

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu yang menentukan kemajuan suatu bangsa (Najmi, 2021:20). Pendidikan membantu manusia dalam pengembangan potensi dirinya sehingga mampu menghadapi segala perubahan yang terjadi, sebagaimana tercantum dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu Pendidikan membuat watak serta peradaban bangsa yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Kurikulum 2013 tidak hanya mengajarkan suatu hard skill pada peserta didik, namun juga mengajarkan soft skill (Fauzi, 2023:11).

Kenyataan yang terjadi di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran PKn yang dilakukan guru seringkali masih monoton. Guru hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab dalam menyampaikan materi pembelajaran tanpa ada variasi dengan metode lain. Selain itu, guru juga belum menggunakan media dalam proses pembelajarannya. Akibatnya, siswa menjadi cepat jenuh dan sukar untuk memahami materi pembelajaran.

Tabel 1.1 Data nilai Pkn kelas IV Di UPT SD Negeri 104181 Sunggal Kanan

No	Tahun Ajaran	KKTP	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa Tidak Tuntas	Jumlah Siswa Yang Tuntas	Nilai Rata-Rata
1.	2025/2026	70	50	55%	30%	70

Sumber data : Guru Kelas IV Di UPT SD Negeri 104181 Sunggal Kanan

Kondisi demikian juga terjadi dalam pembelajaran PKn di UPT SD Negeri 104181 Sunggal Kanan. Berdasarkan hasil observasi awal dilakukan di UPT SD Negeri 104181 Sunggal Kanan pada tanggal 12 Agustus 2025, diketahui bahwa nilai hasil

ulangan adalah semester PKn rendah, yaitu hanya 30% siswa yang mendapatkan nilai di atas 70 , sedangkan 55% siswa mendapatkan nilai di bawah 70. Dalam hal ini nilai KKTP yang ditetapkan adalah 70.

Rendahnya hasil ulangan adalah semester PKn siswa disebabkan karena pada pembelajaran PKn dilaksanakan dengan metode yang konvensional saja yakni dengan metode ceramah dan penugasan sehingga hal tersebut membuat siswa jenuh dan secara tidak langsung akan mempengaruhi daya tangkap akan makna – makna yang terkandung dalam pembelajaran tersebut, serta dalam proses pembelajaran hanya ada interaksi satu arah saja, yaitu guru kepada siswa, sehingga anak – anak lebih memilih bermain dari pada belajar. Dari fakta – fakta permasalahan yang telah dijabarkan di atas maka dapat disimpulkan bahwa diperlukan model pembelajaran yang lebih inovatif yang cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas agar siswa menjadi lebih mengerti, memahami dan akhirnya siswa akan mampu melaksanakan dengan baik

Berdasarkan hasil pengamatan yang di peroleh sebagai saran adalah yang diupayakan dapat meningkatkan model pembelajaran *Teams Games Turnament (TGT)* dapat mendorong peserta didik untuk ikut aktif dalam pembelajaran PPKn . Menerapkan *model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)* secara inovatif dengan memadukan permainan edukatif, kuis kelompok, dan kompetisi sehat, disertai pendekatan diferensiasi bagi siswa yang belum tuntas maupun yang sudah tuntas, memanfaatkan media serta teknologi pembelajaran interaktif, melibatkan kolaborasi guru, orang tua dalam mendampingi proses belajar, serta melakukan evaluasi dan refleksi berkelanjutan agar hasil belajar PPKn siswa kelas IV dapat meningkat secara optimal.

Metode pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran, karena game yang dilakukan membuat siswa mejadi bersemangat dalam proses pembelajaran dan membuat siswa bebas untuk berinteraksi dan bertukar pikiran masing – masing dalam menyelesaikan permasalahan

pada saat proses pembelajaran (Alawiyah, 2023:33). Siswa juga akan belajar menghargai setiap pendapat teman sekelompoknya sehingga dapat meningkatkan kebaikan budi pekerti dan toleransi antar siswa serta siswa dengan guru (Hasan et al., 2023:11). Dalam proses pembelajaran, hasil belajar siswa bukan hanya dipengaruhi oleh model pembelajarannya saja, akan tetapi dipengaruhi juga oleh motivasi dan pemahaman siswa.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran PKN ini, diharapkan siswa dapat lebih aktif dan merasa tertarik dengan pembelajaran yang berlangsung, sehingga akhirnya hasil belajar siswa dapat meningkat. Oleh karena hal tersebutlah peneliti bermaksud membuat sebuah penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Kelas IV Di UPT SD Negeri 104181 Sunggal Kanan”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan judul dan permasalahan pembelajaran PPKn di sekolah dasar, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran PPKn di kelas IV UPT SD Negeri 104181 Sunggal Kanan masih cenderung monoton, sehingga siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran.
2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn masih rendah dan belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah.

3. Siswa sering mengalami kejenuhan dalam belajar PPKn karena metode pembelajaran yang digunakan masih konvensional, seperti ceramah dan tanya jawab sederhana.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah penelitian hanya difokuskan pada pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran PPKn kelas IV di UPT SD Negeri 104181 Sunggal Kanan Tahun Ajaran 2025/2026.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar siswa tanpa menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas IV di UPT SD Negeri 104181 Sunggal Kanan Tahun Ajaran 2025/2026?
2. Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas IV di UPT SD Negeri 104181 Sunggal Kanan Tahun Ajaran 2025/2026?
3. Apakah ada pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran PPKn kelas IV di UPT SD Negeri 104181 Sunggal Kanan Tahun Ajaran 2025/2026?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa tanpa menggunakan model pembelajaran *Teams games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas IV di UPT SD Negeri 104181 Sunggal Kanan Tahun Ajaran 2025/2026.
2. Untuk mengetahui hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Turnament (TGT)* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas IV di UPT SD Negeri 104181 Sunggal Kanan Tahun Ajaran 2025/2026.
3. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran PPKn kelas IV di UPT SD Negeri 104181 Sunggal Kanan Tahun Ajaran 2025/2026

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan kontribusi pada pengembangan teori pembelajaran kooperatif, khususnya model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dalam mata pelajaran PPKn di sekolah dasar.
- b. Menjadi rujukan akademis bagi penelitian selanjutnya mengenai efektivitas model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dalam konteks pembelajaran PPKn

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru: Memberikan alternatif strategi pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar PPKn.
 - b. Bagi Siswa: Membantu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* yang berbasis permainan dan kompetisi sehat.
 - c. Bagi Sekolah: Memberikan masukan dalam peningkatan kualitas pembelajaran PPKn, sehingga dapat menunjang pencapaian visi dan misi sekolah.
 - d. Bagi Peneliti: Memberikan pengalaman empiris dalam menerapkan metode kuantitatif untuk mengukur pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar siswa.
- 