

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan sebagai suatu upaya untuk mencetak sumber daya manusia yang berkualitas dan berdedikasi tinggi memerlukan suatu pendukung yaitu mutu pendidikan. Keberhasilan proses pembelajaran merupakan hal utama yang didambakan dalam melaksanakan pendidikan di sekolah. Dalam proses pembelajaran, komponen utama adalah guru dan siswa. Agar proses pembelajaran berhasil, guru harus membimbing siswa. Oleh karena itu diperlukan suatu metode pembelajaran yang tepat, karena metode pembelajaran merupakan sarana interaksi antara guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan metode yang kurang tepat dapat menimbulkan kebosanan, kurang dipahami dan monoton, sehingga siswa tidak termotivasi untuk belajar, khususnya dalam belajar Pendidikan Kewarganegaraan yang bersifat abstrak, cenderung sulit diterima dan dipahami, menyebabkan siswa lebih banyak pasif dan menjadi apatis sehingga hasil belajarnya tidak optimal.

Dalam proses pembelajaran sering kali dijumpai adanya kecenderungan siswa yang tidak mau bertanya pada guru meskipun sebenarnya belum mengerti materi yang diajarkan oleh guru. Strategi yang sering digunakan oleh guru untuk mengaktifkan siswa adalah melibatkan siswa dalam diskusi dengan seluruh siswa. Tetapi strategi ini tidak terlalu efektif walaupun guru sudah mendorong siswa untuk berpartisipasi. Kebanyakan siswa terpaksa menjadi penonton, sementara

arena diskusi hanya dikuasai segelintir siswa. Suasana kelas perlu direncanakan dan dibangun sedemikian rupa sehingga siswa mendapatkan kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain. Pengajar perlu menciptakan suasana belajar dimana siswa bekerjasama secara gotong royong.

Pengembangan pembelajaran yang diperlukan saat ini adalah pembelajaran yang inovatif dan kreatif yang memberikan iklim kondusif dalam pengembangan daya nalar dan kreatifitas siswa. Usaha guru untuk mencapai tujuan pembelajaran antara lain memilih metode yang tepat, sesuai materinya dan menunjang terciptanya kegiatan pembelajaran yang kondusif. Salah satunya adalah dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif yaitu pembelajaran dengan jalan mengelompokkan siswa dengan tingkat kemampuan yang berbeda ke dalam kelompok-kelompok kecil. Pada pembelajaran kooperatif siswa percaya bahwa keberhasilan mereka akan tercapai jika setiap anggota kelompoknya berhasil.

Berdasarkan hasil pengamatan pembelajaran di SD Negeri 01 Giriwondo Jumapolo ini menunjukkan bahwa pembelajaran masih terpusat pada guru sehingga siswa kurang aktif dalam belajar. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan pembelajaran yang cenderung bersifat hafalan tanpa adanya pemahaman yang baik. Kebanyakan siswa mempunyai kemampuan menghafalkan materi yang diterima dengan baik tetapi mereka kurang memahami secara lebih dalam apa yang mereka hafalkan. Sebagian besar siswa belum mampu menghubungkan materi yang dipelajari dengan pengetahuan secara abstrak (hanya membayangkan) tanpa mengalami atau melihat sendiri. Padahal siswa memerlukan konsep-konsep yang berhubungan dengan lingkungan sekitarnya karena pembelajaran tidak hanya

berupa transfer pengetahuan tetapi sesuatu yang harus dipahami oleh siswa yang akan diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Belajar mereka akan lebih bermakna jika siswa mengalami sendiri apa yang dipelajari daripada hanya mengetahui secara lisan saja.

Berdasarkan nilai ulangan harian Pendidikan Kewarganegaraan untuk kelas V di SD Negeri 01 Giriwondo Jumapolo mempunyai hasil belajar masih di bawah standar yaitu 60. Hal ini dapat dilihat pada nilai rata-rata ulangan harian di mana dari 20 siswa kelas V SD Negeri 01 Giriwondo hanya 9 siswa yang memperoleh nilai di atas 60. Hal ini menunjukkan ketuntasan belajar siswa masih rendah yaitu hanya 45%. Hasil belajar ini menunjukkan bahwa tingkat pemahaman siswa masih perlu ditingkatkan. Proses pembelajaran PKn yang dilakukan di SD Negeri 01 Giriwondo Jumapolo belum didukung pendekatan atau media pembelajaran yang bervariasi. Proses pembelajaran yang menggunakan metode *teams games tournament* belum pernah dilakukan pada pembelajaran PKn, sehingga manfaat penggunaan metode *teams games tournament* terhadap peningkatan aktivitas dan hasil belajar PKn belum diketahui.

Metode pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif dengan dibentuk kelompok-kelompok kecil dalam kelas yang terdiri 4-5 siswa yang heterogen, baik prestasi akademik, jenis kelamin, ras ataupun etnis. Dalam TGT digunakan turnamen akademik dimana siswa berkompetisi sebagai wakil dari timnya melawan anggota tim yang lain yang mencapai hasil atau prestasi serupa pada waktu lalu. Dalam metode TGT terdapat unsur permainan, padahal dunia anak sangat berdekatan dengan unsur permainan. Seperti dikemukakan oleh Beny Meilon (2009: 9), bahwa bermain adalah wahana

yang penting bagi anak-anak untuk mengekspresikan perasaan dan emosinya. Mengekspresikan adalah hal yang sangat penting bagi anak untuk mengeksplorasi seluruh kemampuannya. Melalui permainan, anak juga bisa terus belajar dengan perasaan yang gembira.

Salah satu ciri khas model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah adanya turnamen. Dengan adanya turnamen diharapkan dapat menanamkan sportifitas peserta didik dan dapat membangkitkan motivasi peserta didik untuk berusaha lebih baik bagi dirinya maupun kelompoknya. Pada model ini peserta didik menempati posisi sangat dominan dalam proses pembelajaran. Semua peserta didik dalam setiap kelompok diharuskan untuk berusaha memahami dan menguasai materi yang sedang diajarkan. Peserta didik juga diharapkan selalu aktif dalam kerja kelompok, sehingga saat pelaksanaan turnamen mereka dapat menyumbangkan skor bagi kelompoknya.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dilakukan penelitian dengan judul : *Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan melalui Penerapan Metode Teams Games Tournament pada Siswa Kelas V SD Negeri 01 Giriwondo Kecamatan Jumapolo Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2011/2012.*

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Aktivitas pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada siswa kelas V SD Negeri 01 Giriwondo Kecamatan Jumapolo masih berpusat pada guru.

2. Siswa kelas V SD Negeri 01 Giriwondo Kecamatan Jumapolo pasif selama mengikuti pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
3. Rendahnya hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan pada siswa kelas V SD Negeri 01 Giriwondo Kecamatan Jumapolo.

### **C. Pembatasan Masalah**

Mengingat keterbatasan waktu, cakupan, dan aktivitas, penelitian ini hanya membatasi masalah sebagai berikut:

1. Metode *teams games tournament* adalah metode yang menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para peserta didik berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.
2. Aktivitas belajar PKn merupakan kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa kelas V SD Negeri 01 Giriwondo. Proses aktivitas belajar harus melibatkan seluruh aspek psikis dan fisis peserta didik, baik jasmani maupun rohani sehingga akselerasi perubahan perilakunya dapat terjadi secara cepat, tepat, mudah dan benar.
3. Hasil belajar PKn merupakan nilai siswa siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 01 Giriwondo Jumapolo yang diperoleh dari hasil evaluasi belajar setelah penerapan metode TGT.

#### **D. Rumusan Masalah**

Dari uraian yang telah disampaikan di atas maka perumusan permasalahan sebagai berikut: Apakah melalui penerapan metode pembelajaran *teams games tournament* dapat meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan pada siswa kelas V SD Negeri 01 Giriwondo Kecamatan Jumapolo Karanganyar Tahun Pelajaran 2011/2012?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan melalui penerapan metode *teams games tournament* pada siswa kelas V SD Negeri 01 Giriwondo Kecamatan Jumapolo Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2011/2012.

#### **F. Manfaat Penelitian**

##### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini bermanfaat untuk memperkaya khazanah ilmu pengetahuan pembelajaran di sekolah dasar khususnya dalam penerapan metode *teams games tournament* untuk meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a. Bagi Siswa

- 1) Memberikan kesempatan dan kebebasan kepada siswa dalam belajar sehingga meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

- 2) Mengefektifkan dan mendalami penerapan metode *teams games tournament* untuk meningkatkan kerjasama dengan teman sekelasnya serta peningkatan aktivitas dan hasil belajar.

b. Bagi Guru

- 1) Untuk memberi masukan kepada guru dalam melaksanakan metode *teams games tournament*.
- 2) Menambah kemampuan guru untuk melaksanakan pembelajaran dengan metode *teams games tournament*.
- 3) Mengatasi permasalahan dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan tingkat Sekolah Dasar dengan penerapan metode *teams games tournament*.

c. Bagi Sekolah

- 1) Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran bagi sekolah tentang metode *teams games tournament*.
- 2) Meningkatkan kualitas pembelajaran PKn khususnya dengan penerapan metode *teams games tournament*.