

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Bab pendahuluan ini merupakan bab mengenai penelitian yang berisikan latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, serta manfaat penelitian.

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Saat ini, dikarenakan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) terus mengalami kemajuan dengan cepat, diperlukannya pendidikan untuk menyeimbangi kemajuan tersebut dan meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM). Namun, dengan pembentukan pendidikan karakter akan membantu meningkatkan kesadaran dikalangan generasi muda tentang pentingnya akan menjaga persatuan dan kesatuan nasional melalui pelestarian integritas untuk mempertahankan keutuhan Republik Indonesia. Azzahra & Irawan (2023), menyatakan bahwa pendidikan adalah sebagai bentuk pengalaman belajar yang terjadi secara langsung sepanjang hidup seseorang.

Dalam pendidikan erat adanya pembelajaran, Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Djamaluddin, 2019). Pembelajaran di sekolah selain adanya proses interaksi antar guru dan siswa juga terjadi adanya pembelajaran yang mengajarkan siswa agar menjadi warga negara yang berpegang teguh serta konsisten ikut serta dalam mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia melalui pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Menurut Magdalena, Haq, Ramdhan (2020), melalui Pendidikan Kewarganegaraan dapat membuat siswa mengetahui hak-hak dan kewajiban apa saja yang harus dilakukan sebagai warga negara.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan didalam proses pembelajaran juga memperhatikan pengembangan proses pembiasaan, moral, serta pengetahuan kewarganegaraan untuk memperkuat pembentukan watak yang selalu dapat menghargai dan bertanggung jawab (*responsibility*). Hal ini mengartikan bahwa pembentukan moralitas adalah penekanan yang perlu diwujudkan dalam pembelajaran dengan tujuan untuk menghasilkan pribadi siswa yang mempunyai

moralitas dalam hidup bernegara. Didalam bahan ajar Pendidikan Kewarganegaraan wajib memiliki cakupan tiga komponen, yaitu *Civic Knowledge* (Pengetahuan Kewarganegaraan), *Civic skill* (Kecakapan Kewarganegaraan), *Civic Disposition* (Watak Kewarganegaraan) (Ulfah, Hidayah, Trihastuti (2021).

Siswa kelas IV–B Duri Kosambi 04 PG Jakarta Barat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar mata Pelajaran PPKn menyadari bahwa terdapat permasalahan yang perlu diperbaiki agar dapat mengoptimalkan proses Pembelajaran yang sesuai dengan tujuan Pembelajaran. Hal yang perlu diperbaiki seperti terdapatnya model pembelajaran dan media pembelajaran yang perlu adanya inovasi serta siswa yang kurang terlibat aktif dalam kegiatan belajar mengajar ketika guru mengajukan pertanyaan, siswa sulit mengutarakan pendapat sehingga hasil belajar siswa rendah dikarenakan dari kekurang aktifan tersebut sulit mengutarakan pendapat dan kemampuan yang melatih untuk dapat berpikir kritis. Berdasarkan pada temuan nilai hasil belajar pada penilaian Formatif mata Pelajaran PPKn kelas IV-B bab 4 terdapat beberapa siswa yang masih di bawah KKM 75 dengan terendah memperoleh nilai 50 dan siswa tertinggi memperoleh nilai 94.

Dengan demikian, dalam penelitian ini penulis menggunakan model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), yaitu model pembelajaran yang menyajikan konsep yang disertai dengan pembelajaran kelompok, dipadupadankan dengan permainan serta berhubungan dengan gaya belajar siswa yang relevansi dan bermanfaat penuh bagi pembelajaran untuk mencapai peningkatan hasil belajar siswa (Armidi, 2022). Guru profesional adalah guru yang memiliki tanggung jawab dalam membangun lingkungan belajar yang menyenangkan agar dapat mendorong motivasi siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran dengan antusias. Menurut Nurdyansyah & Amalia (dalam Farkhah, Prasetyo, Setiani (2023), untuk membangkitkan daya kreativitas dan motivasi untuk belajar secara mandiri dan bekerja sama dengan siswa yang lain dalam kelompok-kelompok belajar dengan model pembelajaran lebih bervariasi.

Penelitian terdahulu dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil belajar PKN Arini Nurfadilah, 2024

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT**

**BERBANTUAN MEDIA BERBURU UBUR-UBUR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SD**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

Kelas IV" yang dilakukan oleh Margaretha Ordo Servitri (Servitri, 2016) melakukan Penelitian selama tiga siklus. Penelitian tersebut memperoleh hasil bahwa dengan mencapai skor rata-rata 67,10 (57,89%) pada tindakan siklus I, 76,58 (78,95%) pada siklus II, dan 86,05 (89,47%) pada siklus III dengan penerapan pengajaran menggunakan model kooperatif *Team Games Tournament* yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan pada hasil belajar siswa, guru, dan aktivitas belajar siswa. Dengan demikian, disimpulkan bahwa materi Pembelajaran memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya dapat menggunakan penerapan Pembelajaran dengan model Pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* karena model ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses Pembelajaran.

Sejalan dengan penelitian terdahulu yang mengungkapkan bahwa menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran PPKn dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa. Sehingga peneliti melakukan sebuah penelitian yang menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Berbantuan Media Berburu Ubur-Ubur Terhadap Hasil Belajar Siswa SD".

## **1.2 Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, dapat dirumuskan masalah dalam penelitian sebagai berikut:

- 1) Bagaimana aktivitas siswa dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* pada mata pelajaran PPKn di SDN Duri Kosambi 04 PG Jakarta Barat?
- 2) Bagaimana hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* pada mata pelajaran PPKn di SDN Duri Kosambi 04 PG Jakarta Barat?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini sebagai berikut:  
Arini Nurfadilah, 2024

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT  
BERBANTUAN MEDIA BERBURU UBUR-UBUR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SD**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

- 1) Untuk mengetahui aktivitas siswa dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* pada mata pelajaran PPKn di SDN Duri Kosambi 04 PG Jakarta Barat.
- 2) Untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* pada mata pelajaran PPKn di SDN Duri Kosambi 04 PG Jakarta Barat.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Penelitian ini dapat memberikan wawasan baru dalam pengembangan model pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dan dapat membuka kesempatan penelitian lebih lanjut terkait permasalahan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe lainnya.

##### **1.4.2 Manfaat Praktis**

- 1) Bagi Siswa
  - a. Dapat memberikan nuansa baru dalam pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dan meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi siswa dalam kerjasama diskusi kelompok.
  - b. Dapat mendorong pembentukan pribadi siswa yang aktif dan kreatif.
- 2) Bagi Guru

Dapat mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain dan dapat mengembangkan kemampuan guru dalam proses belajar mengajar.
- 3) Bagi Sekolah

Manfaat penelitian bagi sekolah, yaitu dapat membentuk karakter siswa yang aktif, kreatif dan bertoleransi dalam lingkungannya.

#### **1.5 Struktur Organisasi Skripsi**

Dalam struktur organisasi skripsi yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Berbantuan Media

Arini Nurfadilah, 2024

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT**

**BERBANTUAN MEDIA BERBURU UBUR-UBUR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SD**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

Berburu Ubur-Ubur Terhadap Hasil Belajar Siswa SD” dapat diuraikan per babnya sebagai berikut:

Bab I, merupakan bab pendahuluan yang didalamnya berisikan: 1) latar belakang penelitian, 2) rumusan masalah, 3) tujuan penelitian, 4) manfaat penelitian, dan 5) struktur organisasi skripsi.

Bab II, merupakan bab kajian pustaka yang didalamnya berisikan: 1) konsep model pembelajaran kooperatif, 2) hakikat model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament*, 3) hakikat belajar, 4) media pembelajaran, 5) pendidikan pancasila dan kewarganegaraan, dan 6) penelitian relevan.

Bab III, merupakan bab metode penelitian yang didalamnya berisikan: 1) jenis penelitian dan desain penelitian, 2) partisipan dan tempat penelitian, 3) instrumen penelitian, 4) pengumpulan data, 5) prosedur penelitian, dan 6) analisis data.

Bab IV, merupakan bab temuan dan pembahasan yang didalamnya berisikan: 1) deskripsi awal penelitian, 2) deskripsi pelaksanaan penelitian, 3) aktivitas belajar siswa, dan 4) hasil belajar siswa setelah menerapkan model pembelajaran *team games tournament*.

Bab V, merupakan bab simpulan yang didalamnya berisikan: 1) simpulan, 2) implikasi, dan 3) rekomendasi.