

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Masyarakat global semakin bergerak menuju *knowledge society*. Perkembangan tersebut tentunya memberikan dampak yang begitu besar terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk sektor pendidikan. Pendidikan salah satu bentuk upaya nyata bagi setiap manusia memperbaiki kualitas hidupnya. Menurut Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan didefinisikan sebagai upaya yang disadari dan terencana untuk menciptakan lingkungan dan proses belajar yang memungkinkan siswa mengembangkan potensinya secara aktif.

Seiring berjalannya waktu, perkembangan pendidikan saat ini telah memasuki Abad ke-21. Salah satu ciri pendidikan Abad ke-21 adalah masifnya penggunaan teknologi informasi dalam bidang pendidikan. Kompetensi Abad 21 menuntut dunia pendidikan menggabungkan kecakapan pengetahuan, keterampilan, dan sikap, serta penguasaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (Niyarci, 2022, hal. 52). Pendidikan abad ke-21 mengarahkan kehidupan kepada empat pilar utama, yakni *learning to know*, *learning to do*, *learning to be* dan *learning to live together*, oleh karena itu diperlukan adanya inovasi pembelajaran salah satunya yaitu dengan pemanfaatan teknologi pendidikan.

Pendidikan pada abad 21 sangat memerlukan pemanfaatan teknologi didalamnya karena akan mempermudah dan mendukung keberhasilan dalam dunia pendidikan sehingga kedepannya dapat melahirkan lulusan yang berkualitas serta memiliki keterampilan agar mereka dapat bersaing secara global. Adanya kompetensi Abad 21 ini menyebabkan perubahan terhadap pola pembelajaran yang sudah ada. Dimana awalnya proses pembelajaran berpusat kepada guru menjadi proses pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik (*student centered learning*).

Idealnya, transformasi pendidikan saat ini mengarah pada model pembelajaran yang berfokus pada peserta didik (*student-centered learning*). Model ini dirancang untuk menempatkan siswa sebagai subjek utama yang memegang kendali atas proses belajarnya sendiri, di mana tingkat keaktifan mereka dituntut jauh melampaui peran pengajar. Melalui pendekatan ini, setiap sesi pertemuan diharapkan mampu merangsang gairah intelektual dan semangat kompetisi yang sehat, sehingga siswa terdorong untuk memberikan hasil belajar terbaik (Adiko, 2022, hal.18). Namun, realita di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan yang mencolok antara harapan tersebut dengan praktik pembelajaran yang ada. Hingga saat ini, banyak sekolah yang belum sepenuhnya mampu melepaskan diri dari belenggu model pembelajaran konvensional. Dominasi metode ceramah menempatkan guru sebagai satu-satunya pusat informasi, yang secara otomatis mereduksi peran siswa menjadi sekadar pendengar pasif.

Kondisi yang berpusat pada guru (*teacher-centered*) ini memicu rantai masalah yang sistematis di dalam kelas. Karena ruang untuk berpartisipasi tersumbat, siswa cenderung kehilangan inisiatif, cepat merasa jenuh, dan terjebak dalam suasana belajar yang monoton (Prameswara, 2023). Akibatnya, potensi aktif yang seharusnya muncul dalam diri peserta didik menjadi padam, sehingga tujuan untuk menciptakan pembelajaran yang dinamis dan berprestasi sulit untuk diwujudkan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di kelas V SDN 060858 Medan Tembung ditemukan informasi bahwa proses pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru. Metode pengajaran yang diterapkan pun masih didominasi oleh metode ceramah dan pemanfaatan media pembelajaran masih relatif rendah. Kondisi tersebut menyebabkan suasana pembelajaran menjadi kurang menarik, siswa kurang aktif dan cenderung cepat merasa bosan. Permasalahan tersebut semakin terlihat pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, dimana peserta didik tampak kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran karena model dan metode pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya sesuai dengan karakteristik materi pendidikan pancasila yang menuntut keterlibatan aktif siswa dalam memahami nilai-nilai, sikap, dan kerja sama.

Dari hasil wawancara dengan guru, diperoleh informasi bahwa hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SDN 060858 Medan Tembung masih tergolong rendah. Kondisi ini terlihat dari nilai Ujian Tengah Semester (UTS) siswa yang secara keseluruhan, yang belum memenuhi KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran). Hasil belajar dapat dilihat dari nilai Ujian Tengah Semester peserta didik pada tabel di bawah ini:

Tabel 1.1 Nilai UTS Pendidikan Pancasila Kelas V SDN 060858

Medan Tembung T.A 2024/2025

No	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
1	≥ 70	Tuntas	5	17%
2	< 70	Belum Tuntas	25	83%
Jumlah			30	100%

Sumber: Daftar Nilai Siswa Kelas V SDN 060858 Medan Tembung

Melihat permasalahan-permasalahan diatas dan berdasarkan hasil belajar peserta didik yang ditunjukkan KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) SDN 060858 Medan Tembung tersebut bahwa hanya sebanyak 5 siswa (17%) yang tuntas, sementara sebagian besar siswa yaitu 25 orang (83%) masih belum tuntas.

Kondisi ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik masih rendah dan perlu mendapat perhatian yang serius dalam proses pembelajaran.

Salah satu faktor yang diduga berkontribusi terhadap rendahnya hasil belajar tersebut adalah penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat. Sejalan dengan pendapat Herawati (2022, hal.171), model pembelajaran yang tepat dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan sehingga hasil belajar peserta didik meningkat. Hal ini menegaskan bahwa model pembelajaran

memiliki keterkaitan dengan capaian hasil belajar peserta didik. Berdasarkan kondisi diatas, diperlukan solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Adapun solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan model dan media pembelajaran yang inovatif, kreatif, partisipatif dan menyenangkan. Model pembelajaran yang dipilih adalah model *cooperative learning tipe Team Games Tournament*. Pembelajaran *Cooperative* mendorong peserta didik untuk berinteraksi secara aktif dan positif dalam kelompok, sementara guru berperan sebagai fasilitator sehingga pembelajaran berpusat pada peserta didik (*student centered learning*) (Slavin dalam Rusman 2019, hal. 201). Model *Team Games Tournament* merupakan pembelajaran berbasis permainan atau kuis yang dilaksanakan dalam kelompok kecil beranggotakan 4-6 siswa, sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mengurangi kejenuhan siswa (Rusman 2019, hal. 201). Selain meningkatkan pemahaman terhadap materi, model ini juga dapat mengembangkan keterampilan sosial dan kolaboratif peserta didik. Untuk membuat pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan, maka peneliti akan menyediakan media pembelajaran yang menarik, yaitu media *Baamboozle*.

Media *Baamboozle* termasuk kedalam media digital interaktif berbasis web yang memanfaatkan gamifikasi untuk mendukung proses pembelajaran. Media ini memiliki keunggulan mendorong siswa untuk berdiskusi dan bekerjasama untuk memecahkan soal, sehingga semua siswa bisa berpartisipasi dan terlibat aktif untuk memperoleh skor terbanyak. Selain itu, media ini juga mengubah kuis yang membosankan menjadi permainan yang seru. Sehingga siswa tidak merasa sedang diuji melainkan sedang bermain, tetapi tujuan pembelajaran

tetap tercapai. Penelitian yang menggunakan model *cooperative learning tipe Team Games Tournament (TGT)* berbantuan media Baamboozle sudah pernah dilakukan oleh Dewi fatimah, Agus Purnomo, Elly hartatiek (2025) tentang Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* Berbasis Media *Baamboozle* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. Hanya saja perbedaannya terletak pada mata pelajaran yang diteliti, yaitu pada penelitian Dewi Fatimah, dkk ini menggunakan mata pelajaran ilmu pendidikan sosial, sementara pada penelitian yang saya lakukan adalah mata pelajaran pendidikan pancasila. Selain itu, yang menjadi perbedaannya adalah terletak pada subjek penelitian, dimana subjek penelitian dari Dewi Fatimah, dkk adalah siswa kelas VIII, sementara penelitian ini melibatkan siswa kelas V SD.

Berdasarkan pemaparan permasalahan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* Berbantuan Media *Baamboozle* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V di SDN 060858 Medan Tembung”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kegiatan pembelajaran berpusat pada guru (*techer centered learning*)
2. Guru cenderung menggunakan metode ceramah dan jarang memanfaatkan media pembelajaran.
3. Siswa cenderung bosan dalam proses pebelajaran
4. Kurangnya partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung

5. Hasil belajar siswa kelas V masih tergolong rendah.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan diatas, penelitian ini difokuskan pada pengaruh model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* berbantuan media *Baamboozle* terhadap hasil belajar pendidikan pancasila siswa kelas V pada materi keragaman adalah anugerah di SDN 060858 Medan Tembung T.A 2025/2026.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah ditetapkan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* berbantuan media *Baamboozle* terhadap hasil belajar pendidikan pancasila siswa kelas V SDN 060858 Medan Tembung?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan dari penelitian ini adalah Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* berbantuan media *Baamboozle* terhadap hasil belajar pendidikan pancasila siswa kelas V SDN 060858 Medan Tembung.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Secara Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat menambah pengetahuan tentang model *Team Games Tournament* berbantuan media *Baamboozle* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi bahan informasi bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan model pembelajaran yang bertujuan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Terakhir adalah sebagai bahan referensi dan gambaran langkah-langkah penerapan model pembelajaran *Team games Tournament* dengan berbantuan media *Baamboozle* terhadap hasil belajar peserta didik.

b. Secara Praktis

1. Bagi sekolah

Sebagai acuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran *Team games Tournament* dengan berbantuan media *Baamboozle* pada mata pelajaran pendidikan pancasila.

2. Bagi guru

Sebagai referensi untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan bermakna dengan memilih model pembelajaran yang sesuai pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila

3. Bagi siswa

Hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu langkah untuk meningkatkan kualitas dan hasil belajar siswa kelas V SD

4. Bagi Peneliti

Sebagai penambah wawasan dan pengetahuan peneliti mengenai pengaruh model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* berbantuan media *Baamboozle* terhadap hasil belajar pendidikan pancasila siswa kelas V SDN 060858 Medan Tembung.

5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai sumber referensi bagi peneliti selanjutnya untuk mengeksplorasi lebih jauh terkait dengan pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media *Baamboozle* terhadap hasil belajar pada bidang *study* lain.