

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menghasilkan proses pembelajaran dan suasana agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi diri untuk memiliki kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan yang diperlukan oleh peserta didik dan juga masyarakat. Pendidikan dapat juga dikatakan sebagai bimbingan yang diberikan kepada anak dalam masa pertumbuhan dan perkembangannya untuk mencapai tingkat kedewasaan yang bertujuan untuk menambah ilmu pengetahuan, membentuk karakter diri, dan mengarahkan anak untuk menjadi pribadi yang lebih baik.

Pada Kurikulum 2013 lebih menekankan pada kompetensi dengan pemikiran berbasis sikap, pengetahuan dan keterampilan. Di dalam kurikulum 2013 menggunakan berbagai tema. Tema yang ada dalam kurikulum 2013 mengkaitkan pada mata pelajaran yang satu dengan yang lainnya. Tema yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah tema 6 yaitu cita-citaku.

Kurikulum 2013 juga mengajarkan siswa untuk lebih aktif, kreatif dan inovatif dalam setiap pemecahan masalah yang mereka akan dihadapi saat proses pembelajaran berlangsung dan terlibat langsung dalam memahami pengetahuan baru melalui proses ilmiah. (dalam jurnal Sintya, Arsi dan Darsana, 2016:2).

Pendidikan Kewarganegaraan adalah pendidikan yang mengingatkan akan pentingnya nilai hak dan kewajiban warga negara, sehingga segala sesuatu yang dilakukan sesuai dengan tujuan, cita-cita bangsa dan tidak menyimpang dari apa yang diharapkan. Karena nilai pendidikan ini telah diterapkan sejak dini di setiap arena pendidikan dari paling awal hingga perguruan tinggi, sehingga para penerus bangsa menjadi kompeten dan siap menjalani kehidupan berbangsa dan bernegara. (Ismail & Hartati 2020:1).

Tujuan dari Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) yaitu untuk menumbuhkan wawasan dan kesadaran akan negara, sikap dan perilaku yang mencintai tanah air dan membangun budaya bangsa, wawasan tentang negara kepulauan dan ketahanan nasional pada penerus bangsa masa depan yang sedang belajar akan menguasai pengetahuan ilmiah dan teknologi dan seni. (Ismail & Hartati 2020:1).

Menurut Soedijarto (dalam Ismail, 2020:6) bahwa “pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan politik yang bertujuan demi membantu peserta didik agar menjadi seorang warga negara yang memiliki pengetahuan politik secara dewasa serta mampu berpartisipasi dalam membangun sistem politik yang demokratis”.

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan pada tanggal 21 Oktober 2021 sampai dengan 22 Oktober 2021 di sekolah SDN 15 Sungai Limau Kabupaten Padang Pariaman, dalam pelaksanaan pembelajaran masih terlihat guru lebih aktif dalam memberikan materi dengan menggunakan metode ceramah, selanjutnya guru memberikan tugas pada LKS yang telah

disediakan, sehingga terlihat pada proses pembelajaran sedikit monoton. Disini peneliti menemukan bahwa dalam proses pembelajaran pada materi PKn, siswa kurang aktif dan kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, siswa cenderung menunjukkan sikap bosan dan jenuh bahkan sering berbicara dengan teman sebangkunya. Agar proses pembelajaran berpusat kepada siswa dan menjadikan siswa sebagai pelaku utama yang berperan aktif dalam pembelajaran maka perlu menggunakan model pembelajaran yang tepat.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah peneliti lakukan pada tanggal 23 Oktober 2021 di SDN 15 Sungai Limau dengan ibu Anna Orisin S.Pd selaku guru kelas IV diperoleh informasi bahwa dalam memberikan materi pelajaran khususnya pada mata pelajaran PKn, belum pernah menggunakan modul pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*). Guru hanya menggunakan buku tema dan LKS yang telah disediakan untuk sumber belajar. Sehingga kurang aktif dan kurang bersemangat siswa dalam mengikuti pelajaran di kelas.

Salah satu model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa dan menjadikan siswa pelaku utama dalam belajar adalah model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT)..

*Teams Games Tournament* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar beranggotakan 5

sampai 6 siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda.

Menurut Saco (2006:77) bahwa “dalam TGT siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran.

Menurut Wulandari, Putra, & Suadyana (2014) “Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar menjadi lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar”. Pada *Teams Games Tournament* siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil dengan anggota dari empat sampai lima peserta didik secara heterogen, agar tingkatan semangat belajar siswa dapat meningkat maka di akhir kegiatan pembelajaran dibuatkan *tournament* atau kompetisi antar *teams*.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa metode dan bahan ajar yang digunakan masih bersifat *konvensional* pada pembelajaran PKn serta kurang aktif dan semangat siswa dalam belajar serta siswa cenderung menunjukkan sikap bosan dan jenuh dalam belajar, sehingga perlu pengembangan pada konteks bahan dan metode pembelajaran. Bahan ajar yang akan dikembangkan berupa modul PKn yang didalamnya diterapkan langkah-langkah pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*). Oleh karena itu, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Modul Pembelajaran PKn Berbasis Model Kooperatif

*Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri 15 Sungai Limau Kabupaten Padang Pariaman”.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah ditemukan sebelumnya, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Pada proses pembelajaran, siswa kurang aktif dan kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran
2. Belum tersedianya modul pembelajaran berbasis model kooperatif TGT yang menarik.
3. Siswa cenderung menunjukkan sikap bosan dan jenuh dalam belajar.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah agar penelitian lebih terarah dan hasil penelitian tercapai, maka peneliti membatasi masalah pada pengembangan modul pembelajaran PKn berbasis model kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar pada KD: 1.3: Mensyukuri keberagaman umat beragama di masyarakat sebagai anugrah Tuhan yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika, hanya sampai validitas dan praktikalitas mengingat keterbatasan waktu.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengembangan modul pembelajaran PKn berbasis model kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) untuk siswa kelas IV

SD Negeri 15 Sungai Limau Kabupaten Padang Pariaman yang memenuhi kriteria valid ?

2. Bagaimana pengembangan modul pembelajaran PKn berbasis model kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) untuk siswa kelas IV SD Negeri 15 Sungai Limau Kabupaten Padang Pariaman yang memenuhi kriteria praktis ?

#### **E. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditemukan, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk menghasilkan modul pembelajaran PKn berbasis model kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) untuk siswa kelas IV SD Negeri 15 Sungai Limau kabupaten Padang Pariaman yang memenuhi kriteria valid.
2. Untuk menghasilkan modul pembelajaran PKn berbasis model kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) untuk siswa kelas IV SD Negeri 15 Sungai Limau kabupaten Padang Pariaman yang memenuhi kriteria praktis.

#### **F. Manfaat Pengembangan**

Dalam penelitian, diharapkan memberikan manfaat baik secara teoritis, praktis dan akademis kepada peneliti maupun objek penelitian sehingga akan memberikan suatu referensi dalam rangka perbaikan ke arah yang lebih baik di masa yang akan datang. Adapun penelitian ini adalah sebagai berikut :

## 1. Manfaat Teoritis

Berguna untuk mengembangkan ilmu pengetahuan khusus di bidang pendidikan agar nantinya dapat menjadi guru yang kompeten di bidangnya.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Sekolah

Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran untuk mencapai kurikulum yang dikembangkan dengan menggunakan modul pembelajaran.

### b. Bagi Guru

- 1) Penelitian ini diharapkan lebih praktis dan mudah dalam menyampaikan materi pada siswa di kelas.
- 2) Sebagai sumber ide dan referensi dalam pengembangan sumber belajar dan bahan ajar yang telah dikembangkan.
- 3) Sebagai alternatif bahan ajar masukan bagi guru untuk dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

### c. Bagi siswa

Dalam penelitian ini diharapkan agar siswa lebih mandiri dalam belajar dan mudah mengerti materi yang telah disampaikan oleh guru serta sebagai sumber belajar yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

### d. Bagi Peneliti lain

Sebagai sarana berbagi pengalaman dalam mengembangkan modul pembelajaran PKn berbasis model kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) di Sekolah Dasar.

### 3. Manfaat Akademis

Untuk menambah wawasan peneliti dalam mempersiapkan perangkat pembelajaran dikemudian hari dan sebagai landasan untuk melaksanakan penelitian berikutnya serta sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pendidikan S1 bagi peneliti.

#### e. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan modul pembelajaran adalah :

1. Modul yang dikembangkan disesuaikan dengan Kurikulum 2013 pada materi keberagaman umat beragama di masyarakat sebagai anugrah tuhan yang maha esa dengan dilengkapi *cover*, identitas siswa, kata pengantar, daftar isi, petunjuk modul, kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, peta konsep, materi, diskusi lembar kerja kelompok, rangkuman, evaluasi, daftar pustaka dan profil penulis.
2. Ukuran pada modul ini adalah B5 (18,62cm x 25,7cm ) dengan jenis tulisan *Comic Sans MS* dan *size* 12
3. Dalam pembuatan modul, *cover* pada modul berwarna oren dengan campuran warna hitam serta di dalam modul menggunakan warna kuning yang disesuaikan dengan latar belakang modul, dilengkapi dengan berbagai gambar-gambar kartun yang indah agar lebih menarik minat belajar siswa.