

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang sangat dinamis dengan 275.773,8 juta jiwa yang tersebar dari ujung Sabang hingga Merauke dan memiliki keberagaman suku, etnis, budaya dan agama. Indonesia di tahun 2022 memiliki jumlah Sekolah Dasar (SD) negeri dan swasta dibawah Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi mencapai 148.975 sekolah. Dimana Sekolah Dasar (SD) menduduki jenjang sekolah dengan jumlah terbanyak dibandingkan dengan SMP, SMA dan SMK. Hal ini menunjukkan bahwa pentingnya perananan Sekolah Dasar (SD) dalam jenjang pertama sekolah formal di dunia Pendidikan masyarakat Indonesia secara menyeluruh.

Provinsi Jawa Barat merupakan salah satu Provinsi di Pulau Jawa yang memiliki jumlah penduduk terbanyak diantara Provinsi lain di Indonesia. Dengan jumlah penduduk mencapai 49 juta jiwa, penduduk Provinsi Jawa Barat mengisi sekitar 17,92% penduduk di Indonesia. Tercatat dalam Statistik Indonesia tahun 2023 bahwa terdapat 19.659 Sekolah Dasar (SD) di Provinsi Jawa Barat. Jumlah ini membawa Provinsi Jawa Barat menduduki peringkat kedua dengan jumlah SD negeri dan swasta terbanyak di Indonesia. Dengan adanya fakta bahwa Sekolah Dasar (SD) merupakan jenjang pertama sekolah formal di Indonesia dan didukung dengan jumlah SD yang tinggi dan tersebar di seluruh Indonesia, maka perlu adanya pendekatan khusus pada peningkatan hasil belajar siswa pada materi budaya demokrasi. Mengingat bahwa hal ini perlu ditanamkan dengan sangat baik kepada peserta didik sebagai dasar memiliki nilai demokrasi dan menghargai perbedaan budaya yang ada di Indonesia pada kehidupan berikutnya.

SD Negeri Pasirlayung 3 terletak di Kecamatan Cimenyan, Kabupaten Bandung, Jawa Barat. Di tahun 2022 jumlah penduduk Kabupaten Bandung mencapai 3.718.660 jiwa dan jumlah penduduk Kecamatan Cimenyan mencapai

116.995 jiwa. Kabupaten Bandung memiliki total Sekolah Dasar mencapai 1.411 sekolah dengan SD Negeri Pasirlayung 3 merupakan 1 dari 51 Sekolah Dasar (SD) negeri dan swasta di Kecamatan Cimencyan dibawah Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi dengan total peserta didik sebanyak 198 siswa.

Pendidikan merupakan kebutuhan dasar manusia dalam mengembangkan potensi, bakat dan kemampuan dasar pada pola yang dikendalikan serta merupakan satu dari beberapa factor penting dalam sebuah pembangunan. Pilar utama kehidupan manusia dimulai dengan Pendidikan. Pendidikan mampu membentuk manusia untuk mengenali potensi, bakat, minat dan kemampuannya untuk dikembangkan. Hal ini menjadi dasar pemerintah turut memberi perhatian besar di bidang Pendidikan di Indonesia. Menurut Undang-Undang No. 20 tahun 2004 tentang Sistem Pendidikan Nasional, tujuan dari Pendidikan adalah untuk meningkatkan potensi peserta didik dan membentuk peserta didik menjadi manusia yang beriman serta bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki akhlak mulia, sehat jasmani dan rohani, berilmu, kreatif, cakap, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggungjawab. Namun, permasalahan di dalam dunia Pendidikan hingga saat ini masih terus ada. Salah satu upaya mengatasi permasalahan dalam dunia Pendidikan ialah dengan menyatukan visi dan kesadaran akan menjalankan tugas dan peran masing-masing antara dinas terkait, pemerintah, guru, sekolah, kepala sekolah, peserta didik, dan wali kelas dalam menyukkseskan Pendidikan di Indonesia. Utamanya adalah guru yang menjadi penggerak dalam kesuksesan pembelajaran dalam kelas dan berhadapan langsung dengan peserta didik. Sehingga harus bisa dipastikan bahwa guru-guru terutama guru pada jenjang Sekolah Dasar (SD) memiliki kualifikasi dan kualitas mengajar dan memiliki kemampuan melaksanakan pembelajaran dengan baik. Pembelajaran adalah proses interaksi berupa transfer pengetahuan dan nilai-nilai dari pendidik (Guru) kepada peserta didik pada suatu lingkungan atau media belajar (Nur et al., 2023).

Keberhasilan siswa dalam menguasai pengetahuan dan pelajaran yang diterima dalam proses pembelajaran didalam kelas dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam menguasai pelajaran yang berasal dari diri peserta didik, misalnya bakat siswa, kemampuan siswa, kecerdasan siswa, sikap siswa, dan minat belajar siswa. Sedangkan faktor eksternal biasanya datang dari luar peserta didik seperti faktor lingkungan, social dan budaya yang akan mempengaruhi keberhasilan peserta didik dalam menguasai pengetahuan dan pelajaran yang diterima (Yuliawati, 2021).

Faktor internal keberhasilan siswa dalam menguasai pengetahuan dan pelajaran bisa diintervensi oleh keberhasilan guru dalam mengajar dikelas. Guru dituntut untuk memiliki empat kompetensi mengajar yaitu, kompetensi kepribadian, kompetensi social, kompetensi pedagogik dan kompetensi professional (Susilowati, 2018). Pada kompetensi kepribadian, guru harus memiliki kepribadian atau akhlak yang mulia sehingga mampu membuat pendekatan yang baik kepada siswa dengan berbagai kondisi. Kompetensi social mengharuskan guru untuk mampu memberikan pembawaan mengajar yang menarik sehingga proses transfer ilmu pengetahuan dapat mudah diterima peserta didik. Kemampuan pedagogic, guru diharapkan memiliki kemampuan untuk mengaplikasikan pendekatan, model, metode, strategi dan Teknik pembelajaran yang tepat sesuai kondisi kelas yang dihadapi. Karena bisa saja Teknik pembelajaran yang diterapkan pada kelas A tidak cocok apabila diterapkan pada kelas B. Dan kompetensi yang terakhir adalah kompetensi professional, yaitu guru diharapkan memiliki pemahaman dan pengetahuan yang luas pada bidang ilmu yang diampunya.

Salah satu mata pelajaran di Sekolah Dasar adalah Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Dalam mata pelajaran ini dipelajari mengenai materi budaya demokrasi. Pendidikan kewarganegaraan didefinisikan sebagai salah satu mata pelajaran yang digunakan sebagai media untuk mengembangkan dan menanamkan serta melestarikan nilai moral, nilai luhur yang berakar dari budaya

yang ada di Indonesia. Pada materi budaya demokrasi akan diperdalam mengenai pengetahuan budaya demokrasi secara mendalam khususnya pengimplementasian di Indonesia.

Beberapa siswa menganggap materi budaya demokrasi merupakan materi yang cukup membosankan dengan model pembelajaran ceramah semakin membuat minat belajar peserta didik menjadi jenuh. Terlebih lagi berhadapan pada peserta didik pada jenjang Sekolah Dasar (SD) yangmana memiliki karakteristik peserta didik yang belum dewasa dan sulit berkonsentrasi. Hal ini menjadi tantangan bagi pendidik (Guru) dalam menciptakan model dan Teknik pembelajaran yang menarik minat peserta didik sehingga hasil belajar bisa meningkat.

Berdasarkan observasi yang dilakukan penulis pada SD Negeri Pasirlayung 3, penulis menemukan fakta dilapangan bahwa :

1. Kemampuan kognitif peserta didik masih rendah dalam memahami konsep-konsep materi Budaya Demokrasi.
2. Pembelajaran kurang interaktif. Proses pembelajaran didominasi oleh guru yang ceramah sehingga peserta didik cenderung pasif didalam kelas. Hal ini menimbulkan kebosanan peserta didik dalam menerima materi Budaya Demokrasi.
3. Peserta didik tidak mampu mengerjakan contoh Latihan soal implementasi materi budaya demokrasi dengan tingkat kesulitan soal ringan, artinya pemahaman dasar dalam implementasi materi budaya demokrasi belum betul-betul dipahami peserta didik.

Pada Kelas 6 SD Negeri Pasirlayung 3, penulis mencoba menggunakan pendekatan pembelajaran jenis *Teams Games Tournament* (TGT) dalam upaya menjawab permasalahan yang diangkat oleh observasi penulis sebelumnya terhadap sekolah tersebut. Pendekatan pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) diyakini dapat menarik perhatian siswa dan menghilangkan

monoton dalam pembelajaran Budaya Demokrasi. Materi tersebut sedang kami kerjakan dengan harapan siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Siswa berpartisipasi dalam *Teams Games Tournament* (TGT), sejenis pembelajaran kooperatif, dengan membentuk kelompok belajar yang terdiri dari lima atau enam orang dengan latar belakang ras/etnis/kemampuan yang berbeda-beda. Setelah mendengarkan RPP, siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil untuk mengerjakan tugas yang diberikan (Pada et al., 2023).

Peneliti SMA Negeri 1 Petang Badung menggunakan paradigma pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada karya Anak Agung Ngurah Yuliawati sebelumnya. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang diterapkan pada tahun ajaran 2018–2019 di SMA Negeri 1 Petang dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPA 1 Semester 1 Nilai rata-rata sebesar 140,179 dengan ketuntasan klasikal 78,57% pada siklus I menunjukkan hal tersebut. Pada siklus II dengan ketuntasan klasikal 100% rata-rata 163,143.

Di SMA Negeri 10 Mataram, peneliti Baiq Fitri Raudatul Hikmah, Khairuddin, dan Jumadil menggunakan paradigma pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Berdasarkan temuan yang diperoleh, keterlibatan siswa dalam pembelajaran meningkat pada tahap prasiklus, siklus I, dan siklus II dengan menggunakan paradigma pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Siswa pada tahap prasiklus yang menunjukkan keinginan kuat untuk belajar merupakan 46,88% dari keseluruhan siswa dan 18,75% dari seluruh siswa di kelas.

Berdasarkan masalah pada latar belakang diatas, penulis tertarik untuk mengambil studi kasus pada jenjang Sekolah Dasar (SD) dengan judul dan topik penelitian “Pengaruh Model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Peningkatan Hasil Belajar Materi Budaya Demokrasi (Studi Kasus SD Negeri Pasirlayung 3)”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Rendahnya hasil belajar peserta didik pada materi budaya demokrasi
2. Kemampuan kognitif peserta didik masih rendah dalam memahami konsep-konsep materi Budaya Demokrasi.
3. Pembelajaran kurang interaktif. Proses pembelajaran didominasi oleh guru yang ceramah sehingga peserta didik cenderung pasif didalam kelas. Hal ini menimbulkan kebosanan peserta didik dalam menerima materi Budaya Demokrasi.
4. Peserta didik tidak mampu mengerjakan contoh Latihan soal implementasi materi budaya demokrasi dengan tingkat kesulitan soal ringan, artinya pemahaman dasar dalam implementasi materi budaya demokrasi belum betul-betul dipahami peserta didik.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Seberapa besar adanya penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar materi budaya demokrasi di SDN Pasirlayung 03?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar materi budaya demokrasi setelah penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) di SDN Pasirlayung 03?
3. Bagaimana dampak dan kendala pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran materi budaya demokrasi di SDN Pasirlayung 03?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk :

1. Mengetahui pengaruh penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap peningkatan hasil belajar materi budaya demokrasi di SDN Pasirlayung 03

2. Mengetahui seberapa tinggi peningkatan hasil belajar materi budaya demokrasi setelah penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) di SDN Pasirlyung 03
3. Mengetahui dampak dan kendala pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran materi budaya demokrasi di SDN Pasirlyung 03

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah untuk memberikan :

1. Manfaat teoritis

- a. Menjadi bahan informasi dan wawasan serta khazanah keilmuan di bidang Pendidikan bagi peneliti, bagi pembaca dan bagi pengajar atau pendidik atau guru yang melaksanakan proses pembelajaran dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di SD N Pasirlyung 03
- b. Sebagai bahan referensi bagi semua pihak yang akan melakukan penelitian sejenis

2. Manfaat Praktis

- a. Sebagai bahan informasi mengenai penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)
- b. Bantuan kepada siswa sebagai bahan peningkatan hasil belajar pada materi budaya demokrasi
- c. Sebagai bahan sumbangan bagi sekolah khususnya guru dalam rangka peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKN

F. Definisi Operasional

1. Hasil Belajar

Perubahan perilaku manusia yang dapat diamati dan diukur dikenal sebagai hasil pembelajaran. Aspek pengetahuan, sikap, dan kompetensi merupakan hasil belajar yang diidentifikasi dalam penelitian ini. Soal tes (pengetahuan) dalam (Waritsman, 2020) dapat digunakan untuk menilai hasil atau prestasi belajar (Hamdu & Agustina, 2011). Ada lima kemungkinan jawaban dalam ujian tersebut, dan merupakan tes pilihan ganda. Dengan menggunakan lembar observasi, seseorang dapat menilai komponen sikap dan keterampilan.

2. Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif menurut Isjoni (dalam Purnomo, 2021) adalah suatu metode pengajaran dimana siswa bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil untuk menyelesaikan proyek individu atau kelompok yang ditugaskan oleh guru. Taniredja berbagi pandangan dengan Isjoni tentang definisi pembelajaran kooperatif yang hampir sama dengan dirinya. Taniredja (dalam Aini et al., 2022) pembelajaran kooperatif adalah metode pengajaran di mana siswa berkolaborasi dalam proyek yang telah ditentukan.

3. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Menurut Slavin dalam (Bayu, 2023) merupakan salah satu jenis pembelajaran kooperatif yang memanfaatkan kuis akademik dan turnamen. Dalam acara ini, siswa berkompetisi sebagai perwakilan tim melawan rekan satu tim yang memiliki prestasi akademis serupa di masa lalu. Model TGT merupakan strategi pembelajaran yang dipimpin guru yang berujung pada serangkaian pertanyaan. Asma (dalam Dinlombok, 2022) Kelas kemudian dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil untuk membahas pertanyaan dan

tantangan yang diajukan guru. Tidak akan ada ujian tertulis; sebaliknya, siswa akan berkompetisi dalam format round-robin.