

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berdasarkan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SD/MI dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah bahwa mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan “mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945”.

Mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan dalam Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a. Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan;
- b. Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti-korupsi;
- c. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsabangsa lainnya;
- d. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Menurut PP Nomor 19 tahun 2005 PKn termasuk dalam kelompok mata pelajaran kewarganegaraan dan kepribadian, dimaksudkan untuk peningkatan

kesadaran dan wawasan peserta didik akan status, hak, dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta peningkatan kualitas dirinya sebagai manusia. Kesadaran dan wawasan termasuk wawasan kebangsaan, jiwa dan patriotisme bela negara, penghargaan terhadap hak-hak asasi manusia, kemajemukan bangsa, pelestarian lingkungan hidup, kesetaraan gender, demokrasi, tanggung jawab sosial, ketaatan pada hukum, ketaatan membayar pajak, dan sikap serta perilaku anti korupsi, kolusi, dan nepotisme. Berdasarkan refleksi awal dengan tim kolaborasi melalui hasil observasi, wawancara, angket dan catatan lapangan yang dilaksanakan di kelas V SD Negeri 20 Halmahera Barat Halmahera Tengah menunjukkan bahwa pembelajaran PKn belum optimal. Hal ini dikarenakan beberapa faktor yang bersumber dari guru, siswa, dan hasil belajar sebagai berikut:

Pada guru ditemukan kendala yang meliputi: (1) Guru belum optimal dalam menggunakan model dan media pembelajaran; (2) Media pembelajaran yang digunakan guru kurang mendukung dalam pelaksanaan proses pembelajaran; (3) Pelaksanaan proses pembelajaran cenderung konvensional; dan (4) Pembelajaran masih berpusat pada guru;

Pada siswa ditemukan kendala yang meliputi: (1) Siswa kurang tertarik dalam pembelajaran; (2) Partisipasi siswa dalam pembelajaran kurang; dan (3) Aktivitas belajar siswa belum menunjukkan kerja kelompok; dan

Pada hasil belajar, ditemukan 20 siswa (55,56%) mendapat nilai dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 60, sedangkan 16 siswa (44,44%) nilainya diatas KKM dengan nilai terendah 0 dan nilai tertinggi 80 dan rata-rata 60.

Hal tersebut didukung dengan temuan Dikti (2007) menunjukkan bahwa permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran di Indonesia seperti kurangnya

keterampilan tenaga pendidik dalam pengelolaan pembelajaran, termasuk dalam pembelajaran PKn. Pada umumnya, tenaga pendidik Indonesia masih menggunakan pembelajaran konvensional yang bersifat verbalistik dan proses pembelajaran sangat berpusat pada pengajar. Daryanto (2013) menyatakan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran masih menggunakan pembelajaran konvensional yang lebih cenderung membosankan dan kurang optimal dalam penggunaan media pembelajaran untuk mentransfer pengetahuan sehingga menyebabkan motivasi belajar peserta didik menjadi turun.

Berdasarkan temuan data tersebut maka pelaksanaan pembelajaran PKn memerlukan perubahan proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajarannya. Piet A. Sahertian (Rusman, 2013:50) menyatakan bahwa kualitas guru dalam menjalankan tugasnya meliputi: (1) Bekerja dengan siswa secara individual; (2) Persiapan dan perencanaan pembelajaran; (3) Pendayagunaan media pembelajaran; (4) Melibatkan siswa dalam berbagai pengalaman belajar; dan (5) Kepemimpinan yang aktif dari guru.

Berdasarkan diskusi dengan tim kolaborasi, untuk memecahkan masalah pembelajaran tersebut, tim kolaborasi menetapkan alternatif tindakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, yang dapat meningkatkan keterampilan guru dan mendorong aktivitas siswa dalam pembelajaran. Untuk mendukung hal tersebut, maka penulis melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKN Melalui Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Pada Siswa Kelas V SD Negeri 20 Halmahera Barat”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat diketahui beberapa permasalahan yang terdapat pada proses belajar mengajar yaitu:

1. Guru belum optimal dalam menggunakan model dan media pembelajaran;
2. Media pembelajaran yang digunakan guru kurang mendukung dalam pelaksanaan proses pembelajaran;
3. Pelaksanaan proses pembelajaran cenderung konvensional;
4. Pembelajaran masih berpusat pada guru.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Apakah model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn kelas V SD Negeri 20 Halmahera Barat?
2. Bagaimana cara meningkatkan kualitas pembelajaran PKn dengan menggunakan model *Teams Games Tournaments* (TGT) pada siswa kelas V SD Negeri 20 Halmahera Barat?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan identifikasi dan rumusan masalah, yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah

1. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn dengan menggunakan model *Teams Games Tournaments* (TGT) pada siswa kelas V SD Negeri 20 Halmahera Barat.
2. Untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model *Teams Games Tournaments* (TGT) pada siswa kelas V SD Negeri 20 Halmahera Barat.

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan beberapa kajian teoritis yang terdapat pada latar belakang penelitian, sehingga peneliti menduga bahwa Pembelajaran dengan menggunakan Model *Teams Games Tournaments* (TGT). Dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi PKn.

F. Manfaat penelitian

1. Manfaat teoritis.

Hasil penelitian dapat memberikan informasi yang berharga dalam memperkaya khasana ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan khususnya dalam menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) dengan upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada materi PKn.

2. Manfaat praktis

Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan manfaat praktis, sebagai berikut:

- a. Bagi siswa, Memacu minat siswa serta mendorong siswa agar lebih aktif dalam belajar serta sebagai pengalaman langsung pada siswa dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT).
- b. Bagi Guru, Menambah sumbangan pemikiran dalam rangka perbaikan rancangan pembelajaran agar lebih bervariasi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar terutama menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) pada materi PKn.
- c. Bagi peneliti, Dapat memperoleh pengalaman langsung dalam menerapkan *Teams Games Tournaments* (TGT) pada materi PKn.

G. Defenisi Operational

1. Kooperatif adalah suatu sistem yang didasarkan pada alasan bahwa manusia sebagai makhluk sosial yang berbeda satu sama lain sehingga konsekuensi logisnya manusia berinteraksi satu sama lain.
2. Kualitas pembelajaran merupakan intensitas keterkaitan sistemik dan sinergis antara guru, siswa, iklim pembelajaran, serta media pembelajaran dalam menghasilkan proses dan hasil belajar yang optimal sesuai dengan tuntutan kurikulum.
3. *Teams Games Tournaments* (TGT) adalah salah satu tipe atau model, pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada, perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.