

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan proses terjadinya pendewasaan yang terjadi akibat pembiasaan pola asuh yang ditanamkan, mendewasakan anak dan berlangsung terus menerus. Hal senada diungkapkan Suyanto (2010: 13) “Pola asuh merupakan suatu sistem atau cara pendidikan, pembinaan yang diberikan oleh seseorang kepada orang lain. Jadi pendidikan anak merupakan pijakan bagi seseorang untuk mencapai proses pembiasaan alam kehidupan sehari-hari baik itu dalam lingkungan keluarga maupun sekolah dan unsur-unsur yang saling berhubungan yang dapat mewujudkan tercapainya tujuan pendidikan yang ditunjukkan dengan hasil belajar yang memuaskan”.

Di dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan di dalam Pasal 1 ayat (1) bahwa:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Berbagai cakupan kompetensi pembelajaran yang ada di sekolah dasar, dikelompokkan menurut kelompok mata pelajaran. Pengelompokan mata pelajaran pada pendidikan dasar tercantum pada Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 6 ayat (1) yang menyatakan bahwa:

“Kurikulum untuk jenis pendidikan umum, kejuruan, dan khusus pada jenjang pendidikan dasar dan menengah terdiri atas: a.kelompok mata pelajaran agama dan akhlak mulia; b. Kelompokmata pelajaran kewarganegaraan dan kepribadian; c. Kelompokmata pelajaran ilmu pengetahuan dan teknologi; d. kelompok matapelajaran estetika; e. kelompok mata pelajaran jasmani, olahragadan kesehatan.

Berdasarkan Peraturan Pemerintah tersebut, menunjukkan bahwa terdapat beberapa kelompok mata pelajaran khususnya untuk pendidikan dasar, salah satunya adalah Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).

Susanto,(2013:226) “PKn adalah pendidikan yang mengkaji dan membahas tentang pemerintahan, konstitusi, lembaga-lembaga demokrasi, *rule of law*, HAM, hak dan kewajiban warga negara serta proses demokrasi”. Adapun menurut Susanto,(2013:226) “PKn adalah pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mempersiapkan warga negara berpikir kritis dan bertindak demokratis”.

Berdasarkan definisi PKn di atas, menggambarkan bahwa PKn adalah pendidikan yang memberikan pemahaman dasar tentang kepedulian, sikap, pengetahuan politik yang mampu mengambil keputusan politik secara rasional, sehingga dapat mempersiapkan warga negara yang demokratis dan partisipatif melalui pendidikan yang berorientasi pada pengembangan berpikir kritis dan bertindak demokratis. PKn mengajarkan pengetahuan dan keterampilan intelektual yang dibutuhkan siswa dalam rangka berpartisipasi aktif dalam kehidupan bermasyarakat. Untuk itu PKn merupakan salah satu mata pelajaran yang penting dalam pendidikan di Indonesia.

Berdasarkan definisi PKn di atas, menggambarkan bahwa PKn adalah pendidikan yang memberikan pemahaman dasar tentang kepedulian, sikap, pengetahuan politik yang mampu mengambil keputusan politik secara rasional, sehingga dapat mempersiapkan warga negara yang demokratis dan partisipatif melalui pendidikan yang berorientasi pada pengembangan berpikir kritis dan bertindak demokratis. PKn mengajarkan pengetahuan dan keterampilan

intelektual yang dibutuhkan siswa dalam rangka berpartisipasi aktif dalam kehidupan bermasyarakat, sebab itu PKn merupakan salah satu mata pelajaran yang penting dalam pendidikan di Indonesia.

Berdasarkan defenisi PKn,dalam pembelajaran PKn siswa diharapkan tidak hanya menghafal materi tetapi juga harus memahami materi yang mereka pelajari, dan juga dapat mengkaitkannya dengan kehidupan sehari-hari yang terjadi di lingkungan sekitar mereka sehingga pembelajaran PKn yang dilaksanakan menjadi lebih bermakna. Pembelajaran yang berpusat pada siswa (*Student Centered*) harus diterapkan dalam pembelajaran PKn, hal ini bertujuan agar siswa dapat mengaplikasikan nilai dan norma yang terkandung dalam pelajaran PKn di dalam kehidupan siswa, Akibat dari pembelajaran yang kurang menarik yang disajikan oleh guru akan membuat siswa jenuh. Jika siswa merasa jenuh maka tujuan pembelajaran tidak dapat disampaikan dengan baik.

Permasalahan seperti itu masih penulis temukan pada prose belajar PKn di SD Negeri 28 Pasar Gompong Kecamatan Lengayang. Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 18 dan 19 Januari 2017 dengan guru kelas V SD 28 Pasar gompong Kecamatan Lengayang pada semester II tahun ajaran 2016/2017,Berdasarkan obsevasi di kelas V penulis menemukan masalah pada kelas V SD Negeri 28 Pasar Gompong Kecamatan Lengayang, diantaranya: (1) pada pembelajaran PKn, guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional,sebab itukurang menarik perhatian, dan motivasi siswa dalam pembelajaran, hal ini menyebabkan siswa merasa jenuh dan pasif dalam pembelajaran; (2)guru kurang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran,

masih kurang dalam memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan mengeluarkan pendapat, sehingga menghambat siswa untuk mengembangkan pengetahuannya; (3) siswa belum dibiasakan berdiskusi dalam kelompok dan bekerjasama dengan siswa lain. Hal tersebut masih belum bisa mengaktifkan siswa secara optimal karena pembelajaran masih berpusat kepada guru (*Teacher Centered*).

Permasalahan di atas menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 28 Pasar Gompong Kecamatan Lengayang. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai Ulangan Harian I Siswa Kelas V SD Negeri 28 Pasar Gompong Kecamatan Lengayang Semester I Tahun Ajaran 2016/2017.

Tabel 1: Persentase Ketuntasan Nilai UH I PKn Siswa Kelas V SD Negeri 28 pasar gompong kecamatan lengayang Semester II Tahun Ajaran 2016/2017.

No	Kelas	Jumlah Siswa	Siswa yang Mencapai KKM		Siswa yang Tidak Mencapai KKM	
			Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
1	V-A	22	16	72,82%	6	22,27%
2	V-B	23	15	65,22%	8	34,82%

(Sumber: Tata Usaha SDN 28 Pasar Gompong Kecamatan Lengayang Tahun Ajaran 2016/2017)

Berdasarkan Tabel I diatas dapat dilihat bahwa hasil nilai UH I PKn Siswa Kelas V SD Negeri 28 Pasar Gompong Kecamatan Lengayang Tahun Ajaran 2016/2017. Persentase ketuntasan berada dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah untuk mata pelajaran PKn yakni 75, di kelas VA 72,82% tuntas dan 22,27% tidak tuntas, sedangkan di kelas VB 65.22% tuntas dan 34.82% tidak tuntas.

Kurangnya minat dan kertertarikan siswa dalam pembelajaran PKn, menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Salah satu upaya yang dapat mengatasi kondisi di atas guru hendaknya memakai pendekatan yang sesuai dan bervariasi dalam proses pembelajaran, sehingga tidak membuat siswa cepat bosan, membuat siswa lebih kreatif, dan aktif dalam pembelajaran, serta mencapai tujuan pembelajaran.

Sebab itu diperlukan model pembelajaran yang mampu menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Penggunaan model pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran akan membuat siswa lebih menguasai materi dan diharapkan mampu meningkatkan hasil pembelajaran siswa.

sebab itu dibutuhkan model pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang berpusat kepada siswa yang membuat siswa aktif dan bekerjasama dalam memahami materi, penggunaan model pembelajaran yang tepat akan memudahkan siswa dalam memahami materi dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Salah-satu model pembelajaran yang mampu mengaktifkandan membuat siswa bekerjasama terutama pada mata pelajaran PKn adalah Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)*. Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* yaitu pembelajaran kooperatif learning tipe TGT adalah model pembelajaran kelompok yang beranggotakan 5 sampai 6 orang peserta didik yang heterogen yang mana proses pembelajarannya diawali dengan penyampaian materi oleh guru dan diakhiri dengan memberikan pertanyaan kepada siswa.

Melalui model ini siswa akan belajar bersosialisasi, siswa menjadi lebih ingat dan memahami materi yang dipelajarinya, meningkatkan fokus siswa pada pengetahuan yang relevan dengan materi pelajaran, membantu siswa untuk mengembangkan dan akan memotivasi siswa untuk belajar lebih giat.

Salah-satu model pembelajaran yang mampu mengaktifkan siswa terutama pada mata pelajaran PKn adalah Model Kooperatif *Tipe Team Games Tournament (TGT)*. Model Kooperatif *Tipe Team Games Tournament (TGT)* yaitu pembelajaran Kooperatif Learning tipe TGT adalah model pembelajaran kelompok yang beranggotakan 5 sampai 6 orang peserta didik yang heterogen yang mana proses pembelajarannya diawali dengan penyampaian materi oleh guru dan diakhiri dengan memberikan pertanyaan kepada siswa.. Melalui model ini siswa akan belajar bersosialisasi, siswa menjadi lebih ingat dan memahami materi yang dipelajarinya, meningkatkan fokus siswa pada pengetahuan yang relevan dengan materi pelajaran, membantu siswa untuk mengembangkan dan akan memotivasi siswa untuk belajar lebih giat

Untuk mengatasi hal-hal itu yang demikian guru harus benar-benar memilih dan menggunakan model pembelajaran yang tepat, agar terciptanya pembelajaran yang efektif (aktif, kreatif, dan menyenangkan) penggunaan model TGT ini dapat dalam pembelajaran PKn dapat melibatkan semua siswa berfikir dan berperan aktif dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran lebih bermakna dan menarik, selain itu siswa dapat belajar lebih rileks disamping menimbulkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. TGT ini menggunakan kuis dengan turnamen dimana

siswa memainkan game akademik dengan anggota lainnya untuk menyumbangkan poin untuk skor timnya, Tujuan adalah untuk memusatkan bahwa seluruh anggota kelompok telah menguasai pelajaran..

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk memperbaiki penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn di Kelas V SD Negeri 28 Pasar Gompong Kecamatan Lengayang”**.

B. Identifikasi masalah

Dalam penelitian ini dapat dikemukakan identifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Proses pembelajaran PKn masih menggunakan model pembelajaran konvensional yang berpusat pada siswa.
- b. Guru belum menggunakan Model *Kooperatif Tipe Teams Games Tournamenst (TGT)* Dalam Pembelajaran PKn di Kelas V SD N 28 Pasar Gompong dalam pembelajaran PKn.
- c. Siswa cenderung jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran PKn.
- d. Kurangnya minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran PKn dikelas V SD N 28 Pasar Gompong.
- e. Rendahnya nilai UH I siswa Kelas V SD N 28 Pasar gompong Kecamatan Lengayang pada pembelajaran PKn.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya ruang lingkup permasalahan serta kemampuan penulis yang terbatas, maka penelitian ini dibatasi pada hasil belajar berikut ini:

1. Hasil belajar siswa ranah koqnitif tingkat pengetahuan (C1) dan tingkat pemahaman (C2) dalam proses pembelajaran PKn.
2. Perbedaan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Toernaments* dan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran Konvensional

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Apakah ada terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Toernaments (TGT)* terhadap hasil belajar koqnitif siswa tingkat pengetahuan (C1) dan tingkat pemahaman (C2) dalam proses pembelajaran PKn di Kelas V SD N 28 Pasar Gompong Kecamatan Lengayang
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Toernaments (TGT)* dengan menerapkan metode pembelajaran konvensional dalam proses pembelajaran Pkn di Kelas V SD N 28 Pasar Gompong Kecamatan Lengayang

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Toernament (TGT)* terhadap hasil belajar koqnitif siswa tingkat pengetahuan dan tingkat pemahaman dalam proses pembelajaran PKn di Kelas V SD N 28 Pasar Gompong Kecamatan Lengayang
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Toernaments (TGT)* dengan menerapkan metode pembelajaran konvensional dalam proses pembelajaran Pkn di Kelas V SD N 28 Pasar Gompong Kec.Lengayang

F. Manfaat penelitian

Setelah penelitian dilaksanakan, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat oleh berbagai pihak baik secara praktis maupun teoritis.

- a. Secara praktik
 - a) Bagi Kepala Sekolah, diharapkan dapat digunakan sebagai informasi hasil belajar dalam rangka memperbaiki dan meningkatkan mutu pendidikan sekolah, khususnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model Kooperatif tipe *Teams Game Toernament (TGT)* di kelas V SD Negeri 28 Pasar Gompong Kecamatan Lengayang.
 - b) Bagi Guru, penerapan pembelajaran PKn dengan pendekatan model Kooperatif tipe *Teams Game Toernament (TGT)*, dapat bermanfaat sebagai

masukannya dalam melaksanakan pembelajaran PKn dengan menggunakan pendekatan Kooperatif tipe *teams game toernament (TGT)*, dan guru diharapkan mampu untuk menggunakan pendekatan Kooperatif Tipe *Teams Games Toernaments (TGT)* dalam rangka meningkatkan hasil belajar dan prestasi siswa.

- c) Bagi siswa terutama sebagai subjek penelitian, diharapkan dengan penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model Kooperatif tipe *Teams Games Toernaments (TGT)* di kelas V SD Negeri 28 Pasar Gompong Kecamatan Lengayang.
- d) Bagi penulis, melalui penelitian ini penulis dapat meningkatkan keterampilan dalam menerapkan model Kooperatif tipe *Teams Game Toernament (TGT)* dalam proses pembelajaran serta menambah wawasan penulis dalam melaksanakan pembelajaran PKn dengan menggunakan model Kooperatif tipe *Teams Games Toernaments (TGT)*, dan salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata I (SI).

b. Secara teoritis

- a) Pengujian manfaat model Kooperatif tipe *Teams Game Toernament (TGT)* terhadap hasil belajar khususnya di Sekolah Dasar
- b) Untuk menambah dan mengembangkan wawasan ilmu pengetahuan khususnya dalam hal model-model pembelajaran.
- c) Sebagai dasar untuk mengadakan penelitian-penelitian lebih lanjut bagi peneliti lain.