

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sarana penting untuk meningkatkan kualitas sumberdaya manusia (SDM) dalam menjamin keberlangsungan pembangunan suatu bangsa. Peningkatan kualitas SDM jauh lebih mendesak untuk segera direalisasikan terutama dalam menghadapi era persaingan global. Oleh karena itu, peningkatan kualitas SDM sejak dini merupakan hal penting yang harus dipikirkan secara sungguh-sungguh. Untuk menunjang terlaksananya kegiatan tersebut maka dapat disalurkan melalui belajar.

Pendidikan kewarganegaraan (PKn) adalah mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai-nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia, Susanto (2014:225) "Nilai-nilai luhur dan moral ini diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan sehari-hari, baik sebagai individu maupun anggota masyarakat, dan makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa, yang merupakan usaha untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berinteraksi dengan hubungan antarwarga dengan Negara serta pendidikan pendahuluan beladaria agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan Negara".

PKn sangat penting untuk menumbuhkan sikap kewarganegaraan generasi penerus bangsa. Tentunya studi ini sangat mendukung untuk membentuk mental

dan kepribadian siswa menjadi mental yang berlandaskan Pancasila dan UUD 1945. Hal ini sesuai dengan kenyataan di lapangan, berdasarkan hasil observasi dilakukan di kelas V SD Negeri 13 Surau Gadang, pada tanggal 13 dan 14 Februari 2018 pada saat pembelajaran PKn SK 1. Menghargai nilai-nilai juang dalam proses perumusan Pancasila sebagai dasar negara, KD 1.3 Meneladani nilai-nilai juang para tokoh yang berperan dalam proses perumusan Pancasila sebagai dasar negara dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran yang disajikan bersifat monoton yaitu pembelajaran yang hanya berpusat pada guru. Metode yang digunakan guru juga tidak bervariasi karena dalam pembelajaran tersebut guru hanya menggunakan metode ceramah. Hal tersebut membuat guru mengalami kesulitan dalam mengetahui apakah siswa sudah paham atau belum terhadap materi pembelajaran terutama pada pembelajaran PKn.

Fakta kurang optimalnya pembelajaran PKn ini terlihat dari Nilai Murni Semester II Kelas V di SDN 13 Surau Gadang. Berdasarkan hasil Nilai Murni Semester II tersebut terlihat masih ada nilai siswa yang berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu nilai siswa dapat dikatakan tuntas jika siswa tersebut mendapatkan nilai 75 ke atas. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Daftar Nilai Ujian Murni Semester II Kelas V SD Negeri Surau Gadang Tahun Ajaran 2017/2018

Jumlah Siswa	Nilai PKn		Ketuntasan			
	Tertinggi	Terendah	Nilai ≥ 75		Nilai ≤ 75	
31	9,33	2,50	Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
			13	41,94%	18	58,06%
30	96,7	46,7	Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
			17	56,67%	13	43,33%

Sumber: Guru Kelas V SDN 13 Surau gadang

Berdasarkan tabel 1 terlihat bahwa rata-rata hasil Ujian Semester II kelas V SDN 13 Surau gadang belum mencapainya kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditentukan sekolah, yaitu 75. Hal ini menandakan bahwa pembelajaran yang telah dilaksanakan belum berhasil. Artinya, terdapat masalah dalam pembelajaran PKn yang mengakibatkan hasil belajar siswa tidak mencapai KKM. Agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa maka perlunya diterapkan sebuah model pembelajaran yang inovatif. Salah satu model pembelajaran yang inovatif yaitu model *Teams Games Tournament* (TGT).

Istarani (2015:19) menyatakan “hasil belajar adalah suatu pernyataan yang spesifik dinyatakan dalam perilaku dan penampilan yang diwujudkan dalam bentuk tulisan untuk menggambarkan hasil belajar yang diharapkan”. Salah satu yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan memilih model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran ini cocok untuk memperbaiki kualitas pembelajaran karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka salah satu alternatif untuk menyelesaikan masalah yaitu dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) kepada peserta didik. Menurut Istarani (2012:240) kelebihan model *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai berikut :

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik karena menggunakan kartu.
- 2) Belajar lebih atraktif karena dilakukan dalam bentuk permainan yang mengarah pada suatu permainan.

- 3) Baik digunakan dalam menunjukkan prestasi .
- 4) Dapat memaju aktifitas belajar siswa agar lebih aktif.
- 5) Dapat meningkatkan kerjasama siswa dalam proses belajar mengajar.
- 6) Dapat mengembangkan persaingan yang sehat dalam proses belajar mengajar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, dapat diidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut:

1. Pembelajaran yang disajikan bersifat monoton.
2. Metode yang digunakan guru juga tidak bervariasi.
3. Masih ada nilai siswa yang berada di bawah KKM yang telah ditetapkan sekolah.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah, dan juga mengingat luasnya ruang lingkup permasalahan serta hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn, maka peneliti membatasi penelitian ini dalam pembelajaran PKn siswa kelas V di SDN 13 Surau Gadang Padang. Dengan menggunakan model pembelajaran TGT.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka diperoleh rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah hasil belajar PKn di kelas V SDN 13 Surau Gadang tanpa menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT).
2. Bagaimanakah hasil belajar PKn di kelas V SDN 13 Surau Gadang dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT).

3. Pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar PKn di kelas V SDN 13 Surau Gadang.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui bagaimanakah hasil belajar PKn di kelas V SDN 13 Surau Gadang tanpa menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT).
2. Mengetahui bagaimanakah hasil belajar PKn di kelas V SDN 13 Surau Gadang dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT).
3. Melihat Pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar PKn di kelas V SDN 13 Surau Gadang.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

a. Bagi siswa

- 1) Meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Menjadikan siswa lebih aktif di dalam kegiatan pembelajaran.
- 3) Memberikan rasa percaya diri pada siswa.
- 4) Sebagai bahan introspeksi diri untuk meningkatkan kemampuan belajar secara optimal.

b. Bagi guru

- 1) Merupakan alat untuk mengembangkan diri sebagai guru yang profesional.

- 2) Sebagai bahan masukan guru dalam merancang sistem pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan.
- 3) Sebagai sumber informasi bagi guru tentang efektifitas penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran PKn.

2. ManfaatPraktik

Memberikan pengetahuan, pengalaman juga referensi bagi peneliti untuk melakukan penelitian lebih lanjut terhadap faktor-faktor penyebab timbulnya masalah belajar yang telah teridentifikasi dan menemukan cara menanggulangi masalah tersebut terutama dalam pembelajaran PKn melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).