

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup. Pendidikan adalah segala situasi hidup yang mempengaruhi pertumbuhan individu. Ki Hajar Dewantara (dalam Dr. Ahmad Khori, 2023:85) Pendidikan dimaknai terutama di dalam hidup tumbuhnya anak-anak. Selain itu, pendidikan adalah daya upaya untuk memajukan bertumbuhnya budi pekerti (kekuatan, batin, karakter), pikiran (*intellect*) dan tubuh anak.

Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran yang membangun landasan moral dan karakter bangsa. Tujuannya bukan hanya membekali peserta didik dengan pemahaman tentang ideologi negara, tetapi juga menanamkan nilai-nilai kemanusiaan, persatuan, keadilan, dan demokrasi yang bersumber dari Pancasila. Melalui pembelajaran ini, diharapkan peserta didik mampu mewujudkan nilai-nilai Pancasila dalam tindakan nyata sehingga menjadi warga negara yang berakhlak mulia, cinta tanah air, dan bertanggung jawab terhadap kehidupan berbangsa dan bernegara, Kemendikbudristek (2022).

Mata pelajaran ini memberikan peserta didik pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan untuk menjadi warga negara yang aktif, mencintai tanah air, dan memiliki kesadaran berbangsa dan bernegara. Oleh sebab itu, pendidikan pancasila menjadi salah satu tolak ukur pemenuhan tugas dan hak warga negara demi kehormatan dan kejayaan bangsa. La Januru.dkk (2025:4:6).

Menggunakan model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa dalam belajar, yang dapat diharapkan hasil belajar siswa akan meningkatkan suatu pembelajaran dan pada akhirnya hasil belajar siswa dapat meningkat.

Namun dengan demikian, hasil belajar siswa terutama dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila belum juga mencapai tingkat diharapkan.

Berdasarkan hasil wawancara dari wali kelas IV UPT SDN 067776 Medan Johor hasil belajar siswa belum maksimal tidak mencapai KKTP di sekolah tersebut. Khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang dianggap membosankan oleh siswa. Karena cenderung menggunakan metode ceramah, materi yang hanya mengandalkan dari buku paket saja suatu pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan inovatif, dan guru hanya fokus pada penyampaian materi tanpa melibatkan siswa dalam pembelajaran. Sehingga partisipasi siswa dalam proses pembelajaran yang menurun daya tarik terhadap pembelajaran yang disajikan kurang dan siswa tidak banyak berkontribusi dalam kegiatan.

**Tabel 1.1 Data Nilai KKTP Kelas IV UPT SDN 067776 Medan Johor T.A. 2025/2026**

Kelas	KKTP	Jumlah Siswa		Presentase (%)	
		Tuntas (Nilai $\geq$ 75)	Tidak Tuntas (Nilai $\leq$ 75)	Tuntas (Nilai $\geq$ 75)	Tidak Tuntas (Nilai $\leq$ 75)
IV-A	75	10	7	58%	41%
IV-B		7	9	43%	56%

**Sumber : Guru kelas IV UPT SDN 067776 Medan Johor T.A. 2025/2026**

Tabel 1.1 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila, ada 33 siswa, yang tuntas hanya 17 siswa, dimana pada kelas IV-A terdapat 17 siswa, dan siswa yang mencapai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) berjumlah 10 siswa atau 58% dari jumlah keseluruhan siswa, siswa yang tidak tercapai nilai KKTP berjumlah 7 siswa atau 41% jadi jumlah keseluruhan siswa. Sedangkan kelas IV-B yang berjumlah 16 siswa, yang dapat mencapai nilai KKTP berjumlah 7 siswa atau 43% dari jumlah keseluruhan siswa, siswa yang tidak mencapai nilai KKTP berjumlah 9 siswa atau 56%. Berdasarkan dalam pernyataan tersebut, dampak dari proses pembelajaran adalah rendahnya

keaktifan siswa dalam kelas pada suatu pembelajaran, kurangnya minat dan motivasinya belajar dan akhirnya berdampak pada pembelajaran dengan nilai yang rendah dalam ketuntasan belajar siswa. Oleh karena itu harus ada suatu konsep pembelajaran yang lebih efektif dalam pembelajaran dengan mendalami dan berpusat secara langsung kepada siswa yang diterapkan. Salah satu model yang dapat diterapkan adalah pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan dadu warna. Model ini menggabungkan kerja kelompok, permainan, dan kompetisi yang menyenangkan. Penggunaan dadu warna sebagai alat bantu membuat proses belajar lebih seru dan interaktif, sehingga siswa lebih semangat ikut serta dalam pembelajaran.

Model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan dadu warna menjadi solusi pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Dadu warna dipakai untuk menentukan soal atau giliran, sehingga siswa lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam permainan. Selain menciptakan suasana belajar seru, model ini juga melatih kerja sama tim, berpikir secara cepat, serta membantu guru mengukur pemahaman siswa secara langsung. Dengan cara model ini, pembelajaran tidak hanya menarik, tapi juga mampu meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan kondisi tersebut, maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Dadu Warna Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila pada Siswa Kelas IV UPT SDN 067776 Medan Johor, T.A. 2025/2026“.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

1. Siswa cenderung pasif dalam pembelajaran karena kurang dilibatkan secara langsung
2. Hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa kelas IV masih rendah
3. Rendahnya keaktifan siswa dalam belajar pembelajaran
4. Minimnya variasi media pembelajaran menyebabkan siswa kurang termotivasi untuk belajar, berdampak pada rendahnya hasil belajar
5. Kurangnya minat dan motivasi belajar siswa

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang, masalah diatas, maka penulis membatasi penelitian ini pada “ Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Dadu Warna Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila pada Materi Konsitusi dan Norma Masyarakat Siswa Kelas IV UPT SDN 067776 Medan Johor, T.A. 2025/2026.

### 1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimana hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV UPT SDN 067776 Medan Johor menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) tanpa menggunakan bantuan media dadu warna?
2. Bagaimana hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV UPT SDN 067776 Medan Johor dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media dadu warna?
3. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media dadu warna terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa IV UPT SDN 067776 Medan Johor?

### 1.5 Tujuan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas penelitian ini memiliki tujuan Adapun tujuannya sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa diterapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) tanpa menggunakan bantuan media dadu warna.
2. Untuk mengetahui hasil belajar Pendidikan siswa diterapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media dadu warna.
3. Untuk mengetahui ada pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media dadu warna terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa kelas IV UPT SDN 067776 Medan Johor.

## 1.6 Manfaat Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas diharapkan hasil penelitian ini dapat bermanfaat:

1. Bagi siswa

Untuk meningkatkan semangat belajar dan menambah wawasan setelah belajar dengan model pembelajaran berlangsung.

2. Bagi Guru

Tulisan ini diharapkan dapat menambah wawasan dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media dadu warna.

3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kontribusi positif guna meningkatkan mutu pendidikan di UPT SDN 067776 Medan Johor, T.A. 2025/2026.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah pengalaman dan pengetahuan. Juga nantinya dapat di implementasikan di sekolah.