

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan Undang-undang No. 20 tahun 2005 tentang Sistem Pendidikan nasional, “Pendidikan diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”(Depdikbud,2005)

Tujuan pendidikan adalah untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian akhlak mulia serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut. Pendidikan memegang peranan penting dalam usaha mempertinggi mutu dan kualitas sumber daya manusia sebagai usaha perbaikan mutu pendidikan di Indonesia. Untuk meningkatkan pendidikan di Indonesia pemerintah membuat perubahan-perubahan baru diantaranya Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang merupakan penyempurnaan dari Kurikulum Berbasis Kompetensi. Kurikulum ini menekankan pada kecakapan-kecakapan yang berguna untuk menghadapi permasalahan dalam kehidupan.

Kurikulum KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) mengemukakan bahwa Pendidikan kewarganegaraan memiliki kompetensi untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswa, secara rasional, kritis, dan kreatif, sehingga mampu memahami berpartisipasi secara demokratis dan

bertanggung jawab. 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, yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945, sehingga dalam pembelajaran PKn siswa diharapkan dapat aktif, kreatif dalam memahami konsep serta mampu memecahkan permasalahan secara mandiri.

Pendidikan mencakup pembelajaran dan pengajaran. Dalam proses pembelajaran, terdapat beberapa komponen, dua diantaranya adalah guru dan siswa. Agar proses pembelajaran berhasil, guru harus berperan secara aktif, diantaranya dalam hal mendorong siswa untuk aktif belajar dan memberikan pengalaman belajar kepada siswa. Dalam melakukan proses pembelajaran guru dapat memilih beberapa metode mengajar. Metode mengajar banyak sekali jenisnya, masing-masing metode mempunyai kelebihan dan kekurangan.

Kekurangan suatu metode dapat ditutup dengan metode yang lain, sehingga guru dapat menggunakan beberapa metode dalam melakukan proses pembelajaran. Pemilihan suatu metode perlu memperhatikan beberapa hal seperti yang disampaikan, tujuan pembelajaran, waktu yang tersedia, jumlah siswa, mata pelajaran, fasilitas dan kondisi siswa dalam pembelajaran serta hal-hal yang berkaitan dengan keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru dan siswa SD Negeri 02 Ngijo diperoleh keterangan bahwa pembelajaran PKn di dalam kelas cenderung monoton, yaitu pembelajaran ceramah saja, sehingga proses

pembelajaran hanya berjalan satu arah. Hal itu menyebabkan hasil belajar PKn rendah, dimana dari 25 siswa hanya ada 12 siswa yang memperoleh nilai di atas 62 (KKM yang ditetapkan sekolah adalah 62). Nilai hasil belajar siswa tersebut masih sangat kurang karena belum dapat memenuhi KKM yang ditetapkan oleh sekolah. Rendahnya hasil belajar siswa tersebut dapat disebabkan karena kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Guru cenderung menggunakan metode ceramah dalam mengajar karena mudah dilakukan dan cepat. Bertumpunya proses belajar mengajar pada guru menimbulkan kurang tumbuh berkembangnya sikap kemandirian belajar pada anak, sebab anak akan cenderung menganggap dirinya tergantung pada guru dan sekolah dalam belajar. Untuk mengatasi kelemahan penggunaan metode ceramah yang digunakan dalam pembelajaran di sekolah, maka diperlukan suatu bentuk pembelajaran yang mampu mengatasi perbedaan individual siswa. Metode mengajar dikatakan relevan jika mampu mengantarkan siswa mencapai tujuan pendidikan melalui pengajaran. Salah satu metode yang dapat mengatasi kelemahan metode ceramah adalah metode kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*).

Metode TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif atau *cooperative learning*. Pembelajaran kooperatif mencakup suatu kelompok kecil yang bekerja sebagai sebuah tim untuk menyelesaikan sebuah masalah menyelesaikan suatu tugas, atau mengerjakan sesuatu untuk mencapai tujuan bersama. Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) adalah suatu model pembelajaran dimana pendekatan

pembelajaran yang dilakukan adalah berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) menekankan pada peningkatan kerja sama kelas. Kelas dibagi dalam kelompok-kelompok belajar yang terdiri dari siswa-siswa yang bekerja sama dalam satu perencanaan kegiatan. Dalam pembelajaran ini setiap anggota kelompok diharapkan dapat saling bekerja sama dan bertanggungjawab baik kepada dirinya sendiri maupun kepada anggota kelompoknya. TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan salah satu metode pembelajaran yang inovatif, menarik, mendorong keaktifan siswa sehingga hasil belajar siswa meningkat. Menurut Ibrahim (2000), belajar dengan pembelajaran dalam kelompok-kelompok belajar menjadikan siswa lebih kreatif dan mampu mengembangkan sifat kepemimpinan serta dapat memenuhi kebutuhan siswa secara optimal.

Dalam metode TGT setiap siswa dituntut untuk bekerja secara kelompok guna menyelesaikan tugas atau materi yang diberikan secara sistematis berdasarkan tahap-tahap yang telah ditentukan. Penerapan metode pembelajaran TGT dengan bimbingan guru yang intensif memberikan pengaruh yang positif terhadap pembelajaran PKn.

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis mengambil judul, “Peningkatan hasil belajar PKn materi Berorganisasi melalui pembelajaran

kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada siswa kelas V SD Negeri 02 Ngijo kecamatan Tasikmadu tahun pelajaran 2010/2011”.

B. Identifikasi Masalah

Setelah membaca uraian latar belakang di atas, berbagai masalah yang dapat dikemukakan sebagai berikut:

1. PKn merupakan materi pelajaran yang kompleks dan memerlukan tingkat pemahaman yang tinggi.
2. Hasil belajar PKn siswa kelas V di SD Negeri 02 Ngijo masih belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 62 sehingga harus ditingkatkan sampai dapat memenuhi KKM yang ditetapkan oleh sekolah.
3. Pembelajaran kooperatif TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan metode yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, sehingga akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

C. Pembatasan Masalah

Agar dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari tujuan, serta untuk menghindari adanya kesalahan dalam pembahasan dan penafsiran judul maka dibuat batasan masalah sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran yang digunakan adalah metode pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*)
2. Mata pelajaran yang digunakan dalam penelitian adalah PKn pada materi Berorganisasi.

3. Faktor yang diteliti adalah meningkatnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran.
4. Penelitian dilakukan pada siswa kelas V SD Negeri 02 Ngijo tahun pelajaran 2010/2011.

D. Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini rumusan masalah yang diambil sebelum melakukan penelitian adalah “Apakah penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar PKn materi Berorganisasi pada siswa kelas V SD Negeri 02 Ngijo kecamatan Tasikmadu tahun pelajaran 2010/2011”.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini mencakup dua tujuan, yaitu tujuan penelitian secara umum dan tujuan penelitian secara khusus. Adapun tujuan-tujuan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Tujuan umum

Penelitian ini diharapkan dapat untuk meningkatkan hasil belajar PKn agar dapat memenuhi standar yang telah ditentukan.

2. Tujuan khusus

Tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar PKn materi Berorganisasi melalui penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*).

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini mencakup dua hal, yaitu manfaat secara teoretis dan manfaat secara praktis, yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini bermanfaat untuk menambah pengetahuan tentang pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) yang dapat dijadikan sebagai suatu alternatif proses pembelajaran di dalam kelas.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi sekolah

Memberikan sumbangan bagi sekolah dengan masukan dan perbaikan proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar pada khususnya dan dapat meningkatkan kualitas sekolah pada umumnya.

b. Bagi guru

Untuk menambah pengetahuan tentang pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) yang dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif proses pembelajaran di dalam kelas.

c. Bagi siswa

Penelitian ini akan memberikan bantuan kepada siswa untuk lebih fokus dan aktif dalam pembelajaran khususnya pembelajaran PKn, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih mudah dan menyenangkan.

G. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah para pembaca dalam memahami isi penelitian maka dikemukakan sistematika penulisan skripsi sebagai berikut:

Bagian awal meliputi Halaman Judul, Halaman Persetujuan, Halaman Pengesahan, Daftar Isi, Daftar Tabel, dan Daftar Lampiran.

Bab I Pendahuluan, mencakup Latar Belakang Masalah, Pembatasan Masalah, Perumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, serta Sistematika Penulisan.

Bab II Landasan Teori, mencakup Kajian Pustaka (mengemukakan hasil-hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian), Kerangka Teori (mengemukakan Tinjauan Teoritis mengenai Pengenalan Belajar, Sumber Belajar, Pembelajaran TGT, Hasil Belajar, dan Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar), Kerangka Berfikir, serta Hipotesis Tindakan.

Bab III Metode Penelitian, mencakup Jenis Penelitian, Setting Penelitian, Subyek Penelitian, Data dan Sumber Data, Teknik Pengumpulan Data, Validitas Data, Teknik Analisis Data, serta Prosedur Penelitian.