian dalam bidang pendidikan, terutama terkait dengan model pembelajaran di tingkat pendidikan dasar, untuk mengkaji variabel-variabel lain selain kemampuan kolaborasi dan hasil belajar.

