

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan di Indonesia telah banyak mengalami perubahan dengan tujuan mencerdaskan bangsa, pendidikan merupakan usaha secara sadar atau telah direncanakan untuk terwujudnya suasana belajar dan proses pembelajaran untuk peserta didik secara aktif agar dapat mengembangkan potensi dirinya. Hal ini sesuai dengan pendapat Dahni (2018:234) “Pendidikan adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh seseorang yang bertujuan untuk merubah perilaku atau pola pikir seseorang kearah yang lebih baik”. Sedangkan menurut Yusuf (2015:1) “pendidikan merupakan suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu untuk mengembangkan kepribadiannya dan potensi baik dalam segi fisik, intelektual, emosiaonal, sosial dan spiritual melalui proses pengalaman belajar”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah hal yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas diri baik itu perilaku, kepribadian maupun pola pikir seseorang agar mendapatkan kehidupan yang lebih layak dan lebih baik lagi sehingga dapat mengangkat derajat seseorang serta mampu bersaing dengan bangsa.

Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila peserta didik tidak hanya diharapkan menguasai mata pelajaran yang berupa pengetahuan, tetapi juga diharapkan mampu menerapkan sikap, prilaku yang berpedoman kepada dasar negara kita yaitu Pancasila. Untuk itu dalam proses pembelajaran guru mata pelajaran

Pendidikan Pancasila perlu menguasai dan menerapkan berbagai metode ataupun model pembelajaran yang inovatif dan mengaktifkan peserta didik, yaitu model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan bukan model pembelajaran yang berpusat pada guru, sehingga dapat mengembangkan potensi peserta didik dalam ketiga aspek baik pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Namun nyatanya dalam proses pembelajaran masih sering menggunakan metode ceramah yang berpusat pada guru sehingga kurang menarik bagi siswa, yang akhirnya berakibat pada siswa tidak menguasai materi pelajaran dan hasil belajar siswa rendah dari aspek pengetahuan.

Berdasarkan observasi yang penulis lakukan pada tanggal 20 November 2023 di kelas V SDN 15 Sungai Taleh pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, yang di ajarkan oleh ibu Yuni Elmi, S.Pd ditemukan bahwa, 1) proses pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak hanya menggunakan metode ceramah. Namun guru juga mengkombinasikan model ceramah dengan model pembelajaran lainnya akan tetapi siswa masih kurang aktif serta kurang berpartisipasi, dan kurang keberanian dalam menyampaikan pendapat dan pengetahuan yang dimilikinya, peserta didik hanya mendengarkan guru menjelaskan materi pelajaran, duduk diam, dan hanya mencatat apa yang diperintahkan oleh gurunya; 2) Dalam kegiatan pembelajaran tidak semua anak mampu konsentrasi dalam pelaksanaan pembelajaran yang relatif lama, berdasarkan observasi yang penulis lakukan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran ternyata masih banyak siswa merasa bosan selama pembelajaran berlangsung; 3) hasil belajar peserta didik masih di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Untuk itu peneliti mencoba menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament*, sehingga guru sebagai salah satu sumber belajar dapat menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan menyenangkan untuk kegiatan belajar peserta didik, agar mereka termotivasi untuk belajar. Siswa dapat belajar dengan baik, tanpa tekanan dalam kondisi apapun sehingga mereka terangsang untuk belajar. Mereka memerlukan bimbingan dan bantuan dalam memahami pembelajaran. Untuk menciptakan suasana semangat belajar, meningkatkan hasil belajar siswa dan bimbingan belajar dari guru dalam belajar, diperlukan pengorganisasian atau pengelolaan kelas yang memadai.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan guru kelas V yaitu Ibu Yuni Elmi, S.Pd, pada tanggal 21 November 2023 diperoleh informasi bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila sudah dilaksanakan sesuai petunjuk pelaksanaan pembelajaran nasional, namun masih ada peserta didik yang mendapatkan hasil belajar yang sangat rendah, sebagian besar dari peserta didik membuat kegaduhan ketika berlangsungnya proses pembelajaran, wajah mereka menunjukkan kebosanan, sehingga materi yang disampaikan oleh guru kurang diserap oleh peserta didik. Permasalahan-permasalahan yang ditemukan merupakan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Rendahnya hasil belajar siswa dapat dilihat dari nilai sumatif tengah semester yang di dapatkan dari guru kelas V yang masih banyak mendapatkan nilai di bawah KKTP. KKTP yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 75 dan dari 14 orang siswa terdapat 8 orang yang belum mencapai KKTP atau setara dengan 57,15%, sementara

yang sudah mencapai KKTP sebanyak 6 orang atau setara dengan 42,85%. Untuk meningkatkan hasil belajar yang maksimal guru harus mencoba berbagai model pembelajaran, guru harus mampu memilih model serta metode yang tepat, agar dapat tercapainya hasil belajar yang diharapkan .

Berhubung dengan permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka peneliti akan melaksanakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournaments* yang diharapkan akan dapat menjawab permasalahan tersebut. Menurut Siagian, dkk, (2013:4), satu di antara model pembelajaran kooperatif dengan tipe model pembelajaran *Teams Games Tournament* yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda.

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa melalui pembelajaran *Teams Games Tournament* proses belajar mengajar akan menjadi bermakna dan lebih menarik jika mereka terlibat langsung dan mereka memiliki peran masing-masing dalam kerja kelompok (*games tournament*) agar dapat meningkatkan hasil pembelajaran yang diinginkan.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Meningkatkan Hasil Pembelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V Menggunakan Model *Teams Games Tournament* di SDN 15 Sungai Taleh Kabupaten Agam”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Guru sudah mengaplikasikan model ceramah dengan model pembelajaran lainnya
2. Siswa kurang aktif serta kurang berpartisipasi, dan kurangnya keberanian untuk menyampaikan pendapat dan pengetahuan yang dimilikinya.
3. Hasil belajar peserta didik masih di bawah (KKTP).
4. Peserta didik membuat kegaduhan menunjukkan kebosanan ketika berlangsungnya proses pembelajaran.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah diatas maka, penelitian ini dibatasi pada meningkatkan hasil pembelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas V menggunakan *Model Teams Games Tournament*. Capaian Pembelajaran (CP): peserta didik mampu mengenal wilayahnya dalam konteks kabupaten/kota, provinsi sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari wilayah NKRI. Peserta didik mampu membangun kebersamaan persatuan, dan berkontribusi menciptakan kenyamanan di sekolah dan lingkungan sekitar. KD 5.4 Peserta didik dapat menceritakan sejarah terbentuknya Negara Kesatuan Republik Indonesia.

## **D. Rumusan Masalah dan Alternatif Pemecahan Masalah**

### **1. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut, maka rumusan masalah dari penelitian ini yaitu:

1. Bagaimanakah meningkatkan hasil pembelajaran afektif A2 (kemampuan menyampaikan pendapat) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas V menggunakan model *Teams Games Tournament* di SDN 15 Sungai Taleh?
2. Bagaimanakah meningkatkan hasil pembelajaran kognitif tingkat C2 (pemahaman) pada pembelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas V menggunakan model *Teams Games Tournament* di SDN 15 Sungai Taleh?

### **2. Alternatif Pemecahan Masalah**

Untuk mencapai sarana yang diinginkan pada rumusan masalah di atas, maka peneliti memberi alternatif pemecahan masalah untuk meningkatkan hasil pembelajaran Afektif (A2) dan Kognitif (C2) pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SDN 15 Sungai Taleh melalui model *Teams Games Tournament*, terutama pada setiap tindakan yang akan dilakukan oleh guru dan siswa.

Berdasarkan masalah di atas, penerapan model *Teams Games Tournament* yang digunakan sangat berorientasi pada pelaksanaan pembelajaran, khususnya pada peningkatan hasil pembelajaran afektif (A2) dan kognitif (C2) pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V. Untuk memperjelas dan memperkuat data tentang meningkatkan hasil pembelajaran siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila tersebut, maka diadakan tes hasil belajar siswa berupa ujian akhir siklus dalam proses pelaksanaan PTK.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk hal-hal sebagai berikut ini:

1. Untuk meningkatkan hasil pembelajaran Afektif A2 (kemampuan menyampaikan pendapat) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas V menggunakan model *Teams Games Tournament* di SDN 15 Sungai Taleh ?
2. Untuk meningkatkan hasil pembelajaran Kognitif C2 (pemahaman) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas V menggunakan model *Teams Games Tournament* di SDN 15 Sungai Taleh ?

## **F. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

- a. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan masukan dalam pengembangan ilmu pengetahuan, selain itu juga dapat memberikan pemahaman psikologis guru-guru terhadap siswa.
- b. Semoga penelitian ini menjadi bahan kajian untuk penelitian selanjutnya.

### **2. Manfaat praktis**

- a. Bagi guru, memperkaya pengetahuan mengenai model pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan menambah wawasan dalam menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.
- b. Bagi siswa, dilakukanya penelitian ini mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan model *Teams Games Tournament*.

### **3. Secara akademis**

- a. Dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai peningkatan hasil belajar peserta didik
- b. Sebagai syarat bagi peneliti untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan mendapatkan gelar S.Pd.