

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah salah satu usaha untuk meningkatkan kemampuan atau usaha untuk mewujudkan keinginan atau kebutuhan peserta didik, pendidikan juga dapat memungkinkan peserta didik mengembangkan potensinya untuk menjadi manusia yang berkarakter, cerdas, berakhlak mulia, dan terampil yang berguna bagi dirinya dan masyarakat. Pendidikan yang efektif adalah pendidikan yang dialami secara aktif dan terus menerus oleh semua pihak yang terlibat. Pendidikan adalah upaya untuk mengembangkan kemampuan peserta didik baik kemampuan fisik, cipta, rasa, maupun karsa. Pendidikan adalah proses di mana orang memperoleh keterampilan hidup untuk mempersiapkan masa depan dan mampu menghadapi masalah kehidupan sehari-hari (Ramadania Nurastuti dkk., 2022, hlm. 1140).

Pembelajaran PKN memiliki peran yang sangat penting bagi peserta didik. Pendidikan kewarganegaraan merupakan Upaya untuk mengenali dan mengklarifikasi warga, terutama generasi muda. Caranya adalah dengan menumbuhkan jati diri dan moral bangsa agar mampu berpartisipasi aktif dalam pertahanan negara (Al Maulidah dkk., 2023, hlm. 3782). Pendidikan kewarganegaraan sebagai program kurikulum merupakan wahana yang membimbing individu warga negara untuk mencapai cita-cita menjadi warga negara Indonesia yang berjiwa nasional dan cinta tanah air. Dalam perspektif makro nasional, pendidikan kewarganegaraan merupakan salah satu komponen

pendidikan untuk mewujudkan komitmen bangsa Indonesia (Trisiana, 2020, hlm. 34).

Dari pembelajaran PKN ini siswa mulai mengetahui apa yang dimaksud nilai-nilai panutan hidup berbangsa dan bernegara secara lebih mendalam dan bisa menjadi pembelajaran yang di terapkan dalam kehidupan sehari-hari sehingga juga dapat menjadi alat pemersatu Indonesia. Pemahaman mengenai mata pelajaran PKN sangat di perlukan pada kebutuhan seseorang. Namun pada kenyataannya di sekolah dasar pembelajaran PKN masih kurang dalam mendapatkan perhatian yang cukup dari para siswa. Siswa juga masih menganggap pelajaran PKN belum sangat bermakna untuk di pelajari, demikian juga dengan guru yang hanya mementingkan hasil dari pada proses berpikir siswa dari ilmu yang telah di berikan oleh guru kepada siswa. Maka dari itu siswa masih memiliki pemahaman yang masih rendah sehingga masih ada siswa ketika di berikan tes atau latihan mereka bisa mengerjakan dengan cepat, instan tanpa dipikirkan terlebih dahulu.

Dengan demikian hasil observasi awal yang di dapat dari kepala sekolah dan guru wali kelas, bahwa di kelas III SD Negeri 36 Palembang masih menjadi kesulitan guru maupun siswa untuk menggali persepsi siswa dalam penerapan media pembelajaran yang di gunakan dalam pembelajaran PKN. Siswa belum bisa menguasai materi yang di diberikan oleh guru sehingga belum bisa menghasilkan persepsi terhadap media pembelajaran. Guru sudah menggunakan media pembelajaran namun siswa belum bisa sepenuhnya memahami pelajaran PKN. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKN.

Siswa yang ada dikelas III yang dikatakan tuntas hanya 19 siswa sedangkan yang tidak tuntas 9 siswa yang masih mendapatkan nilai kurang, akhirnya hasil yang diperoleh kurang memuaskan. Oleh karena itu dapat dinyatakan bahwa penerapan media TGT dapat meningkatkan pemahaman siswa dan sehingga meningkatkan prestasi belajar siswa. Adapun model pembelajaran yang dipakai guru dalam pelajaran PKN di kelas III SD Negeri 36 Palembang menggunakan model pembelajaran tradisional seperti ceramah, penugasan dan pemberian tugas secara individu. Guru menyampaikan materi secara monoton, sedangkan siswa menerima informasi pasif dan mengerjakan tugas secara individu. Pendekatan ini menghasilkan pembelajaran yang kurang menyenangkan dan kurang efektif dalam meningkatkan pemahaman dan kesadaran siswa terhadap materi pembelajaran PKN pada kelas III di SD Negeri 36 Palembang. Demikian pula Rani, (2022) dalam (Nurhayati, Egok, & Aswarliansyah, 2022, hal. 1919) juga menyatakan bahwa pendidikan berperan sebagai sarana untuk meningkatkan atau mengembangkan kemampuan, bakat dan minat peserta didik serta untuk menghasilkan sumber daya manusia (SDM) menjadi berkualitas.

Oleh karena itu, diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat menggali persepsi siswa melalui proses pembelajaran PKN, guru hendaknya berusaha untuk memilih model pembelajaran yang tepat untuk memudahkan proses pembentukan pengetahuan siswa terhadap pembelajaran PKN, namun juga harus memperhatikan apakah model pembelajaran yang digunakan dilaksanakan secara efektif dan efisien. Menurut (Lutfiah & Marlianda, 2024, hlm. 440) Media pembelajaran adalah segala alat yang dapat digunakan sebagai penyalur pesan untuk mencapai

tujuan pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat-alat yang menunjang proses pembelajaran di dalam dan di luar kelas.

Model pembelajaran adalah perancangan kegiatan pembelajaran agar pelaksanaan kegiatan belajar mengajar berjalan lancar, menarik, mudah dipahami dan mengikuti alur yang jelas. Model pembelajaran ini relevan secara pendidikan dan sosial karena siswa didorong untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, diharapkan menggunakan keterampilan berpikir yang canggih, dan mengembangkan kohesi dan kerja sama dalam kelompok. Model ini sangat efektif dalam meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran (Nurfitriana dkk., 2023).

Maka dari itu usaha untuk menggali persepsi pada peserta didik penulis menerapkan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) sebagai masukan bagi guru dalam proses belajar pada mata pelajaran PKN khususnya pada siswa kelas III SDN 36 Palembang. Salah satu upaya tersebut adalah cara yang efektif untuk menggali persepsi siswa dan menjadikan siswa lebih efektif dalam proses pembelajaran PKN. TGT merupakan metode pembelajaran kooperatif ala turnamen akademik yang pertanyaannya ditulis pada kartu bernomor, dan siswa dibagi dalam kelompok belajar yang terdiri dari 4 sampai 6 siswa yang masing-masing memiliki kemampuan dan gender yang berbeda. Hal tersebut sesuai dengan simpulan Hakim dan Syofyan, (2017) dalam (Agung & Yuliawati, 2021b, hlm. 359) TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan model pembelajaran kooperatif yang di dalamnya mengandung komponen pembelajaran yang di ringkas dalam bentuk tournament yang di bentuk dalam beberapa kelompok yang akan mengerjakan kuis dalam materi pembelajaran tersebut. Model pembelajaran ini mudah digunakan

karena mencakup aktivitas seluruh siswa, mengandung unsur permainan, dan siswa bekerja dalam kelompok kecil tanpa perbedaan status.

SD Negeri 36 Palembang merupakan salah satu Sekolah Dasar yang mengimplementasikan Kurikulum Merdeka yang bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih fleksibel dan menyenangkan bagi siswa. Kurikulum dapat diartikan sebagai rencana atau panduan pembelajaran yang menggambarkan tujuan, isi, metode, dan evaluasi pembelajaran yang disusun oleh pemerintah atau lembaga pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan. Sejalan dengan itu Setiawati 2022 dalam (Erwin Simon Paulus Olak Wuwur, 2023, hal. 2) mengatakan bahwa kurikulum merupakan program pendidikan dan bukan program pengajaran, sehingga program itu dibuat sebagai bahan ajar dan juga pengalaman belajar sementara itu, pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Di sisi lain, pembelajaran membawa peranan penting dalam kurikulum karena membantu mengevaluasi efektivitas kurikulum. Proses pembelajaran memberikan feedback kepada guru dan lembaga pendidikan mengenai efektivitas dan efisiensi kurikulum dalam mencapai tujuan pendidikan yang ditentukan.

Penerapan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar (SD) bertujuan untuk memperluas kreativitas, kecerdasan, kemandirian, dan keterampilan siswa serta meningkatkan nilai-nilai kebangsaan. Kurikulum Merdeka berfokus pada kebutuhan belajar siswa, maka dari itu Aprima dan Sari 2022 dalam (Paulus & Wuwur, 2023, hlm. 2) juga mengemukakan bahwa satu cara untuk mencapai pembelajaran yang berpusat pada siswa adalah dengan menerapkan pembelajaran

berdiferensiasi. Pembelajaran berdiferensiasi merupakan salah satu inisiatif rangkaian pembelajaran yang memperhatikan kebutuhan siswa ditinjau dari kesiapan belajar, profil belajar, minat belajar, dan bakatnya. Berdasarkan capaian pembelajaran pada modul ajar pada kelas III SD Negeri 36 Palembang yaitu Capaian pembelajaran merupakan kompetensi pembelajaran yang harus dicapai murid pada setiap fase pertumbuhannya. Capaian pembelajaran mencakup sekumpulan kompetensi dan lingkup materi yang diatur secara komprehensif dalam bentuk narasi. Capaian pembelajaran pada setiap fase memiliki arti materi dan ruang lingkup yang sesuai dengan perkembangan peserta didik. Pendidikan Pancasila memiliki empat elemen kunci yang sama pada setiap fase, yang membedakan setiap fase adalah substansi/cakupan dari masing-masing elemen tersebut (Dewi dkk., 2023a, hlm. 10)

Adapun penelitian yang relevan dan mendukung permasalahan diatas adalah penelitian yang dilakukan oleh Nova Siti Ismila dan Rosi Iskandar, (2023) dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar PKN Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament pada murid Kelas V” penelitian ini menggunakan metode penelitian desain pra-eksperimen dengan jenis one group pre-test post-test. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan yang memuaskan dalam hasil belajar siswa setelah penelitian dilakukan, dengan nilai rata-rata tes awal sebesar 64,10 meningkat menjadi 73,53 pada tes akhir. Analisis terhadap data aktivitas belajar siswa juga menunjukkan bahwa Model Pembelajaran Kooperatif TGT efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Penelitian selanjutnya yang diteliti oleh Eni Sundari dan Titis Setyabudi, (2024) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran PKN SD” penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu deskriptif kualitatif. Berdasarkan pada hasil penelitian ini penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa di kelas V SD Negeri Ngadirejo 04 Tahun ajaran 2023/2024 pada mata pelajaran PKN.

Adapun penelitian yang dilakukan (Kamila dkk., 2024) yang berjudul Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Sikap Toleransi Peserta Didik. Penelitian ini bertujuan untuk menambah wawasan peserta didik yang terkait pada model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) dalam meningkatkan sikap toleransi kepada siswa. Penelitian ini menunjukkan hasil peningkatan dengan tumbuhnya sikap toleransi pada peserta didik setelah menggunakan model pembelajaran dengan kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Perubahan tersebut dihasilkan dari skor rata-rata peserta didik yang semakin meningkat dari tahap siklus I hingga siklus II pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Perubahan positif terjadi karena dalam permainan TGT yang mempunyai teknik bermain dengan membentuk kelompok yang heterogen, sehingga dalam permainan tersebut mendorong interaksi, diskusi, dan pemecahan masalah di antara peserta didik. Sehingga menjadikan peserta didik mempunyai rasa saling menghormati satu sama lain dengan tidak membedakan antara ras, gender, di

antara masing-masing anggotanya. Jadi Kesimpulan dari penelitian terdahulu tersebut adalah penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) bisa di jadikan strategi dalam meningkatkan sikap toleransi peserta didik.

Berdasarkan uraian diatas dan didukung penelitian-penelitian yang relevan. Maka penulis perlu memberikan pengembangan pembelajaran kooperatif dengan menggunakan model *teams games tournament* yang bertujuan untuk menarik perhatian peserta didik dan menambah pemahaman serta berfokus terhadap pembelajaran maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“Persepsi Siswa Pada Penerapan Model TGT Dalam Pembelajaran PKN Pada Siswa Kelas III SDN 36 Palembang.**

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah dapat diidentifikasi sebagai permasalahan, yaitu belum diketahuinya persepsi siswa pada penerapan model pembelajaran TGT pada pembelajaran PKN di kelas III SD Negeri 36 Palembang.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan pada penelitian ini memiliki batasan lingkup masalah, mengenai persepsi yang akan di teliti dalam penelitian ini adalah persepsi pada tingkat kesadaran siswa kelas III SD Negeri 36 Palembang.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana tingkat persepsi siswa pada penerapan model TGT di kelas III SD Negeri 36 Palembang dalam pembelajaran PKN ?”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka penelitian ini memiliki tujuan yaitu untuk mengetahui persepsi siswa pada penerapan model TGT dalam pelajaran PKN.

1.6 Manfaat Penelitian

Setiap penelitian ini diharapkan memberikan manfaat. Adapun manfaat dalam penelitian ini yaitu:

a) Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat dijadikan sebagai upaya untuk mengembangkan pemahaman serta menambah wawasan dengan cara menggali persepsi siswa dengan menggunakan model TGT pada pembelajaran PKN.

b) Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan bisa digunakan:

1. Bagi guru: Dapat menerapkan media pembelajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa agar pembelajaran lebih menarik.

2. Bagi siswa: Diharapkan bisa meningkatkan pemahaman dengan adanya penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* dan dapat mengalami pembelajaran yang interaktif dan relevan serta bisa mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan kreativitas.
3. Bagi sekolah: Mendorong Prestasi akademik yang lebih baik untuk membuat siswa lebih antusias belajar dengan metode pengajaran dan pengajaran yang efektif untuk membuat guru lebih kreatif selama proses pembelajaran.
4. Bagi peneliti selanjutnya: Mengembangkan rekomendasi tambahan tentang penerapan model *teams games tournaments* meningkatkan pemahaman saat praktik dalam pengajaran.