

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses pengembangan pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap yang berlangsung sepanjang hayat, baik secara formal maupun informal. Melalui pendidikan, individu dibekali dengan kemampuan untuk memahami, menghadapi, dan menyelesaikan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari, berinteraksi sosial, serta berkontribusi positif kepada masyarakat. Pendidikan bertujuan untuk membentuk individu yang cerdas, berkarakter, dan mampu beradaptasi dengan perubahan zaman.

Pendidikan merupakan suatu proses yang diselenggarakan secara sistematis dengan tujuan membimbing serta mendukung perkembangan potensi fisik dan mental siswa (Hidayat et al., 2019). Tujuan pendidikan ini adalah membantu siswa menjadi dewasa dan mengembangkan potensi mereka. Proses pembelajaran perlu menjadi fokus utama bagi para guru dalam menjalankan tugasnya. Pembelajaran yang berkualitas dapat menciptakan lingkungan kelas yang mendukung.

Salah satu indikator keberhasilan dalam pembelajaran adalah antusiasme atau keterlibatan siswa. Pembelajaran dianggap berhasil ketika terjadi interaksi yang baik dan sesuai dengan tujuan yang ditetapkan, yaitu siswa dapat menguasai pengetahuan baru untuk mencapai tujuan tersebut, siswa perlu lebih aktif, karena aktivitas adalah tanda dari proses belajar seperti yang disampaikan (Al Halik & Aini, 2020). Keberhasilan proses pembelajaran sangat bergantung pada keterlibatan siswa di kelas. Keaktifan dalam pembelajaran tidak hanya dituntut dari guru sebagai fasilitator, tetapi juga dari siswa sebagai subjek belajar. Pembelajaran di sekolah dasar sebaiknya dirancang untuk mendorong keterlibatan siswa, baik dalam aspek fisik maupun nonfisik.

Mulyasa (2003) dalam pandangannya menjelaskan tentang keaktifan belajar siswa menjadi salah satu komponen esensial dalam proses pembelajaran di kelas. Suatu proses pembelajaran dianggap berhasil dan

bermutu apabila semua peserta didik atau setidaknya mayoritas dari mereka, berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran, baik melalui keterlibatan fisik, mental, maupun sosial.

Sardiman (2001), menyatakan bahwa keaktifan belajar siswa adalah kombinasi antara aktivitas fisik dan mental yang berlangsung secara menyatu serta tidak bisa dipisahkan. Aktivitas fisik ini tampak melalui keterlibatan siswa dalam memanfaatkan anggota tubuhnya untuk melakukan berbagai aktivitas seperti membuat sesuatu, bekerja, atau bermain. Proses pembelajaran membutuhkan adanya keaktifan belajar yang tercermin melalui partisipasi aktif dan kolaboratif antara guru dan siswa. Keaktifan belajar ini menjadi penentu tingkat keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran, baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap pencapaian keberhasilan belajar mereka. (Rizani & Nurlizawati, 2024).

Prestasi merupakan hasil yang diperoleh seseorang dari usaha belajar atau pekerjaan tertentu. Prestasi menjadi indikator untuk menilai perkembangan siswa dalam menguasai materi pelajaran sekaligus mencerminkan nilai-nilai kurikulum yang diajarkan. Proses belajar sendiri adalah rangkaian kegiatan yang menghasilkan perubahan pada diri individu, baik dari segi pengetahuan, sikap, maupun keterampilan (Duki, 2023). Prestasi belajar Merujuk pada pencapaian yang diperoleh melalui latihan dan pengalaman, yang didukung oleh kesadaran (Gusmawati et al., 2020).

Prestasi didefinisikan sebagai hasil yang dicapai siswa selama periode tertentu dalam proses pembelajaran (Fuad & Permatasari, 2019). Fokus utama dari prestasi belajar adalah pada kemampuan kognitif, karena pengukurannya lebih mudah dibandingkan dengan aspek afektif dan psikomotorik. Kualitas hasil belajar siswa sangat bergantung pada optimalnya proses pembelajaran. Guru perlu mengemas penyampaian materi dengan metode yang tepat, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa. Pemanfaatan media pembelajaran merupakan salah satu cara efektif untuk meningkatkan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran. (Irawan et al., 2023),

Sebagaimana dalam Al Qur'an surah An Najm : 39 yang berbunyi :

وَأَنْ لَّيْسَ لِلْإِنْسَانِ إِلَّا مَا سَعَى

Artinya: “Dan bahwa manusia hanya memperoleh apa yang telah diusahakannya.” (QS. An Najm : 39).

Ayat ini menegaskan bahwa setiap hasil yang didapat manusia adalah buah dari usaha dan kerja kerasnya sendiri. Tidak ada prestasi, keberhasilan, atau ganjaran yang akan diraih tanpa adanya ikhtiar. Dalam konteks pendidikan, ayat ini mengajarkan bahwa prestasi belajar siswa adalah hasil langsung dari keaktifan, kesungguhan, dan usaha mereka dalam menuntut ilmu.

Hasil observasi yang telah dilakukan di SD Negeri 2 Purbalingga Wetan bulan oktober, diperoleh gambaran bahwa pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila masih menghadapi berbagai kendala. Model pembelajaran yang digunakan guru belum cukup beragam untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa. Sebagian besar guru masih menggunakan metode ceramah sebagai cara utama dalam mengajar dan siswa hanya berperan sebagai pendengar serta pencatat materi yang disampaikan. Sehingga tingkat keterlibatan siswa selama proses pembelajaran masih sangat minim. Siswa menjadi pasif, jarang mengemukakan pendapat, ide, ataupun gagasan. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keaktifan belajar siswa.

Siswa ketika proses pembelajaran masih tampak ada yang belum menunjukkan kesiapan mengikuti pelajaran pendidikan pancasila, beberapa di antaranya terlihat mengobrol, bermain dengan alat tulis, atau bercanda dengan teman sebangku. Perhatian siswa pun mudah teralih pada hal-hal di luar materi yang diajarkan, bahkan ada yang terlihat melamun. Tingkat keaktifan siswa dalam proses belajar, baik dalam bertanya, menanggapi, maupun berpendapat, masih rendah. Banyak di antara mereka yang kurang bersemangat dan cepat merasa bosan selama pembelajaran berlangsung. Antusiasme siswa mulai terlihat meningkat saat guru menyisipkan kegiatan ice breaking atau permainan di sela-sela pembelajaran.

Selama berlangsungnya proses pembelajaran kondisi ini terlihat dari minimnya keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar (KBM), ada beberapa siswa yang bercanda, berbicara sendiri, atau bermain di tengah jalannya pelajaran. Guru belum menggunakan media atau model pembelajaran, sehingga siswa merasa jenuh dan bosan. Model pembelajaran yang diterapkan pun belum cukup variatif sehingga kurang menarik bagi siswa. Siswa hanya diberikan materi dari buku, kemudian guru meminta mereka untuk menyalin atau menulis materi tersebut dalam buku masing-masing, setelah itu guru menjelaskan materi secara singkat atau poin-poin pentingnya.

Guru membagi siswa dalam kelompok, memberi tugas untuk didiskusikan, lalu meminta mereka mempresentasikan hasilnya. Beberapa siswa kurang percaya diri, pasif, tidak fokus, enggan bertanya, tidak bekerja sama, bahkan ada yang bermain sendiri sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai dan suasana kelas menjadi kurang menyenangkan. Kurangnya antusiasme dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, Banyak siswa yang tidak memperhatikan guru selama proses berlangsung. Observasi ini menunjukkan bahwa siswa kurang aktif dalam pembelajaran, sehingga perlu ada peningkatan keaktifan belajar. Prestasi siswa juga terpengaruh oleh tingkat keaktifan mereka; siswa yang pendiam cenderung memiliki prestasi yang lebih rendah.

Apabila pembelajaran hanya dilakukan secara lisan tanpa praktik, siswa cenderung hanya mendengar penjelasan tanpa merasakan pengalaman nyata. Peningkatan keaktifan siswa dapat membantu memperbaiki kondisi tersebut sehingga hasil belajar menjadi lebih optimal. Kondisi kurangnya keaktifan siswa belum mampu menanggapi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Ketika guru memberikan soal, sebagian siswa belum dapat menjawab dengan baik. Penjelasan yang disampaikan oleh guru belum sepenuhnya dipahami oleh siswa, yang terlihat dari kurangnya fokus mereka selama pembelajaran. Berdampak pada tujuan pembelajaran yang tidak tercapai,

sehingga pengetahuan, keterampilan, serta sikap belajar siswa menjadi kurang optimal dan berpengaruh pada rendahnya prestasi belajar mereka.

Siswa cenderung takut menjawab pertanyaan apabila ditunjuk langsung oleh guru. Jika tidak ditunjuk, mereka cenderung diam dan tidak berinisiatif untuk menjawab. Kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran salah satunya disebabkan oleh metode mengajar guru yang kurang variatif. Penggunaan metode pembelajaran yang beragam masih jarang diterapkan, sehingga proses belajar menjadi monoton dan kurang menarik bagi siswa.

Kondisi ini diperkuat dengan adanya hasil pra siklus belajar peserta didik Pendidikan Pancasila semester ganjil yang menunjukkan hasil belajar siswa yang masih rendah.

Tabel 1.1 Hasil Nilai Pra Siklus Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Negeri 2 Purbalingga Wetan

No	Nilai Hasil Belajar	Jumlah siswa	Presentase
1.	≤ 75	12	53,17 %
2.	≥ 75	9	39,13 %
Jumlah		23	

Data pada Tabel 1.1, diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Purbalingga Wetan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila tahun pelajaran 2024/2025 masih tergolong rendah. Dari total 23 siswa, terdapat 12 siswa (53,17%) yang memperoleh nilai ≤ 75 , yang berarti belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan. Sementara itu, hanya 9 siswa (39,13%) yang mampu memperoleh nilai ≥ 75 , sehingga baru sebagian kecil siswa yang dinyatakan tuntas.

Hasil wawancara dengan guru kelas yang telah dilaksanakan pada bulan Oktober 2025, menghasilkan bahwa terdapat tiga orang siswa yang belum mampu membaca. Hal ini terjadi karena beberapa alasan, di antaranya adalah minimnya perhatian dan dukungan dari orang tua, pengaruh lingkungan yang tidak kondusif. serta rendahnya kesadaran dari

diri siswa sendiri. Kondisi ini berdampak pada rendahnya Keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran berpengaruh pada prestasi belajar yang juga rendah.

Pelaksanaan pembelajaran, guru belum memanfaatkan media pembelajaran secara optimal. Terdapat beberapa alasan: Pertama, penggunaan media dalam proses pembelajaran dinilai memerlukan waktu persiapan yang lama dan menyita banyak waktu pelaksanaan, sehingga dianggap kurang efisien. Kedua, guru memiliki keterbatasan waktu untuk merancang atau membuat media pembelajaran karena disibukkan dengan berbagai tugas administrasi dan tanggung jawab lainnya.

Informasi dari guru, dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV, penerapan pembelajaran kooperatif yang terstruktur dan sistematis masih jarang dilakukan. Kegiatan pembelajaran kelompok yang ada hanya bersifat sederhana, tanpa perencanaan yang matang dan dalam membentuk kelompok belajar, guru tidak mempertimbangkan kemampuan akademik siswa, sehingga siswa lebih memilih anggota kelompok berdasarkan kedekatan pertemanan. Sehingga komposisi kemampuan antar kelompok menjadi tidak merata.

Peneliti bersama guru Pendidikan Pancasila menyepakati perlunya melakukan perbaikan untuk meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Perbaikan ini dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran yang menarik, mendorong keterlibatan aktif siswa, sekaligus menumbuhkan tanggung jawab mereka melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Slavin (2005), TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kerja tim, permainan akademik, dan turnamen antar kelompok untuk membantu siswa memahami materi melalui interaksi sosial dan kompetisi yang menyenangkan. Model ini menekankan kolaborasi dalam kelompok kecil dan memotivasi siswa untuk saling membantu mencapai tujuan pembelajaran bersama.

Pembelajaran menggunakan model TGT dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang santai, sekaligus mendorong siswa mengembangkan rasa tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan yang sehat, dan partisipasi aktif. TGT dirancang untuk meningkatkan pemahaman konseptual dan hasil belajar siswa, terutama pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Model ini mengorganisir siswa yang terdiri dari 5 hingga 6 anak, dengan latar belakang yang berbeda. (Nur'aeni & Hasanudin, 2023).

Model pembelajaran ini dilaksanakan melalui lima tahapan, yaitu penyajian materi oleh guru di depan kelas, dilanjutkan dengan kegiatan belajar dalam kelompok, kemudian bermain melalui permainan edukatif, setelah itu dilakukan pertandingan antarkelompok, dan diakhiri dengan pemberian penghargaan bagi kelompok yang meraih hasil terbaik. (Komalasari & Juarsa, 2023). Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), belajar dapat dilakukan sambil bermain. Permainan dalam pembelajaran model TGT dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang dibacakan oleh guru. Setiap siswa dalam kelompok akan menjawab pertanyaan tersebut secara bergiliran, sehingga memberikan kontribusi bagi pengumpulan poin kelompok mereka. TGT adalah model pembelajaran di mana siswa bersaing dengan tim lain untuk mendapatkan skor bagi tim masing-masing

Kelebihan dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini menurut Shoimin dalam (Thalita, 2019) memiliki beberapa keunggulan. Pertama, model ini tidak hanya mengakomodasi siswa dengan kemampuan akademik tinggi, tetapi juga memberikan kesempatan bagi siswa dengan kemampuan yang lebih rendah untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Kedua, TGT dapat memupuk rasa solidaritas dan saling menghargai antar anggota kelompok. Ketiga, adanya sistem penghargaan kelompok mendorong siswa untuk lebih bersemangat dalam belajar. Terakhir, elemen permainan dan Pelaksanaan turnamen dalam model TGT

menjadikan suasana pembelajaran terasa lebih seru dan menyenangkan bagi siswa. (Miranti, I. S., & Sanoto, H., 2023).

Model ini bertujuan untuk mendorong keaktifan seluruh siswa di dalam kelas. Permainan dapat menstimulus minat siswa dalam aktivitas pembelajaran, sehingga siswa menjadi lebih termotivasi dan memiliki minat untuk belajar. Penerapan model pembelajaran ini berpotensi meningkatkan prestasi belajar siswa, seiring dengan meningkatnya keaktifan mereka di kelas. Selain itu, model ini juga dapat memperkuat kerja sama dalam kelompok selama kegiatan diskusi, yang pada pasangannya meningkatkan rasa tanggung jawab masing-masing anggota kelompok untuk memberikan kontribusi terbaik. Dalam pembelajaran TGT, siswa berpartisipasi dengan menjawab pertanyaan yang tertera pada kartu bernomor. Setiap anggota kelompok secara bergantian mengambil kartu dan menjawab pertanyaan, dengan tujuan mengumpulkan poin untuk tim mereka. Hal ini mendorong setiap siswa untuk berkontribusi secara aktif dalam mencapai tujuan kelompok.

Untuk mengatasi rendahnya keaktifan dan prestasi belajar siswa, diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran. Solusi yang ditawarkan adalah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Model TGT mampu mendorong siswa untuk aktif bekerja sama dalam kelompok, saling membantu, sekaligus termotivasi melalui suasana kompetitif yang sehat.

Peneliti dan guru bersepakat menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri 2 Purbalingga Wetan.

B. Identifikasi Masalah

1. Kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila.
2. Prestasi belajar siswa rendah dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila.

3. Kegiatan pembelajaran berpusat pada guru sehingga siswa menjadi pasif atau kurang aktif.
4. Minimnya penggunaan media dalam pembelajaran.
5. Ketika dikelas siswa sering ngobrol, bermain sendiri, dan kurang tanggung jawab terhadap tugasnya.
6. Guru mengajar dengan metode yang kurang bervariasi.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah penelitian ini di batasi hanya siswa kelas IV SD N 2 Purbalingga Wetan berjumlah 23 siswa.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan analisis maka dapat dirumuskan masalah yang menjadi fokus perbaikan adalah :

1. Bagaimana penerapan model Pembelajaran *Team Games Tuornament* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri 2 Purbalingga Wetan Purbalingga ?
2. Bagaimana penerapan model Pembelajaran *Team Game Tuornament* (TGT) dapat meningkatkan prestasi belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri 2 Purbalingga Wetan Purbalingga ?

E. Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri 2 Purbalingga Wetan Purbalingga
2. Mendeskripsikan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan prestasi belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri 2 Purbalingga Wetan Purbalingga

F. Manfaat Penelitian

1. Sekolah
 - a. Memberikan rekomendasi kepada sekolah untuk mengadakan inovasi atau pembaharuan pembelajaran.

2. Guru

- a. Menambah wawasan guru mengenai berbagai metode pembelajaran yang tepat untuk mengatasi permasalahan di kelas sehingga guru tidak berpaku pada satu metode.

3. Siswa

- a. Meningkatkan prestasi dan keaktifan belajar Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila.
- b. Dapat memotivasi siswa untuk lebih meningkatkan hasil belajarnya dengan menggunakan metode *Team Games Tournament* (TGT).

4. Peneliti

- a. Memperoleh pengalaman berharga tentang penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).

