

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan sebagai lembaga yang bertujuan mengembangkan sumber daya manusia memegang peranan strategis dalam membentuk siswa menjadi aset nasional yang berkualitas. Hal ini merujuk pada Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab I Pasal 1, yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha terencana untuk menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan siswa mengembangkan potensinya, serta memiliki kekuatan spiritual, kendali diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang dibutuhkan bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. Pengajaran di lembaga pendidikan merupakan proses terstruktur untuk mencapai tujuan pembelajaran antara pendidik dan peserta didik (Aji, 2020).

Salah satu metode untuk menciptakan siswa yang berkualitas adalah dengan melalui proses pembelajaran yang dijalankan. Sebuah pembelajaran yang efektif akan menghasilkan murid yang handal di akhirnya. Mengajar dalam konteks proses pendidikan standar bukan hanya tentang menyampaikan materi, tetapi juga tentang menciptakan lingkungan yang mendukung kebahagiaan belajar siswa (Emita, 2022).

Pembelajaran adalah upaya para pendidik dalam melakukan proses mengajar kepada siswa di lingkungan belajar khusus yang bertujuan mengubah perilaku siswa (Jusuf et al., 2021).

Proses pembelajaran melibatkan beberapa komponen yang saling terkait. Beberapa elemen kunci dalam proses belajar mengajar termasuk target pembelajaran, guru, murid, program pendidikan, metode, media, pendekatan, dan penilaian pembelajaran. Salah satu hasil dari interaksi antara berbagai elemen pembelajaran adalah terbentuknya suatu kegiatan yang dikenal sebagai proses pembelajaran. Para guru diharapkan bisa membuat aktivitas pembelajaran yang menyenangkan dan mudah dipahami. Salah satu langkah yang bisa dilakukan adalah memperbarui model pembelajaran agar mencakup aspek kognitif, afektif, dan motorik siswa. Contohnya, jenis pembelajaran yang mendorong partisipasi siswa sehingga mereka bisa mengembangkan kemampuan belajar mandiri dengan mempertimbangkan isu-isu biasa dalam kehidupan sehari-hari (Mulyati et al., 2022).

Penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat dalam mata pelajaran Pancasila dan Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) dapat menyebabkan proses pembelajaran terasa monoton dan membuat siswa kesulitan memahami materi yang rumit. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar serta motivasi siswa. Misalnya, siswa menjadi kurang antusias dalam belajar PPKn, cenderung mengantuk selama pelajaran, kurang aktif berpartisipasi, dan sering kali tidak tepat dalam menjawab pertanyaan. Akibatnya, hasil pembelajaran tidak mencapai standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Pembelajaran kewarganegaraan yang kurang menarik, menyebabkan pencapaian pembelajaran tetap rendah. Situasi yang serupa ditemukan dalam studi yang menunjukkan bahwa mata pelajaran kewarganegaraan masih memerlukan penelitian lebih lanjut dalam proses pembelajaran (Wahyuni et al., 2021). Tujuan pembelajaran PPKn dalam Kurikulum 2013 adalah membentuk siswa yang kooperatif, kritis, dan aktif melalui pengalaman langsung terkait konsep kehidupan berbangsa dan bernegara, baik di dalam maupun di luar kelas (Harendita, 2022).

Dominasi peran guru dalam proses pembelajaran menyebabkan siswa merasa bahwa mereka selalu diarahkan dan dibimbing secara penuh oleh guru. Padahal, sebagai sumber inspirasi dan motivasi, guru seharusnya aktif mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru PPKn serta observasi di SMP GKPI Padang Bulan, diketahui bahwa motivasi siswa cenderung rendah. Dari pencapaian rata-rata KKM sebesar 70, hasil ujian akhir semester ganjil tahun ajaran 2023/2024 untuk mata pelajaran PPKn kelas VIII.1 menunjukkan hanya 55% atau 14 siswa yang lulus, sementara 45% atau 12 siswa tidak mencapai KKM. Rendahnya hasil belajar ini disebabkan oleh metode pengajaran yang terlalu berpusat pada guru. Berikut adalah tabel lengkapnya.

Tabel 1.1 Data Hasil Observasi Awal

No.	Observasi	Hasil
1	Tingkat Motivasi Siswa	Cenderung Kurang Motivasi
2	Persentase Mencapai KKM	55%
3	Persentase Tidak mencapai KKM	45%
4	Penyebab Rendahnya Pencapaian Kompetensi	Proses Pembelajaran Berpusat pada Guru

Menurut pengamatan, cara guru mengajar masih terlihat membosankan dan kebanyakan menggunakan metode konvensional. Ini mengakibatkan siswa memerlukan dorongan ekstra saat belajar mengajar. Mengikutsertakan siswa dalam pembelajaran Pancasila dan Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) dapat meningkatkan pencapaian belajar mereka karena mereka dapat menemukan panduan baru untuk kehidupan sehari-hari di masyarakat melalui materi PPKn. Pembelajaran terjadi ketika individu mengalami perubahan perilaku akibat berinteraksi dengan individu lain dan lingkungan sekitarnya (Kurniawan et al., 2022).

Evaluasi terhadap kinerja belajar sangat penting untuk mengukur sejauh mana siswa memahami materi yang telah disampaikan. Di SMP GKPI Padang Bulan, kriteria ini digunakan untuk menilai pencapaian belajar siswa dalam pelajaran PPKn. Setiap murid akan digolongkan ke dalam lima kategori berdasarkan tingkat pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.

Pada tingkat penguasaan paling rendah, yakni antara 0-39%, siswa dikategorikan dalam hasil belajar yang "Tidak Memuaskan." Ini berarti bahwa pemahaman siswa terhadap materi sangat kurang dan tidak memenuhi ekspektasi pembelajaran. Selanjutnya, siswa yang memperoleh tingkat penguasaan 40-54%

masuk ke dalam kategori "Kurang Memuaskan." Walaupun penguasaan mereka terhadap materi sedikit lebih baik, hasil ini masih menunjukkan bahwa siswa perlu usaha yang lebih untuk mencapai pemahaman yang lebih baik.

Siswa yang berada pada tingkat penguasaan 55-69% dianggap memiliki hasil belajar yang "Cukup Memuaskan." Ini menunjukkan bahwa meskipun mereka telah memahami sebagian besar materi, masih ada kekurangan yang perlu diperbaiki agar bisa mencapai standar yang lebih tinggi. Kategori berikutnya adalah "Memuaskan," yang berlaku untuk siswa dengan tingkat penguasaan 70-84%. Siswa dalam kategori ini menunjukkan penguasaan materi yang baik, sesuai dengan harapan dari tujuan pembelajaran.

Pada tingkat penguasaan tertinggi, yaitu 85-100%, siswa dianggap mencapai hasil belajar yang "Sangat Memuaskan." Di sini, siswa sudah mampu menguasai hampir seluruh materi dengan sangat baik, mencerminkan pemahaman yang maksimal. Berikut ini adalah tabel yang menggambarkan kategori hasil belajar berdasarkan tingkat penguasaan:

Tabel 1.2 Standar Ketuntasan Hasil Belajar PPKn SMP GKPI Padang Bulan

No.	Tingkat Penguasaan (%)	Kategori Hasil Belajar
1.	0-39	Tidak Memuaskan
2.	40-54	Kurang Memuaskan
3.	55-69	Cukup Memuaskan
4.	70-84	Memuaskan
5.	85-100	Sangat Memuaskan

Faktor internal yang berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar adalah aspek-aspek yang berasal dari dalam diri siswa, seperti sikap belajar, tingkat konsentrasi, motivasi, kecerdasan, rasa percaya diri, tujuan, serta kebiasaan belajar. Sebaliknya, faktor eksternal memengaruhi aktivitas belajar melalui hal-hal seperti guru, sarana dan prasarana, lingkungan sekolah, serta kurikulum (Emita & Lukas, 2022). Keberhasilan pembelajaran PPKn di sekolah sangat bergantung pada metode pengajaran yang diterapkan guru di kelas, terutama terkait keterampilan profesional dalam mengajarkan Kewarganegaraan. Saat ini, banyak guru PPKn masih menggunakan metode ceramah konvensional yang menekankan kemampuan siswa dalam menghafal. Penerapan model pembelajaran inovatif seperti Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan motivasi dan prestasi siswa dalam mata pelajaran PPKn (Arum, 2020).

Penerapan metode Teams Games Tournament (TGT) yang didukung oleh aplikasi Quizizz telah menunjukkan hasil positif yang signifikan dalam peningkatan prestasi belajar siswa. Penelitian yang dilakukan di kelas V SDN Pasirkaliki Mandiri 1 mengindikasikan bahwa metode ini berhasil meningkatkan partisipasi serta pencapaian akademik siswa. Sebelum penerapan, rata-rata hasil belajar siswa tercatat sebesar 65,62%, namun setelah melalui dua siklus implementasi TGT, rata-rata tersebut meningkat menjadi 80,75%. Aplikasi Quizizz terbukti mampu memotivasi siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran, yang pada gilirannya berdampak positif pada hasil belajar yang lebih baik (Hanifah, 2022).

Model pembelajaran kooperatif TGT mencakup aspek turnamen akademik, kuis, dan penilaian individu, di mana siswa bersaing sebagai tim dengan anggota yang memiliki tingkat kinerja yang sama. Peningkatan semangat dan prestasi belajar dapat dicapai dengan menerapkan metode pembelajaran aktif, seperti yang terdapat dalam model pembelajaran kooperatif TGT (Arum, 2020). Model ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui kegiatan yang disusun dalam bentuk kompetisi atau turnamen. Pada akhirnya, diharapkan aktivitas belajar siswa dapat meningkat.

Model TGT mencakup semua kegiatan siswa, seperti agama, nasionalisme, kemandirian, kerjasama, dan integritas, tidak memandang status, serta melibatkan siswa sebagai tutor sebaya dengan unsur bermain (Alexandro, 2021). Jika gagasan ini diterapkan, kemungkinan akan meningkatkan semangat dan imajinasi siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar di kelas, dengan adanya interaksi kelompok yang memungkinkan siswa berkolaborasi dengan rekan-rekan yang memiliki pandangan dan keahlian yang beragam, serta membiasakan diri untuk menerima sudut pandang yang berbeda (Vebrianto & Thahir, 2021). Model ini memiliki beberapa keunggulan, yaitu (a) Mendorong siswa cerdas untuk lebih unggul dalam pembelajaran, sementara siswa dengan kemampuan menengah dan rendah juga aktif dalam berpartisipasi karena diberi peran dalam kelompok mereka. (b) Kolaborasi mengembangkan rasa solidaritas dan saling menghargai di antara anggota kelompok. (c) Meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran. Sebab guru menawarkan hadiah kepada murid atau kumpulan terunggul yang menang dalam pertandingan atau pertandingan. (d) Menyebabkan

murid lebih gembira dan bersemangat dalam mengambil bahagian dalam proses pembelajaran disebabkan aktiviti permainan dan pertandingan (turnamen). Namun, ada beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan, seperti kebutuhan akan waktu yang cukup lama. Guru harus mahir dalam memilih materi yang tepat untuk model ini, serta mempersiapkan segala sesuatunya dengan baik sebelum penerapan. Selain itu, guru juga perlu memahami urutan akademik siswa, dari yang paling tinggi hingga terendah.

Dalam menangani situasi tersebut, guru bisa menggunakan teknologi dengan media pembelajaran berupa permainan kuis dalam model pembelajaran TGT untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. *Quizizz* is an example of an educational application that offers interactive quizzes in a *Game* format, serving as a tool in online-based e-learning. Aplikasi ini bisa dipakai dalam permainan tim atau individu, memungkinkan siswa ikut serta dan bekerja sama dengan tim untuk mencapai tujuan bersama. Studi yang dilakukan oleh Grinias (Grinias, 2017) tentang penggunaan *Quizizz* menunjukkan bahwa penerapan permainan kuis kompetitif online dapat mendukung proses belajar siswa dan meningkatkan minat mereka terhadap materi pelajaran.

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi, seperti *Quizizz*, dalam metode TGT dapat membantu mengatasi berbagai kendala yang mungkin timbul saat menerapkan model ini. Dengan menggunakan *Quizizz*, guru dapat mempercepat waktu persiapan, menyesuaikan materi sesuai dengan kemampuan siswa, meningkatkan partisipasi mereka, serta mengurangi beban guru dalam memberikan umpan balik kepada siswa.

Penelitian oleh (Widyawati et al., 2016) juga menunjukkan bahwa pendekatan TGT efektif dalam meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa. Dengan mengintegrasikan aplikasi Quizizz dalam metode pembelajaran kooperatif TGT, diharapkan proses belajar mengajar menjadi lebih efektif, menyenangkan, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMP GKPI Padang Bulan.

Dalam pembelajaran Pancasila dan PPKn, hasil belajar kognitif sangat penting untuk menilai sejauh mana siswa memahami konsep, prinsip, dan nilai-nilai yang diajarkan. Kemampuan kognitif siswa mencakup pemahaman, analisis, dan sintesis informasi dalam mata pelajaran PPKn. Peningkatan prestasi belajar kognitif siswa merupakan hal yang krusial untuk memperdalam kesadaran dan pemahaman mereka tentang nilai-nilai kewarganegaraan, demokrasi, hak asasi manusia, dan keadilan sosial di tingkat sekolah menengah.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, peneliti merasa tertarik untuk melakukan studi berjudul "**Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Dengan Berbantuan Aplikasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Ppkn Siswa Smp Gkpi Padang Bulan Tahun 2023/20224**". Penelitian ini akan menganalisis penggunaan model pembelajaran kooperatif jenis *Teams Games Tournament* yang didukung oleh aplikasi *Quizizz* dalam pengajaran Pancasila dan Pendidikan Kewarganegaraan, dengan harapan dapat menjadi solusi yang efektif. Model TGT menggabungkan pembelajaran kelompok, permainan, dan kompetisi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi pengaruh model pembelajaran kooperatif TGT terhadap prestasi

akademik siswa serta efektivitasnya dalam mengajar mata pelajaran Pancasila dan Pendidikan Kewarganegaraan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, beberapa isu yang dapat diidentifikasi antara lain:

1. Kurangnya minat belajar siswa.
2. Model pembelajaran konvensional yang kurang efektif.
3. Rendahnya hasil belajar siswa.
4. Siswa kurang aktif dalam pembelajaran PPKn.
5. Kurang efektifnya model pembelajaran yang digunakan.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar siswa.
2. Populasi dibatasi hanya pada siswa kelas VIII
3. Materi Difokuskan pada Bab 1. Kedudukan dan Fungsi Pancasila; Bab 2. Bentuk dan Kedaulatan Negara; Bab 3. Tata Negara dan Pemerintahan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan yang telah disampaikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di kelas VIII SMP GKPI Padang Bulan setelah penerapan model

pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament yang didukung oleh aplikasi Quizizz?

2. Seberapa efektifkah model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament yang menggunakan aplikasi Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di kelas VIII SMP GKPI Padang Bulan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, tujuan dari penelitian ini dapat dirinci sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di kelas VIII SMP GKPI Padang Bulan setelah penerapan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament yang didukung oleh aplikasi Quizizz.
2. Untuk menilai efektivitas model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament yang menggunakan aplikasi Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di kelas VIII SMP GKPI Padang Bulan.

1.6 Manfaat Penelitian.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Menyumbangkan kontribusi terhadap pengembangan teori mengenai efektivitas model pembelajaran kooperatif TGT yang didukung oleh

aplikasi Quizizz dalam konteks pembelajaran Pancasila dan Pendidikan Kewarganegaraan.

- b. Menambah literatur ilmiah dengan hasil penelitian empiris yang dapat dijadikan referensi dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- Meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pancasila dan Pendidikan Kewarganegaraan melalui penerapan model pembelajaran yang interaktif dan menarik.
- Memperbaiki pemahaman siswa tentang konsep-konsep kunci dalam Pancasila dan Pendidikan Kewarganegaraan melalui pengalaman belajar yang lebih mendalam dan terlibat.

b. Bagi Guru

- Menyediakan alternatif model pembelajaran yang dapat meningkatkan efektivitas dalam mengajar Pancasila dan Pendidikan Kewarganegaraan.
- Memperluas pilihan metode pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam menyampaikan materi dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar.

c. Bagi Sekolah

- Meningkatkan reputasi sekolah dalam pengembangan dan penerapan model pembelajaran inovatif yang fokus pada peningkatan hasil belajar siswa.
- Mendorong adopsi teknologi dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan daya tarik dan efektivitas pendidikan di sekolah.

