

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Untuk mewujudkan tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang baik dan benar maka perlu adanya pembaharuan mengenai fakta dan peristiwa yang saling berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Pembelajaran Pendidikan Pancasila memfokuskan pada pembentukan karakter sejak dini dari mulai segi agama, sosial, bahasa, usia, serta berbagai macam ragam suku bangsa agar menjadi warga negara Indonesia yang aktif, terampil, mandiri, berbudi pekerti luhur, dan memiliki karakter yang rendah diri sehingga dapat menumbuhkan semangat belajar bagi para siswa. Itu semua dapat diraih jika sebagai seorang pendidik mampu memaksimalkan potensi siswa dalam pembelajaran yang aktif dan kreatif.

Pendidikan sangatlah berperan penting untuk membangun karakter siswa yang mandiri, kreatif, dan inovatif serta memiliki semangat yang tinggi dalam mencapai hasil belajar yang baik. Keaktifan siswa dalam belajar sangatlah berperan besar untuk mencapai hasil belajar siswa yang baik, hal itu dapat diterapkan melalui: (1) Disiplin dalam belajar, hal ini memusatkan pembelajaran pada siswa, (2) Rasa cinta tanah air, pembelajaran ini memfokuskan kepada siswa agar melatih hati nuraninya sehingga mudah diberi arahan dan bimbingan dalam pembelajaran, (3) Demokratis dan belajar bekerja sama, pembelajaran ini bertujuan agar siswa mampu bekerja sama dalam mengambil keputusan sehingga menumbuhkan rasa tanggung jawab yang tinggi dan berpikir serta bertindak dalam menilai hak dan kewajiban dirinya dengan orang lain (Ardita, 2022: 17)

Guru, siswa sangat berperan penting dalam tercapainya suatu pembelajaran sehingga bukan hanya guru saja yang aktif melainkan siswanya juga. Untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal maka diperlukan keterkaitan interaksi antara guru dan siswa. Hasil wawancara penelitian dengan salah satu guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada sekolah dasar di Kecamatan Trangkil Pati, pembelajaran Pendidikan Pancasila masih di anggap susah dan sulit untuk dipahami siswa. Pembelajaran cenderung membosankan dan tidak aktif. Hal itu

membuat siswa kesulitan untuk memahami materi yang telah diberikan oleh gurunya. Selain wawancara dengan guru, penulis juga melakukan wawancara terhadap salah satu siswa yang ada di sekolah, mereka masih mengalami kesulitan dalam memahami penjelasan gurunya.

Berdasarkan hasil temuan awal terhadap proses pembelajaran yang dilakukan guru pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila diperoleh data bahwa siswa tidak aktif dan cenderung pasif dalam proses belajar. Guru masih menggunakan metode ceramah dan memberikan latihan-latihan berupa tugas tertulis yang sesuai dengan lembar kerja siswa sehingga tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan potensi yang ada pada dirinya khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Keaktifan di kelas masih di dominasi oleh beberapa siswa yang memiliki kemampuan di atas rata-rata, hal ini menyebabkan kurangnya minat belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Siswa cenderung masih kesulitan dalam memahami pembelajaran yang telah diberikan oleh gurunya. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas-tugas baik berupa soal-soal latihan, soal cerita, dan soal tertulis maupun yang tidak tertulis. Hal itu berdampak pada hasil belajar siswa.

Beberapa penelitian ditemukan fakta bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Sihan (2019) menjelaskan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* berdampak besar dalam peningkatan hasil belajar siswa. Kurniawan (2019) juga menjelaskan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran yang mudah diterapkan ke semua siswa, hal itu dapat dibuktikan dengan adanya keterlibatan aktivitas siswa satu dengan lainnya. Pembelajaran *Teams Games Tournament* memudahkan siswa untuk lebih rileks dalam kegiatan belajar di kelas, hal itu juga dapat menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, serta persaingan yang sehat dalam kegiatan belajar khususnya mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Metode pembelajaran *Teams Games Tournament* ini menggabungkan beberapa siswa menjadi kelompok kecil yang selama kegiatan belajar mengajar siswa

diminta bekerja sama dalam berkelompok atau sebagai suatu tim untuk memecahkan suatu masalah, dan menyelesaikan tugas demi mencapai tujuan bersama. Akan tetapi, pada metode ini kegiatan belajar siswa sudah diatur dan ditetapkan oleh guru agar pada proses belajar mengajar dapat berlangsung dengan lebih baik, menyenangkan, kreatif dan inovatif.

Selain menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila upaya yang dilakukan oleh peneliti adalah menggunakan model *Contextual Teaching and Learning*. Model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* merupakan pembelajaran yang mengkaitkan suatu materi dalam kehidupan yang nyata serta mendorong siswa agar dapat mengasah kemampuannya dalam segi ketarampilan, sikap, serta pengetahuan yang dimilikinya dalam lingkup kehidupan sehari-hari. Hal ini bertujuan untuk memudahkan siswa belajar dengan lebih baik dan giat lagi dalam lingkungan sekitarnya.

Sari, dkk (2020) rendahnya hasil belajar dapat diakibatkan karena adanya kesulitan siswa dalam memahami materi dalam pembelajaran. Guru harus melaksanakan tugasnya dengan baik yang sesuai dengan perencanaan pengajaran, dari pelaksanaannya, bahkan sampai evaluator pengajaran. Guru diharapkan mampu mengembangkan rancangan serta pelaksanaan dalam pengajaran, hal ini bertujuan agar guru ikut berperan aktif sebagai pendidik yang profesional yang dapat memenuhi tuntutan jaman yang semakin maju dan canggih.

Anshori (2020) menjelaskan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan adalah pendidikan yang menitik beratkan pada kesadaran siswa dan masyarakat agar mampu berpikir secara demokratis dalam berdemokrasi serta dapat memahami pentingnya hak dan kewajiban sebagai warga negara Indonesia. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dapat menjadi sarana untuk mengembangkan serta melestarikan nilai-nilai luhur dan moral yang telah ada sejak jaman dulu yang diharapkan dapat mewujudkan perilaku yang bermoral, beretikad, serta berbudi pekerti yang luhur dalam bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Kistian (2019) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah tolak ukur yang paling utama untuk mengetahui keberhasilan belajar siswa, baik dari segi tingkah

laku maupun dalam segi pembelajaran. Hasil belajar juga bisa dikatakan sebagai suatu perubahan perilaku siswa dalam proses belajar mengajar di kelas. Perubahan itu memiliki pengaruh yang kuat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar juga bisa dilihat dari seberapa besar kemampuan siswa dalam menguasai berbagai materi pelajaran berdasarkan pengalaman atau pelajaran setelah mengikuti kegiatan belajar di kelas. Setelah selesainya pembelajaran diakhiri dengan evaluasi untuk mengetahui seberapa jauh kemajuan siswa dalam belajar.

Purwanto (2019) menjelaskan belajar pada hakikatnya adalah perubahan yang terjadi dengan adanya pelatihan atau pengalaman yang terjadi pada siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran. Pada pembelajaran bukan dinilai dari hasilnya melainkan dari proses saat siswa sedang belajar dengan kemampuannya sendiri tanpa bantuan orang lain. Belajar sebagai proses perubahan dari tingkah laku, keterampilan, maupun pengetahuan dari diri siswa dengan lingkungannya.

Dari permasalahan di atas, kondisi yang ada dilapangan tidak sesuai dengan teori yang sudah ada, hal itu dapat dijelaskan dengan adanya permasalahan siswa yang sebelumnya menggunakan model pembelajaran secara konvensional tidak mengerti dan tidak paham materi yang telah diberikan oleh gurunya, khususnya materi Pendidikan Pancasila. Maka dari itu peneliti kemudian menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan *Contextual Teaching and Learning* untuk merubah, memperbaiki, dan meningkatkan hasil belajar siswa khususnya ranah kognitif yang dapat diatasi dengan menggunakan model, metode, dan pendekatan yang sesuai dengan perkembangan dan karakteristik siswa. Guru dituntut harus mampu dan bisa untuk menguasai strategi pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan baik dan benar. Model pembelajaran *Teams Games Turnament* ini yaitu dengan membuat sebuah tim yang menyatukan anak dalam proses pembelajaran yang hasil akhirnya nanti siswa akan diberikan penghargaan agar siswa menjadi semangat dan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu peneliti juga menggunakan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*. Model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* yaitu pembelajaran yang mengkaitkan peristiwa atau kehidupan yang nyata ke dalam suatu materi

pembelajaran. Penelitian ini memiliki tujuan agar siswa dapat menunjang pembelajaran yang kreatif, aktif, dan inovatif khususnya pada ranah kognitif.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan menggunakan metode kuantitatif yang berjudul “Pengaruh Model *Teams Games Tournament* dan *Contextual Teaching and Learning* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila Kelas V SD di Kecamatan Trangkil Pati”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan Uraian di atas, dirumuskan permasalahan:

1. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas V Sekolah Dasar se Kecamatan Trangkil Pati?
2. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas V Sekolah Dasar se Kecamatan Trangkil Pati?
3. Apakah ada pengaruh perbedaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan *Contextual Teaching and Learning* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas V Sekolah Dasar se Kecamatan Trangkil Pati?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka dapat dirumuskan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Menjelaskan pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas V Sekolah Dasar se Kecamatan Trangkil Pati
2. Menjelaskan pengaruh model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas V Sekolah Dasar se Kecamatan Trangkil Pati
3. Menjelaskan perbedaan pengaruh pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan *Contextual Teaching and Learning* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas V Sekolah Dasar se Kecamatan Trangkil Pati

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak dalam pembelajaran ini, yaitu:

1. Bagi Siswa
 - a) Dapat menambah motivasi siswa untuk aktif, kreatif, dan inovatif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.
 - b) Meningkatkan hasil belajar dan mampu dalam menyelesaikan persoalan Pendidikan Pancasila.
 - c) Melatih siswa agar dapat bekerja sama dalam pembelajaran, serta mampu menyelesaikan masalah yang telah diberikan oleh gurunya.
2. Bagi Guru
 - a) Sebagai bahan pertimbangan dalam melaksanakan pembelajaran Pendidikan Pancasila secara efektif, kreatif, dan inovatif serta menyenangkan bagi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.
 - b) Memotivasi agar lebih aktif dan inovatif dalam menggunakan metode, model maupun strategi pembelajaran yang menarik, menyenangkan, memotivasi, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Bagi Sekolah
 - a) Memperoleh informasi mengenai alternatif model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pembelajaran Pendidikan Pancasila.
 - b) Mengetahui cara dan solusi yang tepat dalam menentukan model pembelajaran agar dapat diterapkan di sekolah untuk meningkatkan kualitas suatu pembelajaran.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dalam penelitian ini ruang lingkungannya, yaitu:

1. Penelitian ini hanya di batasi pada permasalahan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD di Kecamatan Trangkil Pati.

2. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan *Contextual Teaching and Learning* di Kecamatan Trangkil Pati.
3. Lokasi yang digunakan dalam objek penelitian ini adalah kelas V di Kecamatan Trangkil Pati yang meliputi SD Negeri 01 Trangkil sebagai kelas eksperimen 1 dan SD Negeri 03 Trangkil sebagai eksperimen 2 dan kelas kontrol di SD Negeri 05 Trangkil Pati.

1.6 Definisi Operasional Variabel

Untuk mengantisipasi adanya kesalah pahaman dalam melaksanakan kegiatan penelitian ini, maka penelitian kuantitatif yang berjudul “Pengaruh Model *Teams Games Tournament* dan *Contextual Teaching and Learning* terhadap prestasi belajar Pendidikan Pancasila Kelas V SD di Kecamatan Trangkil Pati”, peneliti akan menjelaskan istilah-istilah yang terkandung dalam judul tersebut. Pemaparannya adalah sebagai berikut.

1.6.1 Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran yang wajib untuk mengembangkan nilai-nilai, moral, sikap dan perilaku siswa. Pendidikan Pancasila memuat nilai-nilai karakter Pancasila yang ditumbuhkembangkan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara untuk menyiapkan warga negara yang cerdas dan baik. Pendidikan Pancasila berisi elemen: Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Bhinneka Tunggal Ika, dan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila mempunyai kedudukan yang strategis dalam upaya menanamkan serta mewariskan karakter yang sesuai dengan Pancasila kepada setiap warga negara, dengan menjadikan nilai-nilai Pancasila sebagai bintang penuntun untuk mencapai Indonesia emas.

Penelitian ini, materi pelajaran Pendidikan Pancasila difokuskan pada materi kelas V Fase C, yaitu Norma dalam kehidupanku yang terdapat dalam pembelajaran 1 Makna Norma dalam Kehidupanku

1.6.2 Hasil Belajar

Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri seorang siswa, baik itu menyangkut dalam segi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai suatu hasil dari proses kegiatan belajar mengajar. Karena belajar itu merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk mencapai cita-cita serta perubahan perilaku yang lebih baik lagi. Penelitian ini berfokus pada aspek kognitif yaitu hasil belajar siswa.

1.6.3 Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah model pembelajaran yang mudah diterapkan yang mencakup aktivitas untuk semua siswa tanpa memandang status, hal itu termasuk dalam bimbingan teman sejawat, dan juga mencakup elemen permainan dan penguatan. Dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* ini, siswa diorganisasikan ke dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari tiga sampai lima siswa yang berbeda dalam hal prestasi akademik, jenis kelamin, ras, dan etnis. *Teams Games Tournament* ini menggunakan tournament dimana siswa mewakili timnya dan bersaing dengan anggota tim lain yang telah mencapai hasil dan kesuksesan serupa di masa lalu. *Teams Games Tournament* terdiri dari elemen kunci berikut: presentasi materi, tim, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok. Berikut langkah-langkah menggunakan model *Teams Games Tournament*:

1. Penyajian kelas
2. Belajar dalam kelompok
3. Permainan
4. Pertandingan atau lomba
5. Penghargaan kelompok

1.6.4 Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*

Model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* merupakan model pembelajaran yang mudah diterapkan oleh siswa, hal itu mencakup pengalaman kehidupan sehari-hari siswa dengan kegiatan proses belajar mengajar, sehingga pengetahuan, keterampilan dari pengalaman sehari-hari mereka dapat dikaitkan dengan materi yang diajarkan pada saat itu. Hal itu bertujuan agar mendorong

siswa untuk membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Adapun langkah-langkah model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* yaitu:

1. Konstruktivisme
2. Inkuiri
3. Bertanya
4. Masyarakat Belajar
5. Pemodelan
6. Refleksi
7. Penilaian Autentik

