

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peranan penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa serta membentuk generasi yang berkarakter, berilmu, dan bertanggung jawab. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam membentuk sikap dan moral peserta didik adalah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Melalui pembelajaran PPKn, siswa diharapkan mampu memahami nilai-nilai moral, demokrasi, serta tanggung jawab sebagai warga negara yang baik dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Sugiyanto (2023), tantangan besar dalam dunia pendidikan saat ini terletak pada kesiapan guru menghadapi perubahan kurikulum dan perkembangan teknologi pembelajaran. Guru diharapkan tidak hanya menjadi penyampai informasi, tetapi juga berperan sebagai fasilitator yang mampu menciptakan pembelajaran aktif dan berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Hal ini sejalan dengan arah Kurikulum Merdeka, yang menekankan pentingnya pengembangan kemampuan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif pada peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 15 September 2025 di kelas IV UPT SDN 060972 Medan Tuntungan, diperoleh gambaran bahwa pelaksanaan pembelajaran PPKn masih didominasi oleh metode ceramah. Guru lebih banyak menjelaskan materi secara satu arah, sementara siswa hanya mendengarkan dan mencatat. Aktivitas belajar siswa terlihat masih rendah; sebagian besar siswa tampak kurang fokus, berbicara dengan teman sebangku, bahkan ada yang tidak memperhatikan penjelasan guru. Hasil wawancara dengan guru kelas juga mengungkapkan bahwa hanya sekitar 9–10 orang siswa dari 32 siswa (sekitar 30%) yang aktif menjawab pertanyaan atau berpartisipasi dalam diskusi, sedangkan siswa lainnya cenderung pasif.

Kondisi tersebut berdampak pada hasil belajar siswa. Berdasarkan data nilai ulangan harian pada materi “Hak dan Kewajiban Warga Negara”, diketahui bahwa rata-rata nilai kelas hanya mencapai 63, sedangkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP) yang ditetapkan sekolah adalah 70. Dari 32 siswa, hanya 10 siswa (31%) yang mencapai nilai di atas KKTP, sedangkan 22 siswa (69%) belum tuntas. Guru juga mengungkapkan bahwa beberapa siswa sering mengeluh pelajaran PPKn terasa membosankan karena hanya mendengarkan penjelasan tanpa kegiatan menarik yang melibatkan mereka secara langsung.

Hasil observasi tersebut menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh model pembelajaran yang kurang inovatif dan minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik. Pembelajaran yang monoton membuat siswa cepat bosan dan kurang termotivasi untuk belajar. Oleh karena itu, perlu dilakukan perubahan dalam strategi pembelajaran dengan menerapkan model dan media yang mampu mendorong keaktifan serta meningkatkan hasil belajar siswa.

Salah satu model yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Menurut Riyanto (2010), pembelajaran kooperatif tidak hanya berfokus pada pencapaian akademik, tetapi juga pada pengembangan keterampilan sosial, seperti kerja sama dan komunikasi antar siswa. Model TGT menggabungkan unsur kerja sama, kompetisi sehat, dan permainan akademik, sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna. Dalam model ini, siswa dibagi ke dalam kelompok heterogen dan mengikuti turnamen permainan berisi pertanyaan sesuai dengan materi pelajaran. Menurut Kariyana (2014), penerapan TGT dapat menumbuhkan tanggung jawab, motivasi, serta rasa percaya diri siswa dalam proses belajar.

Agar pelaksanaan model TGT lebih menarik, dibutuhkan media pembelajaran yang interaktif. Salah satu media yang relevan digunakan adalah media papan saku, yaitu papan visual yang memiliki kantong-kantong berisi kartu soal dan jawaban. Media ini memungkinkan siswa belajar sambil bermain dan berkompetisi secara sehat. Berdasarkan pengamatan peneliti, media semacam ini belum pernah digunakan oleh guru dalam pembelajaran PPKn di kelas tersebut,

padahal berpotensi besar untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa.

Dengan demikian, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media papan saku diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul:

“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Papan Saku untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas IV SDN 060972 Medan Tuntungan.”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah sehingga siswa cenderung pasif dan kurang terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar.
2. Siswa kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran PPKn karena kegiatan belajar yang monoton dan tidak menarik.
3. Penggunaan media pembelajaran masih terbatas, guru belum memanfaatkan media interaktif seperti media papan saku yang dapat menarik perhatian siswa.
4. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn masih rendah, terbukti dari nilai rata-rata yang belum mencapai KKM.
5. Guru belum menerapkan model pembelajaran yang inovatif, seperti model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), yang dapat meningkatkan keaktifan dan kerja sama siswa.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Turnamen* (TGT) Berbantuan Media Papan Sakyu Terhadap

Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas IV UPT SDN 060972 Medan Tuntungan Tahun Pelajaran 2025/2026

1.4 Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan media papan saku pada mata pelajaran PPKn di kelas IV UPT SDN 060972 Medan Tuntungan Tahun Pembelajaran 2025/2026?
2. Bagaimana hasil belajar siswa yang diajarkan tanpa menggunakan media papan saku dalam pembelajaran PPKn di kelas IV UPT SDN 060972 Medan Tuntungan Tahun Pembelajaran 2025/2026?
3. Apakah ada pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media papan saku dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di kelas IV UPT SDN 060972 Medan Tuntungan Tahun Pembelajaran 2025/2026?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media papan saku dalam pembelajaran PPKn di kelas IV UPT SDN 060972 Medan Tuntungan Tahun Pembelajaran 2025/2026?
2. Untuk mengetahui Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media papan saku dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di kelas IV UPT SDN 060972 Medan Tuntungan Tahun Pembelajaran 2025/2026?
3. Untuk mengetahui Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media papan saku dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di kelas IV UPT SDN 060972 Medan Tuntungan Tahun Pembelajaran 2025/2026?

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat:

1. Bagi guru, penelitian ini dapat menjadi referensi dalam menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media papan saku untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, serta menambah wawasan dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik.
2. Bagi siswa, penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan motivasi, minat, dan hasil belajar melalui kegiatan belajar yang interaktif dan menyenangkan. Selain itu, siswa dapat menumbuhkan sikap kerja sama, tanggung jawab, dan sportivitas dalam proses pembelajaran.
3. Bagi peneliti, penelitian ini memberikan pengalaman langsung dalam menerapkan model Kooperatif, memperdalam pemahaman tentang efektivitas media papan saku, serta menjadi referensi bagi penelitian sejenis di masa mendatang.

