

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada era saat ini merupakan landasan yang sangat penting bagi setiap individu. Oleh karena itu, pendidikan menjadi salah satu faktor utama dalam mengembangkan potensi sumber daya manusia yang berkualitas. Selain itu, posisi pendidikan saat ini menjadi hal utama dalam pembangunan peradaban bangsa serta ujung tombak untuk melestarikan nilai-nilai kehidupan masyarakat (Andi Sadriani dkk, 2023)

Di Era Digital saat ini, pendidikan mengalami transformasi yang signifikan akibat kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Perubahan ini tidak hanya mempengaruhi cara pengajaran dan pembelajaran, tetapi juga menciptakan peluang baru untuk meningkatkan akses dan kualitas pendidikan. Menurut laporan terbaru, penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi pembelajaran yang lebih personal dan adaptif. Namun, transformasi ini juga menghadapi berbagai tantangan, seperti kesenjangan digital yang mengakibatkan ketidaksetaraan akses terhadap sumber belajar, serta kebutuhan untuk melatih pendidik agar dapat memanfaatkan teknologi secara efektif (Picauly, 2024).

Banyak siswa yang mengalami tantangan dalam mempelajari Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada kurikulum merdeka yang penerapannya baru dijalankan. Penerapan kurikulum merdeka tentu membutuhkan waktu penyesuaian sehingga mempengaruhi temuan akademik

peserta didik dan gagal mencapai tujuan belajar yang sudah ditentukan. Tantangan dalam mempelajari Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan bisa diakibatkan oleh berbagai elemen dari peserta didik maupun pendidik dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Elemen yang menjadi masalah adalah minimnya buku ajar yang diedarkan oleh pemerintah seperti materi lain, rendahnya inovasi dan kreativitas untuk mengembangkan metode dan model pembelajaran yang sesuai dalam penerapan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada kurikulum merdeka belajar. Dengan keberadaan media pembelajaran konkrit ini bisa membantu dan mempermudah pendidik menyampaikan materi kepada peserta didik pada Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Kurikulum Merdeka (Khairunnisa & Apoko, 2023).

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SD Negeri Warurejo terdapat beberapa kendala saat melaksanakan pembelajaran pendidikan pancasila yaitu, yang pertama keterbatasan kompetensi guru dalam mengaitkan nilai-nilai pancasila secara kontekstual dalam kehidupan siswa sehari-hari. Kendala yang kedua yaitu tentang sarana dan media pembelajaran yang kurang mendukung dimana guru hanya menunjukkan gambar garuda pancasila yang ditempelkan di kelas, sehingga guru harus kreatif menggunakan media seperti papan pintar pancasila atau metode pembelajaran diferensiasi agar materi pancasila dapat dipahami dan disukai anak-anak. Yang ketiga yaitu, adanya tantangan dalam menyelaraskan kurikulum dan metode pembelajaran yang seharusnya tidak monoton dan bersifat hafalan semata, melainkan menanamkan nilai-nilai

karakter Pancasila dalam pengalaman siswa sehari-hari. Dari permasalahan tersebut berimbas pada hasil belajar siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) yaitu 70. Sedangkan hasil yang diperoleh siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila rata-rata 60-68.

Pada permasalahan ini perlu adanya solusi untuk mengatasinya, dengan menerapkan model dan media yang kreatif. Media pembelajaran sebagai komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Fungsi dari media pembelajaran sebagai alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan untuk perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga dengan adanya media pembelajaran, siswa akan lebih mudah dan cepat dalam memahami materi secara utuh serta menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut (Shoimah & Syafi, n.d.).

Sejalan dengan pendapat Shoimah & Syafi, (2021), penggunaan media cukup membantu menumbuhkan semangat belajar serta siswa memiliki kemauan untuk belajar dalam hal ini adalah pelajaran pendidikan pancasila. Berkaitan dengan kenyataan tersebut proses belajar yang akan dilakukan dengan menggunakan model *Teams Games Tournament (TGT)*, karena model ini cukup menarik minat siswa dalam memperhatikan dan memahami pembelajaran sekaligus meningkatkan cara berpikir kritis siswa. Tahapan pembelajaran dengan model TGT dibantu dengan media konkret bernama Papan Pintar Pancasila (P3) yang dapat membantu menumbuhkan semangat dan

minat belajar siswa, sehingga peneliti dapat mengetahui bagaimana hasil belajar siswa setelah menggunakan model dan media yang dipilih. Siswa kelas 2 di SDN Warurejo lebih tertarik menggunakan media konkrit yang sekaligus bisa mereka mainkan sebagai eksperimen dan pengalaman belajar mereka.

Penelitian ini menghadirkan keterbaruan melalui pemanfaatan media sederhana berupa papan pintar pancasila dalam konteks pembelajaran abad 21. Adanya integrasi model TGT dengan media konkret berupa papan pintar dalam pembelajaran pendidikan pancasila kelas rendah, sehingga peneliti mengetahui seberapa pengaruh jika model TGT jika diterapkan pada siswa kelas rendah yang dianggap sulit jika mengorientasikan masalah kepada siswa. Media yang digunakan tidak hanya sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana meningkatkan keaktifan siswa, pemahaman konsep dan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran berbasis *game*. Selain itu pada penelitian terdahulu membahas mengenai nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari, sedangkan penelitian ini membahas mengenai simbol-simbol dan sila-sila Pancasila.

Pada penelitian Ramadhan (2023) menggunakan media *wordwall* sebagai alat bantu sedangkan pada penelitian ini menggunakan papan pintar pancasila. Selanjutnya penelitian milik (Rara, 2025), juga menggunakan papan pintar pancasila dengan metode penelitian PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Pada penelitian sebelumnya telah membahas mengenai pengaruh dari model TGT yang berbantuan dengan *wordwall*, sedangkan dalam penelitian ini adalah

pengaruh dari model TGT yang berbantuan dengan Papan Pintar Pancasila.

Perbedaan yang dapat dilihat pada penelitian terdahulu dengan yang saat ini sedang diteliti adalah penggunaan media pembelajaran yang berbeda pastinya memiliki peluang mengalami perbedaan hasil penelitian, metode penelitian yang berbeda juga menjadi titik pembeda dari penelitian terdahulu. Berkaitan dengan hal tersebut, penelitian ini akan saling berhubungan sehingga hasil belajar yang telah didapat akan digunakan menguji hipotesis penelitian ini, yakni mengetahui bagaimana pengaruh model TGT berbantuan media Papan Pintar Pancasila terhadap hasil belajar siswa.

B. Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada pengaruh model TGT berbantuan media P3 terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas 2 SDN Warurejo, Balerejo, Madiun.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dituliskan, terbentuklah rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah Model TGT berbantuan media P3 berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas 2 SDN Warurejo, Balerejo, Madiun.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, dapat peneliti sampaikan tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengaruh Model TGT berbantuan media P3 terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas 2 SDN Warurejo, Balerejo, Madiun.

E. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoretis

Penelitian ini diharapkan mampu turut serta dalam memperkaya kajian bidang ilmu pendidikan, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. Hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu bentuk kontribusi sebagai rujukan implementasi model TGT dan penggunaan alat bantu pembelajaran berupa P3 dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Peneliti

- 1) Mengetahui bahwa media konkrit dapat memberi pengaruh cara belajar siswa
- 2) Mengimplementasikan teori dan ilmu yang telah didapat saat kuliah mengenai model pembelajaran yang digunakan guru saat mengatasi siswa yang mengalami kesulitan.

b. Bagi Tenaga Pendidik

- 1) Hasil penelitian diharapkan berguna sebagai bahan referensi, evaluasi, dan pengembangan pembelajaran
- 2) Diharapkan bermanfaat bagi pembaca untuk menggunakan model dan media pembelajaran yang praktis digunakan.

F. Definisi Operasional Variabel

1. Model TGT Berbantuan Media P3

Model TGT adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kerja kelompok, permainan edukatif dan turnamen game

dalam proses pembelajaran. Model ini bertujuan untuk kerja sama antar tim, keterlibatan siswa dan pemahaman materi pembelajaran yang menyenangkan dan kompetitif.

Alat bantu pembelajaran pada penelitian ini merupakan Papan Pintar Pancasila (P3) yakni alat peraga dua dimensi yang berbentuk persegi panjang dengan kolom-kolom jawaban untuk mencocokkan simbol yang sesuai dengan sila Pancasila. Media ini juga digunakan untuk mempermudah siswa memahami sila-sila dan nilai-nilai Pancasila.

2. Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa

Nilai yang diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran atau aktivitas yang dapat mencerminkan tingkat pemahaman siswa terhadap suatu hal yang dilihat, dipelajari dan diikuti merupakan hasil belajar Pendidikan Pancasila.