

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Otonomi daerah membawa pengaruh bagi manajemen pendidikan di Indonesia. Salah satu pengaruh tersebut adalah diberlakukannya otonomi sekolah, di mana tiap-tiap sekolah memiliki wewenang untuk mengelola dan meningkatkan mutu sekolah berdasarkan kebijakan pendidikan nasional. Dalam lingkup kelas, maka guru mempunyai peran yang strategis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Guru merupakan personil sekolah yang memiliki kesempatan bertatap muka lebih banyak dengan siswanya. Dengan demikian, peran dan tanggung jawab guru sesuai dengan kebijakan otonomi sekolah antara lain adalah menguasai dan mengembangkan materi pembelajaran, merencanakan dan mempersiapkan pembelajaran, serta mengontrol dan mengevaluasi kegiatan siswa.

Kemampuan guru dalam menciptakan pembelajaran yang berkualitas sangat menentukan keberhasilan pendidikan secara keseluruhan. Kualitas pembelajaran sangat bergantung pada kemampuan guru, terutama dalam memberikan kemudahan belajar kepada siswa secara efektif dan efisien.

Berdasarkan pengamatan, sejauh ini permasalahan dalam pembelajaran yang di alami oleh guru khususnya pada mata pelajaran PKn adalah mengenai keadaan kelas yang pasif dalam belajar dan siswa hanya mampu mengembangkan kemampuan mengingat atau menghafal saja. Pada saat berlangsungnya proses pembelajaran siswa tidak banyak bertanya atau menjawab pertanyaan guru, sehingga hal ini dirasakan sebagai kendala bagi pengajar (guru) dalam pelajaran

PKn, yang dapat menghambat tujuan pengajaran PKn. Mata pelajaran PKn dianggap menjenuhkan masih dirasakan oleh sebagian siswa. Kejenuhan pada mata pelajaran ini dirasakan karena hal-hal berikut yakni:

- Komponen guru, skenario pembelajaran yang disampaikan di kelas terkadang tidak sesuai dengan pelaksanaan pembelajaran. Penyusunan rencana atau skenario pembelajaran sehingga tidak sesuai dengan kondisi kelas dan suasana siswa. Sehingga pembelajaran seringkali menyimpang dari tujuan semula, hal ini merupakan kendala guru di kelas.
- Komponen siswa, banyak sebagian siswa yang kurang merespon mata pelajaran PKn, hal ini selain disebabkan strategi dan metode yang disampaikan kurang menarik juga kondisi psikologis siswa yang kurang mendukung, adapun keaktifan hanya dimiliki oleh siswa tertentu saja sedangkan siswa yang lain bersikap pasif dan acuh terhadap pelajaran yang diberikan. Jika melihat kondisi tersebut, terkadang guru sebagai pengajar hanya dapat menyuruh siswa mengerjakan tugas.

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang diharapkan dapat membina moral siswa dan pembentukan watak, salah satunya adalah sikap cinta tanah air. Dalam hal ini PKn mempunyai misi untuk membantu para siswa belajar agar menjadi warga negara yang memiliki rasa kebanggaan dan rasa cinta tanah air serta bertanggung jawab dan berpartisipasi di masyarakat demokratis yang majemuk dalam suku, bahasa, agama, budaya maupun adat istiadat. Dari pemaparan misi PKn tersebut, dapat kita lihat bahwa cinta tanah air merupakan salah satu indikator terhadap sikap patriotisme. Adapun halnya dengan siswa

sebagai generasi muda yang dapat memahami dan dapat mengerti betapa penting sikap patriotisme yang dari pengertiannya sebagai cinta kepada bangsa, Negara, rakyat dan tanah air. Sikap patriotisme merupakan sikap yang bersumber dari perasaan cinta pada tanah air sehingga menimbulkan kerelaan berkorban untuk bangsa dan Negaranya.

Mata pelajaran PKn merupakan mata pelajaran yang sangat penting dalam membentuk karakter bangsa yang religius, kritis, dan demokrat. Namun mata pelajaran PKn dapat dianggap membosankan oleh para siswa. Hal ini disebabkan karena materi dan metode pembelajarannya yang kurang menarik bagi siswa. Kebiasaan guru dalam memberikan materi PKn yaitu hanya melalui ceramah dan mengisi Lembar Kerja Siswa (LKS) menimbulkan kebosanan dari siswa malas untuk belajar.

Pembelajaran seperti itu kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan, membentuk, dan mengembangkan pengetahuannya sendiri. Dengan demikian, pembelajaran tersebut kurang mampu menumbuhkan motivasi belajar dalam diri siswa. Selain itu, kecil sekali peluang terjadinya proses sosial antar siswa yaitu hubungan siswa satu dengan siswa lainnya dalam rangka membangun pengetahuan bersama.

Konstruktivisme merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang lahir dari gagasan Jean Peaget. Dalam pandangan konstruktivisme, pengetahuan tumbuh dan berkembang melalui pengalaman. Menurut Suherman dkk (dalam Arifah, 2009:2) bahwa didalam kelas konstruktivisme, pengetahuan yang berada dalam diri mereka. Mereka berbagi strategi dan penyelesaian, debat antara yang

satu dengan yang lainnya, dan berpikir secara kritis tentang cara terbaik untuk menyelesaikan setiap masalah.

Salah satu model pembelajaran yang berpijak pada pandangan konstruktivis adalah pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada para siswa melaksanakan kegiatan belajar bersama dengan kelompok kecil (antara 3 sampai 5 orang). Dalam pembelajaran kooperatif masing-masing siswa anggota kelompok bertanggung jawab terhadap keberhasilan diri dan anggotanya. Mereka harus saling membantu melaksanakan tugas yang diberikan kepada kelompoknya sehingga setiap anggota kelompok mencapai potensi optimal yang mungkin diraihinya. Sampai saat ini sudah cukup banyak tipe pembelajaran kooperatif yang dikembangkan, diantaranya adalah *Students Team Achievement Divisions (STAD)*, *Teams Games Turnament (TGT)*, *Jigsaw*, *Team Assisted Individralization (TAD)*, *Group Investigation (GI)*, dan lain-lain.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di kelas IV SD Inpres Padengo Kecamatan Duhiaadaa Kabupaten Pohuwato menunjukkan bahwa dari 30 siswa terdapat 9 siswa atau 30% yang memiliki hasil belajar yang tinggi. Hal tersebut ditunjukkan dengan tingkat ketuntasan diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sedangkan sebanyak 21 siswa atau 70% memiliki hasil belajar yang rendah. Hal ini ditunjukkan dengan tingkat kemampuan siswa yang rendah dalam memahami pelajaran PKn serta hasil belajarnya yang berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Rendahnya hasil belajar siswa tersebut diduga sebagai akibat dari proses pembelajaran yang kaku dan lebih didominasi

oleh guru. Proses pembelajaran di kelas selama ini, didominasi dengan penggunaan metode ceramah siswa cenderung bosan, dan kurang bersemangat untuk belajar. Siswa kurang diposisikan sebagai subjek belajar sehingga hanya menerima informasi searah dari guru. Pembelajaran seperti ini menjadikan suasana kelas kurang kondusif dan siswa hanya menjadi pendengar dalam proses pembelajaran.

Terkait kondisi tersebut maka akan digunakan model kooperatif *Teams Games Turnament* (TGT). Model kooperatif *Teams Games Turnament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan adanya kerjasama antar anggota kelompok untuk mencapai tujuan belajar. Terdapat empat tahap dalam TGT yaitu mengajar, belajar kelompok, turnamen/perlombaan, dan penghargaan kelompok. Hal yang menarik dari TGT dan yang membedakannya dengan tipe pembelajaran kooperatif yang lain adalah turnamen. Di dalam turnamen, siswa yang berkemampuan akademiknya sama akan saling berlomba untuk mendapatkan skor tertinggi di meja turnamennya. Jadi siswa yang berkemampuan akademiknya tinggi akan berlomba dengan siswa yang berkemampuan akademiknya tinggi, siswa yang berkemampuan akademiknya sedang akan berlomba dengan siswa yang berkemampuan akademiknya sedang, siswa yang berkemampuan akademiknya rendah akan berlomba dengan siswa yang berkemampuan akademiknya rendah juga. Oleh karena itu, setiap siswa punya kesempatan yang sama untuk menjadi yang terbaik di meja turnamennya. Hal ini tentu akan memotivasi siswa dalam belajar sehingga berimplikasi pada peningkatan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis terdorong untuk melakukan penelitian guna menganalisis peningkatan hasil belajar dalam pembelajaran PKn melalui penelitian yang diformulasikan dengan judul **“Meningkatkan hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PKn dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) di Kelas IV SD Inpres Padengo Kecamatan Duhiadaa Kabupaten Pohuwato”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diperoleh identifikasi masalah yang akan menjadi acuan dalam penelitian tindakan kelas yaitu sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa kelas IV SD Inpres Padengo Kecamatan Duhiadaa Kabupaten Pohuwato berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu rata-rata 75.
2. Proses pembelajaran di kelas selama ini, didominasi dengan penggunaan metode ceramah siswa cenderung bosan, dan kurang bersemangat untuk belajar.
3. Siswa kurang diposisikan sebagai subjek belajar sehingga hanya menerima informasi searah dari guru.
4. Suasana kelas kurang kondusif dan siswa hanya menjadi pendengar dalam proses pembelajaran.
5. Sebagian siswa kurang merespon mata pelajaran PKn, hal ini selain disebabkan strategi dan metode yang disampaikan kurang menarik juga kondisi psikologis siswa yang kurang mendukung, adapun keaktifan hanya dimiliki oleh siswa

tertentu saja sedangkan siswa yang lain bersikap pasif dan acuh terhadap pelajaran yang diberikan.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah serta identifikasi masalah di atas, maka permasalahan difokuskan pada prestasi rata-rata kelas IV SD Inpres Padengo Kecamatan Duhiadaa Kabupaten Pohuwato pada pembelajaran PKn yang rendah, salah satunya disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Untuk mengatasinya akan digunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, maka masalah dalam penelitian ini difokuskan pada **apakah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa di Kelas IV SD Inpres Padengo Kecamatan Duhiadaa Kabupaten Pohuwato?**

1.5 Cara Pemecahan Masalah

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn pada siswa kelas IV SD Inpres Padengo Kecamatan Duhiadaa digunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Guru melakukan observasi terhadap hasil belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran PKn

2. Siswa diberikan motivasi untuk meningkatkan hasil belajar dalam pelajaran PKn
3. Siswa dibagi guru dalam 6 kelompok heterogen yang setiap kelompok terdiri dari 5 siswa
4. Siswa memperhatikan pengantar guru tentang peranan yang akan dilakukan setiap anggota kelompok
5. Siswa dibagikan materi untuk menunjang pelaksanaan tournament.
6. Siswa ditugaskan untuk mengerjakan lembar kerja siswa (LKS) yang telah disediakan.
7. Siswa difasilitasi untuk melakukan tournament dengan cara menjawab pertanyaan yang diajukan kelompok lain
8. Siswa dimotivasi untuk memberikan jawaban atas pertanyaan yang diajukan oleh kelompok lain untuk mendapatkan skor tinggi
9. Guru memberikan penghargaan terhadap kelompok yang memperoleh skor tertinggi
10. Guru melakukan evaluasi dan memberikan penguatan kepada siswa untuk meningkatkan hasil belajarnya.

1.6 Tujuan Penelitian

Penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) di Kelas IV SD Inpres Padengo Kecamatan Duhiadaa Kabupaten Pohuwato.

1.7 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memberikan data empirik bagi kepentingan peningkatan kualitas pengajaran di sekolah, khususnya yang berkaitan dengan peningkatan prestasi siswa dalam belajar PKn, Penelitian ini dapat dijadikan pola pengembangan metode mengajar, strategi belajar mengajar dan pengelolaan kelas. Secara khusus manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Guru

Dilaksanakan PTK maka guru, sedikit demi sedikit mengetahui strategi, media, maupun metode pembelajaran yang sesuai dengan tujuan atau kompetensi dasar pembelajaran. Sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

2. Bagi siswa

Dengan dilaksanakan PTK, akan sangat membantu siswa yang bermasalah atau mengalami kesulitan belajar. Dengan adanya tindakan yang baru dari guru akan meningkatkan kualitas siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, mengembangkan daya nalar serta mampu untuk berpikir yang lebih kreatif, sehingga siswa termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran.

3. Bagi sekolah

Bagi sekolah, hasil PTK sangat bermanfaat dalam rangka perbaikan sistem pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. sehingga akan menambah kepercayaan secara internal maupun eksternal dan lembaga pendidikan umum.

4. Bagi Peneliti

Bagi peneliti, penelitian ini menjadi wahana untuk berpikir ilmiah dalam menganalisis masalah-masalah yang berhubungan dengan pembelajaran khususnya di sekolah dasar.