

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam membentuk karakter, perkembangan ilmu dan mental seorang anak, yang nantinya akan tumbuh menjadi seorang manusia dewasa yang akan berinteraksi dan melakukan banyak hal terhadap lingkungannya, baik secara individu maupun sebagai makhluk sosial.

Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan dimasa mendatang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi siswa, sehingga yang bersangkutan mampu menghadapi dan memecahkan problema kehidupan yang dihadapinya. Konsep pendidikan tersebut terasa semakin penting ketika seseorang harus memasuki kehidupan dimasyarakat dan dunia kerja, karena yang bersangkutan harus mampu menerapkan apa yang dipelajari di sekolah untuk menghadapi problema yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari saat ini maupun yang akan datang.(Skripsi : Oyis boya, 2013:1). Dengan demikian pendidikan harus betul-betul dijadikan objek perhatian dalam membentuk dan menghasilkan manusia yang berkualitas dan mampu bersaing disamping memiliki budi pekerti yang luhur dan moral yang baik. Selain itu pendidikan juga merupakan upaya untuk meningkatkan kualitas SDM baik fisik, mental, maupun spritual.

Secara keseluruhan pendidikan merupakan suatu sistem yang memiliki kegiatan cukup kompleks, meliputi berbagai komponen yang berkaitan satu sama

lain. Jika menginginkan pendidikan terlaksana secara teratur, berbagai elemen atau komponen yang terlibat dalam kegiatan pendidikan perlu dikenali.

Pendidikan dapat dilihat dari hubungan elemen Siswa, guru, dan interaksi keduanya dalam usaha pendidikan. Hubungan antara elemen siswa dengan guru seharusnya tidak hanya bersifat satu arah saja berupa penyampaian informasi dari guru kepada siswa. Proses belajar mengajar justru lebih baik jika dilakukan secara aktif oleh kedua belah pihak yaitu Guru dan siswa agar terjadi interaksi yang seimbang antara keduanya. .(Skripsi : Oyis boya, 2013:1-2)

Berkaitan dengan pendidikan formal proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator yang sangat penting dalam mewujudkan visi dari pada bangsa ini, yakni mencerdaskan dan membuat anak bangsa menjadi pribadi yang kreatif dan berahlak mulia. Agar belajar mencapai hasil yang maksimal ini di pengaruhi oleh aktifitas yang di tunjukan oleh siswa dalam proses belajar mengajar. Aktifitas siswa merupakan kegiatan atau perilaku yang terjadi selama proses belajar mengajar, kegiatan – kegiatan yang dimaksud adalah kegiatan yang mengarah pada proses belajar seperti bertanya , mengajukan pendapat, mengerjakan tugas – tugas, dapat menjawab pertanyaan guru dan bisa bekerja sama dengan siswa lain, serta tanggung jawab terhadap tugas yang di berikan.

Proses kegiatan belajar mengajar di MAN Model Gorontalo ini seharusnya berlangsung menarik, Aktifitas siswa selaku pelajar selalu antusias dalam mengikuti setiap mata pelajaran. Namun kenyataan dilapangan menunjukan lain, kegiatan pembelajaran yang seharusnya menarik, penuh aktifitas, kreatifitas dan ide-ide cemerlang itu tidak ada, kelas yang ada hanyalah kelas yang pasif dimana

hanya terjadi pemberian informasi dari guru ke siswa, siswa hanya mendengarkan sambil mencatat hal-hal dianggap penting

Keadaan seperti di atas juga terjadi pada mata pelajaran PKn yang ada di MAN Model Gorontalo, terlebih penempatan jam pelajaran PKn sering di alokasikan pada jam – jam terakhir. Hal tersebut tidak bisa dipungkiri dapat mempengaruhi gairah belajar siswa ini terlihat dari aktifitas yang mereka perlihatkan, bahkan lebih memprihatinkan lagi guru sementara menjelaskan materi mereka asyik dengan dirinya sendiri seperti; bermain telpon genggam, serta bercanda dengan teman sebangkunya.

Faktor lain yang menyebabkan kegiatan belajar mengajar kurang menarik adalah dari sisi cara guru mengajar. Guru yang ada di MAN Model Gorontalo khususnya guru yang mengajar mata pelajaran PKn cenderung monoton yang artinya mereka hanya memberikan informasi (proses satu arah) tanpa ada tinbal balik, walaupun ada biasanya hanya pertanyaan yang mudah dan tidak menimbulkan pertanyaan balik ataupun paling tidak dapat merangsang siswa untuk berfikir dan kemudian bertanya.

Keadaan tersebut, setelah peneliti cermati ternyata tidak lepas dari metode pembelajaran yang digunakan. Selama pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Siswa menjadi kurang aktif dalam pembelajaran. Proses pembelajaran yang kurang menyenangkan tentu akan berdampak pada hasil belajar. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa rendahnya Aktifitas belajar siswa kelas X⁶ tersebut tidak terlepas dari metode pembelajaran yang kurang variatif.

Berdasarkan pandangan diatas, maka permasalahan yang muncul adalah bagaimana guru dapat menciptakan suatu proses pengajaran yang dinamis. Pembelajaran yang melibatkan peran siswa secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Melihat hal tersebut, maka perlu dilakukan suatu penelitian ilmiah, dengan tujuan untuk menemukan sebuah alternatif pemecahan masalah dengan upaya meningkatkan aktifitas belajar siswa pada mata pelajaran PKn, yang pada akhirnya akan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu solusinya yaitu dengan mengembangkan suatu pendekatan pembelajaran yang membuat siswa lebih aktif dan paham terhadap materi pelajaran.

Model pembelajaran kooperatif adalah salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan aktifitas siswa, interaksi, penguasaan siswa terhadap materi. Salah satu model pembelajaran kooperatif adalah *Team Game Tournament*. Model pembelajaran *Team Game Tournament* 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. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Team Game Tournament* memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Berdasarkan uraian mengenai permasalahan diatas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tindakan kelas dengan memformulasikan judul”
Penerapan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* dalam

Meningkatkan Aktifitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn dikelas X⁶ MAN Model Gorontalo.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka identifikasi masalah yang muncul adalah:

1. Masih kurangnya aktifitas belajar yang di tunjukkan oleh siswa pada saat proses belajar mengajar ,
2. Model mengajar yang digunakan oleh guru masih bersifat monoton yang artinya hanya memberikan informasi (proses satu arah) tanpa ada tinbal balik, yang dapat merangsang siswa untuk berfikir dan kemudian bertanya.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat di temukan perumusan masalah sebagai berikut: Apakah dengan penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa pada mata pelajaran PKn dikelas X⁶ MAN Model Gorontalo?

1.4 Pemecahan Masalah

Pemecahan atas permasalahan-permasalahan direncanakan dilakukan dengan menggunakan penelitian tindakan kelas, yakni proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut (Sanjaya, 2011: 26). Adapun model pembelajaran yang digunakan adalah model

pembelajaran *Team Game Tournament*. Model pembelajaran ini dirasakan sangat cocok diterapkan pada mata pelajaran PKn. Karena dengan pembelajaran ini dapat mendorong siswa untuk aktif dalam proses belajar mengajar.

1.5 Tujuan Penelitian

Ingin mengetahui apakah dengan penggunaan model pembelajaran *Team Game Tournament* tersebut dapat meningkatkan Aktifitas belajar Siswa pada mata pelajaran PKn dikelas X⁶ MAN Model Gorontalo.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Siswa :

Dapat meningkatkan wawasan dan Pengetahuan pada mata pelajaran PKn,

2. Bagi Guru

Menjadi solusi terhadap permasalahan yang dihadapi dalam menjalankan proses belajar mengajar khususnya dalam meningkatkan aktifitas belajar siswa

3. Sekolah

Bisa dijadikan referensi khususnya mengenai penggunaan model pembelajaran dalam proses belajar mengajar

4. Peneliti

Dapat meningkatkan kompetensi dan wawasan keilmuan yang dimiliki peneliti sebagai calon guru yang profesional