

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan modal terpenting yang harus dimiliki setiap individu dalam menjalani kehidupannya. Pristiwanti, dkk. (2012) berpendapat bahwa pendidikan secara luas diartikan sebagai seluruh pengetahuan belajar dilakukan secara terus menerus sepanjang hayat dalam semua tempat serta situasi yang memberi pengaruh baik pada pertumbuhan setiap makhluk hidup.

Pendidikan tidak hanya dapat ditemukan disekolah saja, karena terdapat tiga jalur pendidikan dalam sistem pendidikan Indonesia diantaranya adalah pendidikan formal, pendidikan nonformal, serta pendidikan informal. Pendidikan formal menurut Herri (2014) terbagi menjadi 3 jenjang besar, yaitu pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan tinggi. Salah satu bentuk dari pendidikan dasar adalah jenjang pendidikan sekolah dasar (SD) yang merupakan titik paling awal dalam pendidikan untuk melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi. Menurut Suharjo (2006) sekolah dasar merupakan lembaga pendidikan yang menyelenggarakan program pendidikan selama enam tahun bagi anak-anak usia 6-12 tahun yang bertujuan untuk membantu tumbuh kembang peserta didik, membekali peserta didik dengan berbagai pengetahuan dan keterampilan, membentuk diri menjadi warga negara yang baik, serta dapat melanjutkan ke jenjang pendidikan selanjutnya.

Pada tingkat sekolah dasar, terdapat beberapa mata pelajaran wajib diantaranya adalah mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn). Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu mata pelajaran yang diterapkan dalam setiap jenjang pendidikan. Pendidikan kewarganegaraan merupakan pelajaran yang memiliki tujuan utama untuk mendidik peserta didik agar menjadi warga negara yang baik, demokratis, dan bertanggung jawab. Pendidikan kewarganegaraan memandang peserta didik sebagai warga negara sehingga proses pembelajarannya diarahkan untuk mempersiapkan peserta didik hidup secara fungsional sebagai warga negara dan masyarakat yang baik, maka dari itu materi

Asri Apri Tri Lianti Putri, 2023

***PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT
TERHADAP HASIL BELAJAR PKN SISWA SEKOLAH DASAR***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dalam pembelajaran PKn perlu dipahami dengan baik agar mendapatkan hasil belajar yang baik (Sapriya, dkk. 2009).

Namun dalam implementasi pembelajaran PKn di sekolah dasar terdapat beberapa permasalahan, diantaranya adalah proses pembelajaran yang diduga bersifat monoton hal ini disinyalir menjadikan siswa kurang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran sehingga daya serap materi dan pemahaman siswa dalam mata pelajaran PKn kurang optimal. Hal ini didasari dari beberapa hasil penelitian terdahulu yang peneliti baca dapat diketahui bahwa daya tarik, daya serap materi terhadap pelajaran PKn masih sangat kurang, karena mata pelajaran PKn dianggap membosankan dan cenderung tidak disukai oleh siswa tidak hanya itu model pembelajaran yang diterapkan juga diduga kurang bervariasi sehingga menjadikan siswa kurang tertarik, dan tidak berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Permasalahan kurangnya penerapan model pembelajaran dapat berakibat pada menurunnya hasil belajar siswa (Mahrushoh, 2022).

Pembelajaran PKn seperti yang telah dipaparkan harus diubah sesuai dengan perkembangan zaman agar didapatkannya hasil belajar yang baik. Maka untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu dilakukan pembaharuan pada proses pembelajaran PKn, yang diharapkan dapat memacu semangat siswa untuk ikut berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran sehingga memiliki hasil belajar yang baik. Hal ini sejalan dengan pendapat Suharli (2015) yang menyatakan bahwa “hasil belajar yang baik hanya dicapai melalui proses belajar yang baik pula”. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan yang telah dipaparkan adalah mengganti model pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran PKn adalah model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dimana peserta didik diminta untuk dapat bekerja sama dengan peserta didik lainnya.

Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* adalah salah satu model pembelajaran yang menempatkan siswa kedalam kelompok belajar yang beranggotakan lima sampai dengan enam peserta didik yang memiliki kemampuan akademik, suku bahkan ras yang berbeda (heterogen). Pada pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* guru menyajikan materi dan siswa diminta

untuk bekerja sama dalam kelompok belajar masing-masing dengan menggunakan LKPD yang telah diberikan oleh guru kepada setiap anggota kelompok. Apabila terdapat anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok lainnya yang bertanggung jawab untuk menjelaskan dan membantu anggota kelompoknya dalam mencari jawaban, namun jika dirasa tetap tidak mengerti maka dapat ditanyakan secara langsung kepada guru (Slavin, 2005).

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Fadhlillah pada tahun 2018 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Pada Pelajaran PKn Di SDI At-Taqwa Pamulang”. Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* memiliki pengaruh yang cukup baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan hasil perhitungan sebesar 0,48. Dari uraian yang telah dipaparkan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “**Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Sekolah Dasar**”.

1.2 Rumusan Masalah

Permasalahan pokok yang dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar PKn siswa kelas V setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*?
2. Bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terhadap hasil belajar kognitif PKn siswa kelas V?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah diuraikan penulis dapat menentukan tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar PKn siswa kelas V setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*.
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terhadap hasil belajar siswa kelas 5 SD Plus Al-Muhajirin.

1.4 Manfaat Hasil Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi dunia Pendidikan, khususnya bagi Pendidikan guru sekolah dasar sebagai salah satu referensi penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* pada proses pembelajaran PKn.

1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peneliti, siswa, dan guru.

1. Bagi siswa, dengan digunakannya model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* ini siswa dapat memahami materi pembelajaran PKn dengan lebih mudah dan menyenangkan sehingga siswa dapat terus termotivasi untuk terus belajar dan memiliki hasil belajar yang baik.
2. Bagi sekolah, sebagai salah satu bahan penilaian dalam membantu meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*.
3. Bagi guru, jika hasil penelitian ini dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih baik. Maka diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan para guru agar dapat menggunakan model pembelajaran yang bervariasi juga media pembelajaran yang kreatif dalam proses pembelajaran.
4. Bagi Peneliti, dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* ini dapat menambah wawasan peneliti mengenai model pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai bekal nanti dalam mempersiapkan diri menjadi seorang guru yang kreatif dan inovatif.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur penulisan dalam skripsi ini mengacu pada Peraturan Rektor Universitas Pendidikan Indonesia No.7867/UN40/HK/2019 tentang Pedoman Penulisan Karya Ilmiah UPI Tahun Akademik 2019. Adapaun struktur dalam pedoman ini meliputi bab 5 bab, yaitu bab I pendahuluan, bab II kajian Pustaka, bab III metode penelitian, bab IV temuan dan pembahasan, dan bab V simpulan, implikasi serta rekomendasi. Berikut uraian lengkapnya:

Asri Apri Tri Lianti Putri, 2023

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT
TERHADAP HASIL BELAJAR PKN SISWA SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Bab I pendahuluan yang terdiri dari 1) Latar Belakang Masalah 2) Rumusan Masalah 3) Tujuan Penelitian 4) Manfaat Penelitian 5) Struktur Organisasi Skripsi.

Bab II kajian pustaka yang terdiri dari 1) Model Pembelajaran 2) Hasil Belajar 3) Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan 4) Penelitian yang Relevan 5) Hipotesis.

Bab III metode penelitian terdiri dari 1) Desain Penelitian 2) Lokasi dan Waktu Penelitian 3) Populasi dan Sampel 4) Devinisi Operasional Variabel 5) Teknik Pengumpulan Data 6) Instrumen Penelitian 7) Pengembangan Instrumen 8) Prosedur Penelitian 9) Teknik Analisis Data

Bab IV temuan dan pembahasan terdiri dari 1) Temuan dan 2) pembahasan yang berisi tentang penjelasan mengenai data yang diperoleh dari hasil pengolahan data disajikan dalam bentuk *statistic* yang kemudian ditafsirkan secara deskriptif dalam pembahasan.

Bab V simpulan, implikasi, serta rekomendasi terdiri dari 1) Kesimpulan 2) Implikasi dan 3) Rekomendasi yang berisi tentang hasil penelitian serta masukan yang bermanfaat dari hasil penelitian ini.

Asri Apri Tri Lianti Putri, 2023
PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT
TERHADAP HASIL BELAJAR PKN SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu