

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Pendidikan merupakan salah satu indikator yang dapat dijadikan sebagai acuan kemajuan suatu negara. Suatu negara tergolong sebagai negara maju apabila mempunyai pendidikan dengan mutu yang berkualitas. Kualitas pendidikan yang baik dapat dilihat dari berbagai sudut pandang diantaranya melalui sistem pendidikan, fungsi dan tujuan pendidikan yang berlaku di negara tersebut. Seperti halnya di negara Indonesia, sistem pendidikan Indonesia berpedoman kepada UU Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menerangkan bahwa sistem pendidikan yang ada di Indonesia merupakan salah satu usaha terencana untuk mewujudkan proses kegiatan belajar yang bisa mengubah siswa menjadi peserta didik yang aktif dan mampu meningkatkan dan mengembangkan potensi diri dari berbagai segi yang nantinya akan bermanfaat untuk diri sendiri, masyarakat, bangsa dan negara pada umumnya (Anisa, 2020: 3).

Penerapan kurikulum merdeka yang terbaru ini sebagai upaya pemerintah untuk mewujudkan peserta didik yang aktif selama proses pembelajaran, diatur dalam Kepmendikbudristek No. 56 Tahun 2022 Pedoman Penerapan Kurikulum dalam rangka Pemulihan Pembelajaran (Kurikulum Merdeka) sebagai penyempurna kurikulum sebelumnya. Kurikulum merdeka ini menjadi ajang pemulihan pendidikan di Indonesia yang sebelumnya

menggunakan kurikulum 2013. Kurikulum merdeka juga disebut kurikulum prototipe. Satuan pendidikan tingkat menengah yang sudah melaksanakan. Selanjutnya sudah memulai pada satuan pendidikan usia dini dan pendidikan tingkat dasar.

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. Guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik. Proyek untuk menguatkan pencapaian profil pelajar Pancasila dikembangkan berdasarkan tema tertentu yang ditetapkan oleh pemerintah. Proyek tersebut tidak diarahkan untuk mencapai target capaian pembelajaran tertentu, sehingga tidak terikat pada konten mata pelajaran (<https://ditpsd.kemdikbud.go.id>)

Nyoman (2018: 120) menjelaskan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan sesuatu di dalam kelas. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran tahap-tahap dan kegiatan pembelajaran, lingkungan belajar, dan pengelolaan kelas.

Pasal 2 Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa pendidikan nasional berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Pada Lampiran

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi dijelaskan:

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan Warga Negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga Negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945 (Sumber: Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan).

PPKn mempunyai tujuan yaitu membentuk watak atau karakteristik warga negara yang baik (Soemantri dalam Ruminiati, 2008: 1-25). Sedangkan tujuan PPKn di SD yaitu membentuk warga negara yang tahu, mau, dan sadar akan hak dan kewajibannya (Ruminiati 2008: 1-26). Dengan demikian, siswa diharapkan dapat menjadi warga negara yang terampil, cerdas, bersikap baik, dan mampu mengikuti kemajuan teknologi modern. PPKn mengajarkan pengetahuan dan keterampilan intelektual yang dibutuhkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kehidupan bermasyarakat sehingga penting dalam pendidikan di Indonesia.

Hasil observasi dan wawancara dengan guru wali kelas IV SD Negeri Kalierang 01 Kecamatan Bumiayu Kabupaten Brebes, yang dilakukan peneliti pada tanggal 19 bulan Juli 2022, permasalahan cukup banyak ditemukan pada muatan pelajaran PPKn, di mana minimnya model yang dipakai dalam pembelajaran kurang inovatif, kurangnya sumber belajar guru, dan kurangnya minat belajar siswa pada muatan pelajaran PPKn. Guru lebih banyak

menggunakan metode ceramah dan tanya jawab karena materi PPKn yang sebagian besar bersifat hafalan. Hal itu terlihat dari data dokumen hasil belajar pelajaran PPKn kelas IV SD Negeri Kalierang 01, dibuktikan dengan hasil mulangan harian pelajaran PPKn materi pancasila sebagai nilai kehidupan siswa kelas IV SDN Kalierang 01 yang belum optimal, diantaranya: siswa kelas IV A yang berjumlah 25 siswa, 17 siswa sudah mencapai KKM (68%), dan 8 siswa belum mencapai KKM (32%), sedangkan kelas IV B yang berjumlah 25 siswa, 19 siswa sudah mencapai KKM (76%), 6 siswa belum mencapai KKM (24%). Dapat dibaca pada lampiran 27.

Permasalahan tersebut perlu dicari pemecahan masalahnya, dengan menggunakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal berupa hasil belajar yang mengalami peningkatan. Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik salah satunya adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan tepat untuk peserta didik.

Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe belajar kooperatif dimana dalam *Teams Games Tournament* para siswa dibagi dalam tim belajar yang terdiri atas empat orang yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya. Selanjutnya guru menyampaikan pelajaran, siswa belajar dalam kelas dan memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran. Setelah itu siswa memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbang point bagi skor timnya. Siswa memainkan game ini bersama tiga orang pada “Meja turnamen”,

dimana ketiga peserta dalam satu meja turnamen ini adalah para siswa yang memiliki rekor nilai terakhir yang sama. Sebuah prosedur “mengeser kedudukan” membuat permainan ini cukup adil (Hamdani, 2019: 441).

Keefektifan model pembelajaran *Teams Games Tournament* menunjukkan bahwa model pembelajaran tersebut efektif untuk digunakan dalam pembelajaran, selain itu dapat membuat hasil belajar peserta didik lebih maksimal. Penelitian yang mendukung penelitian ini adalah penelitian dari Junita Mega Pratiwi (2014) yang berjudul Upaya Meningkatkan keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Siswa Kelas IV SDN Blotongan 02 Semester II Tahun Ajaran 2013/2014. Hasil penelitiannya yaitu dengan kondisi jumlah siswa kelas IV SDN 3 Karangrejo yang tidak terlalu banyak menyebabkan kemudahan dalam menguasai kelas. Dari siklus I hingga siklus II dapat diketahui terjadi peningkatan sebesar 8,33% dengan seluruh siswa mengalami ketuntasan belajar (Pratiwi, 2014: 4).

Penelitian lain yang mendukung penelitian ini yaitu oleh Ulfa Nurul Qalbi, Mantasiah R, dan Jufri, dkk dengan judul efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* dalam keterampilan menulis bahasa jerman siswa kelas xii ipa sma negeri 1 bontonompo kabupaten gowa. Hasil analisis data menunjukkan $t_h(3,071) > t_t(2,002)$ pada taraf signifikansi 0,05. Sehingga hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* efektif dalam keterampilan menulis siswa (Ulfa, 2017: 20).

Latar belakang yang telah dijelaskan di atas peneliti simpulkan bahwa, penelitian ini sangat penting untuk segera dilakukan, tujuannya untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* terhadap hasil belajar PPKn SD. Untuk itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Keefektifan Model Pembelajaran Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar Siswa Pelajaran PPKn Kelas IV SDN Kalierang 01 Kecamatan Bumiayu Kabupaten Brebes.”

B. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi masalah terkait model pembelajaran. Model pembelajaran yang dipakai guru masih konvensional. Model pembelajaran yang kurang inovatif dapat menyebabkan siswa tidak bersemangat dan aktif saat pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu peneliti ingin mengetahui bagaimana keefektifan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap Hasil Belajar Siswa Pelajaran PPKn Kelas IV SDN Kalierang 01 Kecamatan Bumiayu Kabupaten Brebes.

C. Rumusan Masalah

Apakah model pembelajaran *Teams Games Tournament* lebih efektif dari pada model konvensional terhadap hasil belajar siswa pelajaran PPKn kelas IV SDN Kalierang 01 Kecamatan Bumiayu Kabupaten Brebes?

D. Tujuan Penelitian

Menguji keefektifan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa pelajaran PPKn kelas IV SDN Kalierang 01 Kecamatan Bumiayu Kabupaten Brebes.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian eksperimen ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak yang terkait, secara khusus manfaat penelitian ini :

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah agar dapat menambah pengalaman sekaligus kemampuan guru serta dapat menjadi pendukung teori untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pembelajaran PPKn.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah wawasan peneliti mengenai model Teams Games Tournament, dan dijadikan sebagai landasan untuk menulis penelitian selanjutnya.

b) Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan motivasi siswa dalam meningkatkan hasil belajarnya.
- 2) Mempermudah penguasaan konsep, memberikan pengalaman nyata, memberikan dasar berfikir kongkrit dan meningkatkan minat belajar siswa.

c) Bagi guru

Memberikan gambaran mengenai solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran TGT; Meningkatkan rasa percaya diri dan keaktivitas pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran menggunakan model TGT; Memberi wawasan, pengetahuan

dan keterampilan dalam merancang metode yang tepat dan menarik bagi siswa; Meningkatkan kemampuan dan keterampilan guru dalam mengajar; Meningkatkan profesionalisme dalam proses pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan melalui model pembelajaran TGT

d) Bagi sekolah

Menemukan solusi untuk meningkatkan hasil belajar; Sebagai bahan kajian untuk mengembangkan proses pembelajaran; Memberikan sumbangan yang positif terhadap kemajuan sekolah serta kondusifnya iklim pendidikan di sekolah.