

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada dasarnya, sebagai makhluk dinamis maka setiap manusia pasti akan mengikuti perkembangan zaman terutama perkembangan teknologi dan informasi. Faktor terpenting dalam kelangsungan hidup manusia untuk memajukan peradaban salah satunya adalah pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan penting manusia dalam menentukan arah dan tujuan kehidupan. Pendidikan formal maupun non formal merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan (Awaluddin, 2021).

Berdasarkan dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) Pasal 1 Ayat (1) dijelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Maka pendidikan juga merupakan suatu proses pembelajaran yang dapat membentuk karakter, sikap dan perilaku peserta didik.

Terlebih sejalannya dengan abad 21 saat ini dalam perkembangan teknologi dan informasi yang menuntut penggunaan kemajuan teknologi yang sudah mulai diintegrasikan dengan pendidikan. Dengan tujuan menjadikan pembelajaran lebih efektif dan efisien dalam membentuk pengetahuan peserta didik melalui kinerja kognitif. Maka keterampilan peserta didik yang lebih utama dilatih selama proses pembelajaran sebagai orientasi pembelajaran abad 21 untuk menghadapi tantangan pada abad 21 dengan istilah “*The 4C Skills*” yang dinyatakan oleh *Framework Partnership of 21st Century Skills*, yaitu: (1) *Communication*; (2) *Collaboration*; (3) *Critical Thinking and Problem Solving*; dan (4) *Creative and Innovative* (R. H. Mardiyah, 2021). Dan terjadi penambahan (5) *Character*; (6) *Citizenship* menjadi 6C karena menurut John Dewey menekankan pentingnya pendidikan yang tidak hanya berfokus pada keterampilan kognitif dan sosial (seperti dalam 4C), tetapi juga pada pengembangan karakter, etika, dan kewarganegaraan (Sihotang, 2018).

Pendidikan ideologi bangsa Indonesia yang bertujuan untuk membentuk warga negara yang baik, memahami hak dan kewajiban kewarganegaraan, cinta tanah air, serta berjiwa nasional Indonesia. Pengajaran dapat dilakukan kepada anak sekolah mulai dari tingkatan SD (Musthofa Akhyar, 2022). Selanjutnya, pendidikan dalam pembentukan karakter peserta didik menjadi strategi awal untuk membentuk kepribadian yang baik untuk peserta didik.

Hal ini menunjukkan bahwa pentingnya pendidikan karakter di sekolah. Pendidikan karakter diartikan sebagai proses pemberian tuntunan kepada peserta didik untuk menjadi manusia seutuhnya yang berkarakter dalam dimensi hati, pikir, rasa, dan karsa (Ningsih, 2021). Oleh karena itu setiap pendidikan wajib menerapkan pendidikan karakter dalam proses pembelajarannya termasuk dalam lembaga pendidikan formal SD.

Dalam proses pembelajaran peserta didik adalah sebagai subjek dan objek dari kegiatan pengajaran. Karena itu, inti dari proses belajar tidak lain adalah kegiatan belajar anak didik dalam mencapai suatu tujuan pengajaran. Jadi, menurut para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan dimana guru dan peserta didik saling berinteraksi di dalam kelas untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan (Indriyani, 2019).

Guru memiliki peran penting dalam kegiatan pembelajaran termasuk dalam mencapai keberhasilan peserta didik yang telah ditetapkan selama proses pembelajaran berlangsung. Suatu proses pembelajaran pasti melibatkan interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Marleni juga berpendapat proses pembelajaran adalah komunikasi antara guru dan murid berlangsung selama proses pembelajaran berlangsung (Marleni, 2016). Peran guru sebagai fasilitator dalam mencapai keberhasilan pembelajaran dan harus memperhatikan karakter peserta didik, dan memberikan pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan, penuh semangat sehingga peserta didik dapat lebih berani mengemukakan pendapat, dan tidak mudah cemas (Fauzi, S. & Mustika, 2022).

Untuk menjadikan proses pembelajaran yang menyenangkan maka guru perlu merancang pembelajaran yang menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu perwujudan tujuan pendidikan pembentukan karakter melalui pembelajaran di sekolah dasar salah satunya melalui pendidikan pancasila. Mata pelajaran pendidikan pancasila sebagai kurikulum Merdeka di sekolah dasar merupakan mata pelajaran yang berkaitan dengan pembinaan warga negara Indonesia dalam upaya menanamkan dan mewariskan karakter yang sejalan dengan pancasila kepada setiap warga negara, dengan menjadikan nilai-nilai pancasila sebagai landasan penuntun untuk mencapai Indonesia emas (Dewi, 2022).

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) mengidentifikasi 18 nilai karakter dalam rangka memperkuat pelaksanaan pendidikan karakter pada satuan pendidikan diantaranya ialah: 1) Religius, 2) Jujur, 3) Toleransi, 4) Disiplin, 5) Kerjasama, 6) Kreatif, 7) Mandiri, 8) Demokratis, 9) Rasa ingin tau, 10) Semangat kebangsaan, 11) Cinta tanah air, 12) Menghargai prestasi, 13) Bersahabat/Komunikatif, 14) Cinta damai, 15) Gemar membaca, 16) Peduli lingkungan, 17) Peduli sosial dan 18) tanggung jawab (Ningsih, 2021).

Pentingnya pendidikan karakter khususnya sikap percayaan diri karena termasuk dalam karakter menghargai prestasi (Banyumas, 2024), namun ditemukan permasalahan dalam penelitian ini bahwa masih rendahnya Kepercayaan Diri peserta didik terutama terlihat dalam proses dilaksanakannya pembelajaran di kelas IV SDN Pasar Manggis 03 Jakarta.

Berdasarkan hasil observasi peneliti peserta didik menunjukkan peserta didik yang pasif, malu untuk tampil didepan kelas, belum berani untuk bertanya yang peserta didik belum paham, malu menjawab pertanyaan guru, belum berani menyampaikan pendapat dan hasil kuesioner menunjukkan kepercayaan peserta didik 36% yaitu tingkat kepercayaan diri rendah hal ini juga diperkuat dengan hasil wawancara dengan guru yang mengatakan bahwa ketika proses pembelajaran berlangsung peserta didik pasif, tidak mau tampil didepan kelas untuk mempersentasikan hasil tugasnya, hanya 2-3 orang yang berani maju namun masih kurang dalam kepercayaan diri karena mempersentasikan dengan suara yang kecil.

Hasil wawancara peneliti dengan sebagian peserta didik mengatakan bahwa peserta didik takut jika hasil pengerjaan tugasnya memiliki jawaban yang salah, memiliki pengalaman negatif yaitu pernah dibully oleh teman, kurangnya dorongan atau dukungan dari orang-orang sekitar termasuk dengan guru yang masih menggunakan model pembelajaran yang menonton dan satu arah.

Pemilihan model pembelajaran harus memperhatikan perbedaan individual siswa dan cara mereka belajar, yang dapat mempengaruhi karakter dan keterampilan yang berkembang. Karakter siswa dapat ditingkatkan melalui pembelajaran dikelas, guru dapat mendesain proses pembelajaran menggunakan model dan media yang berkaitan dengan permasalahan (Berliana, 2023). Peneliti berusaha mencari solusi maka jika dikerucuti yang menjadi salah satu faktor utama yaitu pemilihan model pembelajaran, oleh karena itu pentingnya dalam pemilihan tindakan yang tepat. Model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* merupakan salah satu model pembelajaran yang dianggap tepat, karena peserta didik dapat berperan aktif dalam pembelajaran sehingga peserta didik akan lebih percaya diri, karena dengan TGT peserta didik dapat meningkatkan kepercayaan diri melalui penerapan langkah-langkah TGT.

Karena TGT ini merupakan model pembelajaran yang Interaktif dan kolaborasi dan saya juga menggunakan *wordwall* sebagai daya tarik karena anak suka yang visualnya warna warni selain itu juga belum banyak penelitian yang menjelaskan tgt media *wordwall* dapat meningkatkan kepercayaan diri dan melalui pendidikan Pancasila karena pendidikan Pancasila berfokus pada nilai-nilai dasar yang membentuk karakter. Sehingga Pembelajaran dengan Materi Aturan dan hak dan kewajiban dgn tgt dapat membantu anak untuk memahami dan mengetahui tanggung jawab mereka sebagai masyarakat, selain itu dengan penerapan tgt peserta didik bukan hanya belajar teori namun dengan pembelajaran interaktif dan kolaborasi dengan teman sebaya, dan dalam langkah2 tgt anak akan belajar mengimplementasikan aturan hak dan kewajiban seperti mendengarkan pendapat orang lain dan mengungkapkan pendapatnya. Ini dapat menimbulkan lingkungan yang aman untuk anak.

Hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Errin Tri Rahmawati yang berjudul “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa”. Pada hasil observasi memperoleh kategori sikap percaya mengalami peningkatan pada siklus 2 pertemuan 1 sebesar 27% dan meningkat menjadi 91% pada pertemuan 2 siklus 2 dari hasil lembar observasi dan kuesioner. Maka berdasarkan hasil observasi dan kuesioner maka pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT telah mampu meningkatkan Kepercayaan Diri peserta didik (Rahmawati, 2023).

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Herpratiwi, Erni, Nelly Astuti dan Qomario yang berjudul “*The Implementation of a Thematic Team Games Toruenament- Cooperative Learning in the Fifth Grade of Elementary School in Lampung Province*” dengan hasil penelitian hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar dipengaruhi oleh pembelajaran kooperatif dalam bentuk turnamen team games dengan taraf signifikansi 5%. Persamaan peneliti adalah penerapan model teams games tournament (Herpratiwi et al., 2019). Berdasarkan latar belakang dan permasalahan disebutkan sebelumnya, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Upaya Peningkatan Kepercayaan Diri Peserta Didik Kelas IV Dengan Penerapan Model Pembelajaran Koorperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* Terhadap Pendidikan Pancasila di SDN Pasar Manggis 03 Jakarta.

B. Identifikasi Masalah

Bedasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran yang masih berpusat kepada guru (satu arah) menyebabkan kecilnya kesempatan peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya
2. Kepercayaan Diri peserta didik yang masih tergolong rendah.
3. Peserta didik belum yakin dengan kemampuannya

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi di atas, ternyata masalah model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* dan Kepercayaan Diri merupakan masalah yang sangat kompleks dan menarik untuk diteliti. Namun keterbatasan pengetahuan penelitian serta ruang lingkupnya yang cukup luas, dan untuk permasalahan yang ada tidak meluas dan menyimpang dari sasaran yang sebenarnya, maka masalah yang diteliti dalam penelitian ini adalah:

1. Pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall*.
2. Kepercayaan Diri yang diteliti dalam penelitian ini adalah sikap dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi aturan, hak dan kewajiban.
3. Peserta didik yang diteliti kelas IVb di SDN Pasar Manggis 03 Jakarta.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan *Teams Games Tournament* (TGT) dalam peningkatan kepercayaan diri peserta didik kelas IV?
2. Apakah metode *Teams Games Tournament* dengan media *Wordwall* dapat meningkatkan kepercayaan diri peserta didik dengan mata pelajaran Pendidikan Pancasila?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka penelitian ini memiliki tujuan untuk meningkatkan kepercayaan diri peserta didik dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* dengan materi aturan, hak dan kewajiban pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV di SDN Pasar Manggis 03 Jakarta.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian diharapkan dapat memberikan wawasan dan masukan dalam pengembangan ilmu pengetahuan di bidang Pendidikan pancasila khususnya tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) materi aturan, hak dan kewajiban.

2. Manfaat Praktis

a. . Untuk Siswa

Hasil penelitian diharapkan dapat menumbuhkan semangat belajar serta membantu meningkatkan Kepercayaan Diri peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

b. . Untuk Guru

Untuk membantu guru mengatasi kendala dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan model pembelajaran yang tepat, maka temuan penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru.

c. . Untuk Peneliti

Hasil dari penelitian ini semoga dapat menambah wawasan, pengetahuan dalam menerapkan model pembelajaran yang tepat pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan dapat menambah pengalaman yang berguna bagi peneliti sebagai calon guru.