

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan terutama pada tingkat dasar berperan strategis dalam membentuk fondasi pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik. Hal ini dilakukan melalui proses pembelajaran aktif dan kreatif yang bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa secara optimal, yang kemudian tercermin dalam hasil belajar mereka sebagai bekal menghadapi tantangan abad ke-21. Sejalan dengan amanat Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional (Pasal 3 & 4), pembelajaran di sekolah dasar wajib dilaksanakan secara aktif, kreatif, dan menyenangkan, dan mampu mengembangkan potensi peserta didik secara optimal.

Keberhasilan sebuah pengembangan potensi peserta didik tercermin secara nyata melalui hasil belajar. Hasil belajar disebut sebagai salah satu bentuk keterampilan maupun kebiasaan siswa yang sudah mengalami perubahan. Berdasarkan hasil belajar, guru dapat mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Guru akan mengetahui siswa mana yang kurang penguasaannya dalam pemahaman materi dan siswa mana yang sudah tuntas dalam pemahaman materi pembelajaran yang diajarkan. Muga (2018) menjelaskan bahwa hasil belajar diartikan sebagai wujud bentuk kemampuan siswa setelah menerima pengalaman belajar. Sulastri (2014) mengemukakan bahwa hasil belajar

dari sudut pandang siswa diartikan sebagai adanya tingkat perubahan secara mental yang lebih baik daripada sebelum siswa tersebut belajar, kemudian hasil belajar dari pandangan guru memiliki makna hasil perubahan tingkah laku siswa setelah siswa selesai melaksanakan proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di sekolah terdapat berbagai kendala dalam proses pembelajaran. Salah satunya adalah kemampuan siswa dalam memahami mata pelajaran PPKn masih rendah. Rendahnya hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital. Adapun media yang digunakan oleh guru berupa media cetak seperti buku dan LKS saja sebagai bantuan dalam menyampaikan materi yang diajarkan kepada siswa, sehingga berdampak pada ketidakaktifan dan kejenuhan siswa dalam menerima materi yang disampaikan dan cenderung hanya berpusat pada guru saja. Media pembelajaran perlu dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi yang didukung dengan ketersediaan fasilitas yang ada di sekolah. Penggunaan media digital interaktif sangat penting dalam proses pembelajaran, hal ini sangat membantu dalam berbagai jenis kegiatan pembelajaran dan memungkinkan pembelajaran yang menarik di berbagai jenjang, termasuk sekolah dasar. Penelitian yang dilakukan oleh Lena Maelani (2008) menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran secara signifikan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Dalam proses pembelajaran PPKn, pengembangan media berbasis teknologi seperti proyektor, audio visual,

atau pengembangan *game* edukasi dapat mempermudah siswa dalam menyerap materi sehingga proses pembelajaran lebih efektif.

Model pembelajaran yang diterapkan oleh guru selama aktivitas belajar mengajar masih cenderung menggunakan model pembelajaran yang konvensional seperti ceramah dan penugasan, sehingga mendorong siswa untuk hanya menghafal materi saja tanpa memahami materinya. Model pembelajaran ini biasanya membuat siswa merasa bosan, siswa tidak aktif, dan menghasilkan pemahaman yang kurang optimal. Selain itu, penerapan model pembelajaran yang inovatif dan bervariasi masih belum optimal, hal ini dapat menyebabkan suasana belajar yang kurang interaktif dan berdampak pada rendahnya hasil belajar. Hendracipta (2021) mendefinisikan bahwa model pembelajaran merupakan suatu kerangka konseptual yang memfasilitasi pengaturan proses belajar secara sistematis. Sementara Yusuf (2014) mengungkapkan bahwa model pembelajaran didefinisikan sebagai kerangka kerja strategis yang dirancang oleh pendidik untuk menumbuhkan dorongan belajar. Tujuannya adalah untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa demi pencapaian target pembelajaran yang telah ditetapkan. Target pembelajaran dipahami sebagai upaya terstruktur siswa untuk menginternalisasi dan mengartikulasikan konsep-konsep kunci yang diajarkan oleh guru selama sesi pembelajaran berlangsung.

Alternatif solusi yang ditemukan oleh peneliti untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan pesatnya perkembangan teknologi

digital saat ini guru dituntut untuk meningkatkan kompetensinya agar menerapkan teknologi dalam pendidikan. Oleh karena itu, sudah sepantasnya proses pembelajaran mengintegrasikan teknologi guna mendukung implementasi pendidikan (Sari & Yatri, 2023). Tetapi sejumlah besar pendidik masih belum menyadari signifikansi teknologi dalam ranah pendidikan akibatnya proses pembelajaran sering kali masih mengandalkan materi yang ada tanpa integrasi teknologi yang memadai, situasi ini kurang sesuai, mengingat generasi muda saat ini sudah sangat akrab dengan berbagai bentuk teknologi (D. P. Putra, 2021).

Salah satu cara pembelajaran yang efektif serta inovatif dan memenuhi kebutuhan siswa dalam mata pelajaran PPKn ini yaitu dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Guna mencapai tujuan pembelajaran, model ini mendorong siswa untuk bekerja sama dan berbicara dalam kelompok. Model ini menggunakan pendekatan yang menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran. Siswa dibagi ke dalam kelompok berdasarkan tingkat kemampuan mereka. *Teams Games Tournament* (TGT) dapat digunakan di kelas untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Siswa dalam TGT berkompetisi dengan kelompok lain untuk mendapatkan poin untuk tim mereka. Guru dapat membuat permainan seperti kuis dengan pertanyaan yang terkait dengan materi pelajaran, dan kadang-kadang memasukkan pertanyaan yang berkaitan dengan identitas kelompok atau peserta didik. Menurut Fauziyah (2020), keunggulan tipe

Teams Games Tournament (TGT) meliputi peningkatan kepercayaan diri, motivasi, pemahaman materi, dan interaksi yang lebih dinamis.

Salah satu media yang dapat mendukung penerapan model tersebut adalah *educaplay*. *Educaplay* merupakan sebuah sarana digital yang menawarkan beragam kegiatan, termasuk kuis interaktif, teka-teki silang, dan permainan bersifat mendidik yang dapat dimanfaatkan oleh tenaga pengajar untuk menyajikan materi pelajaran dengan cara yang lebih beragam (Fauzi & Masrupah, 2024). *Educaplay* adalah platform digital berbasis web yang menawarkan berbagai aktivitas pembelajaran berbasis permainan, seperti pencocokan kata, kuis, dan teka-teki silang. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga berfungsi sebagai alat untuk menilai dan meningkatkan keinginan siswa untuk belajar.

Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa menggabungkan model TGT dengan media interaktif terbukti efektif dalam mengoptimalkan hasil belajar. Penelitian Syarifah dkk. (2024) menunjukkan bahwa platform *Educaplay* berkontribusi signifikan terhadap peningkatan hasil belajar serta tingkat keterlibatan siswa. Pada penelitian oleh Tarigan dkk (2024) juga menemukan bahwa dengan menggunakan media *Educaplay* dalam dua siklus pembelajaran, pencapaian akademik siswa dapat mengalami kemajuan seiring waktu dari 14% menjadi 26%. Selain itu, dalam penelitian Fernanda dkk (2024) menemukan bahwa *Educaplay* berkontribusi pada peningkatan capaian pembelajaran siswa, yang semula berada di angka 26% pada tahap awal menjadi 85% setelah tahap kedua.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yang berjudul “Pengaruh Model *Cooperative Learning* Tipe *TGT* Berbantuan Media *Educaplay* Terhadap Hasil Belajar PPKn Materi Pancasila dalam Diriku Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, masalah-masalah pada penelitian ini dapat didefinisikan yang membuat peneliti menjadi sebuah alasan dari pembahasan masalah tersebut diantaranya sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn.
2. Penggunaan model pembelajaran yang kurang inovatif.
3. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi terhadap permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, batasan permasalahan yang akan dikaji oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dibatasi pada mata pelajaran PPKn, dengan materi pancasila dalam diriku.
2. Penelitian ini difokuskan pada penerapan model *cooperative learning* tipe *TGT* dengan berbantuan media *educaplay*.
3. Penelitian ini difokuskan untuk mengkaji pengaruh penerapan model *cooperative learning* tipe *TGT* dengan berbantuan media *educaplay* terhadap hasil belajar siswa.
4. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas IV Sekolah Dasar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan batasan masalah, maka rumusan dalam penelitian ini adalah:

“Apakah model *cooperative learning* tipe *TGT* berbantuan media *educaplay* berpengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran PPKn materi pancasila dalam diriku pada siswa kelas IV Sekolah Dasar?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model *cooperative learning* tipe *TGT* berbantuan media *educaplay* terhadap hasil belajar mata pelajaran PPKn materi pancasila dalam diriku pada siswa kelas IV Sekolah Dasar.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat pada kegiatan penelitian selanjutnya, yaitu:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Memberikan wawasan terkait penerapan model *cooperative learning* tipe *TGT* yang dibantu media *educaplay*.
 - b. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai pedoman dan bahan pertimbangan untuk penelitian yang relevan di masa mendatang.
 - c. Menjadi referensi bagi pengembangan model pembelajaran inovatif berbasis teknologi yang dapat digunakan di tingkat sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan mampu membantu siswa lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran, meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan interaksi antar siswa dalam memahami materi PPKn khususnya Pancasila dalam diri.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi acuan oleh guru agar dapat mengimplementasikan model *cooperative learning* guna meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn serta memperkaya metode mengajar dengan memanfaatkan teknologi digital.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi empiris untuk mengembangkan penelitian lebih lanjut terkait penerapan model *cooperative learning* dan media digital dalam berbagai mata pelajaran, serta sebagai dasar dalam merancang inovasi pembelajaran yang efektif dan berbasis teknologi.

G. Definisi Operasional

1. Model *Cooperative Learning* Tipe *TGT*

Model *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament* (*TGT*) adalah suatu metode pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran dengan cara bekerja sama dalam

kelompok, berkompetisi dengan kelompok lain melalui permainan edukatif yang dirancang untuk meningkatkan motivasi, pemahaman, dan interaksi siswa.

2. Media *Educaplay*

Media *educaplay* merupakan sebuah platform digital berbasis web yang memfasilitasi penyelenggaraan aktivitas kuis interaktif, teka-teki, dan berbagai permainan edukatif yang digunakan sebagai sarana pendukung pembelajaran untuk mengoptimalkan ketertarikan dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan kemampuan, keterampilan, dan kebiasaan siswa setelah menerima pengalaman belajar. Hasil belajar dapat diukur melalui tingkat pemahaman siswa oleh guru, yang dapat membedakan antara siswa yang sudah tuntas dan yang masih kurang penguasaan materi.