

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran PKN di sekolah dasar dimaksudkan sebagai suatu proses belajar mengajar dalam rangka membantu siswa agar dapat belajar dengan baik dan membentuk manusia Indonesia seutuhnya dalam pembentukan karakter bangsa yang diharapkan mengarah pada penciptaan suatu masyarakat yang menempatkan demokrasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara yang berlandaskan pada Pancasila, UUD, dan norma-norma yang berlaku di masyarakat (Ahmad Susanto, 2016, hlm.5).

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa di sekolah dasar bertujuan untuk mencapai hasil belajar berupa perubahan tingkah laku maupun bertambahnya pengetahuan (kognitif, afektif, dan psikomotorik). Ketercapaian tujuan pembelajaran salah satunya ditunjukkan oleh hasil belajar atau prestasi akademik siswa. Hasil belajar yang optimal mengindikasikan bahwa siswa telah berhasil mencapai sejumlah indikator pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan melalui observasi dan wawancara terhadap siswa kelas V SD Negeri Penggung, diperoleh informasi bahwa permasalahan terkait rendahnya hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran PKN materi Kebebasan Berorganisasi dikarenakan : (1) penyampaian materi yang monoton membuat siswa enggan berlama-lama memperhatikan apa yang sedang disampaikan oleh guru sehingga materi yang disampaikan menjadi susah diserap dan kurang dipahami oleh siswa (2) proses pembelajaran yang kurang variatif sehingga kurang dapat menunjang keaktifan siswa, misalnya guru sering menyampaikan materi dengan berceramah saja yang membuat anak jenuh dan kurang fokus terhadap materi

PGSD UPI Kampus Serang

Lailatus Sifa, 2017

PENERAPAN MODEL COOPERATIVE TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA KONSEP KEBEBASAN BERORGANISASI DALAM PEMBELAJARAN PKN

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

pelajaran (3) rata-rata siswa hanya memperhatikan guru pada awal proses pembelajaran, selebihnya siswa mengobrol dengan teman sekelas (4) minat baca siswa pun juga kurang dalam membaca buku pelajaran PKN, hal ini berakibat pada minimnya pengetahuan siswa terkait materi Kebebasan Berorganisasi (5) siswa menyukai mata pelajaran PKN karena materinya yang seringkali berhubungan dengan kehidupan sehari-hari, karena hal ini pula banyak siswa yang menganggap mata pelajaran PKN itu mudah, akibatnya menyebabkan siswa menjadi kurang kreatif dan kurang bersemangat dalam pembelajaran.

Permasalahan tersebut dibuktikan dengan data lapangan yakni hanya ada 1 orang siswa yang mendapat nilai 90, kemudian 7 orang siswa mendapat nilai 85, 8 orang mendapat nilai 80, 4 orang mendapat nilai 75, dan 17 orang siswa lainnya mendapatkan nilai dibawah 75 dari total jumlah 37 siswa. Sedangkan nilai KKM yang telah ditentukan pada mata pelajaran PKN adalah 74. Data ini membuktikan siswa yang mencapai KKM kurang dari setengah siswa secara keseluruhan dan masih ada 17 orang siswa yang tidak mencapai KKM.

Apabila permasalahan tersebut terus dibiarkan tanpa adanya penanganan maka akan membawa dampak yang kurang baik terhadap proses belajar siswa di sekolah. Selain itu dampak lainnya yang dapat muncul adalah siswa akan kurang memahami materi-materi yang seharusnya anak dapat mendalaminya dan menjadi bekal dalam kehidupan sehari-hari. Guru sebagai pihak yang bertanggungjawab atas keberhasilan siswa secara akademik perlu mengidentifikasi suatu solusi yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran PKN sehingga diharapkan dapat berimbas pada peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ini. Salah satu solusi yang dapat dilakukan adalah melalui penggunaan model pembelajaran yang inovatif.

PGSD UPI Kampus Serang

Lailatus Sifa, 2017

PENERAPAN MODEL COOPERATIVE TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA KONSEP KEBEBASAN BERORGANISASI DALAM PEMBELAJARAN PKN

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

Banyak beberapa model pembelajaran yang dapat digunakan sebagai metode alternative dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PKN, salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Tipe Teams Games Tournament* (TGT). Sebagaimana dikemukakan oleh David L. DeVries bahwa:

“Permainan dapat memiliki dampak yang lebih besar pada pembelajaran siswa jika mereka menikmati kompetisi di tingkat tim. Alasan utama untuk menganjurkan kompetisi tim adalah tingkat peningkatan tutor teman sebaya mungkin terjadi. Struktur penghargaan kompetitif yang digunakan oleh sebagian besar permainan (di mana seorang pemain menang hanya jika ia melebihi rekan-rekannya) enggan berbagi informasi di antara pemain. Kompetisi tim setidaknya harus berbagi asuh pengetahuan dengan rekan tim” (2012, hlm.24)

Sedangkan menurut Miftahul Huda (2013, hlm.197) *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin (1995) untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model TGT dapat membantu guru dalam menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, selain itu siswa juga dapat belajar bermasyarakat.

Dalam hal ini peneliti melakukan kajian dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Elga Liriawan Putra dari Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang Tahun 2013 dengan judul penelitiannya yaitu “Penggunaan Model Pembelajaran Kooperative Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Konsep Energi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”. Hasil penelitian yang di peroleh ternyata menunjukkan ada peningkatan baik dari hasil tes maupun aspek lainnya. Pada siklus I hasil tes mencapai 66,2, siklus II sebesar 76,7, dan siklus III mencapai 88,3. Hal ini menandakan bahwa penelitian yang dilakukan oleh Elga Liriawan Putra telah berhasil meningkatkan hasil belajar siswa, oleh karena itu peneliti tertarik untuk menggunakan model pembelajaran *Cooperative Tipe Teams Games*

PGSD UPI Kampus Serang

Lailatus Sifa, 2017

PENERAPAN MODEL COOPERATIVE TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA KONSEP KEBEBASAN BERORGANISASI DALAM PEMBELAJARAN PKN

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

Tournament (TGT) untuk diterapkan pada pembelajaran PKN guna memperbaiki proses pembelajaran serta membantu guru dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa di dalam kelas serta meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan pemaparan diatas, diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKN di kelas V SD Negeri Penggung, sehingga dapat meningkatkan semangat siswa dalam mendalami dan memahami materi pelajaran serta minat dan motivasi belajar siswa, dengan demikian hasil belajar yang optimal pun dapat tercapai.

Upaya peningkatan kualitas pembelajaran PKN melalui penggunaan model pembelajaran *Cooperative Tipe Teams Games Tournament* (TGT) akan dielaborasi dalam suatu penelitian tindakan kelas sebagaimana diajukan dengan judul berikut : “Penerapan Model *Cooperative Tipe Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Kebebasan Berorganisasi Dalam Pembelajaran PKN (Penelitian Tindakan Kelas Di Kelas V SD Negeri Penggung)”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalahnya adalah:

1. Bagaimana pengimplementasian model *Cooperative Tipe Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran PKN pada konsep kebebasan berorganisasi?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Penggung dalam mata pelajaran PKN pada konsep kebebasan berorganisasi dengan menggunakan model *Cooperative Tipe Teams Games Tournament* (TGT)?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

PGSD UPI Kampus Serang

Lailatus Sifa, 2017

PENERAPAN MODEL COOPERATIVE TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA KONSEP KEBEBASAN BERORGANISASI DALAM PEMBELAJARAN PKN

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

1. Membantu guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PKN dengan menerapkan model *Cooperative Tipe Teams Games Tournament* (TGT) pada konsep kebebasan berorganisasi.
2. Meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Penggung dalam pembelajaran PKN pada konsep kebebasan berorganisasi dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Tipe Teams Games Tournament* (TGT).

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini merupakan salah satu cara untuk memberikan solusi dalam pembelajaran PKN yang manfaatnya yaitu :

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan atau referensi berbagai kajian terkait model *Cooperative Tipe Teams Games Tournament* (TGT) serta dapat memperkaya atau menambah pengetahuan di bidang keilmuan pendidikan dasar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa Sekolah Dasar

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan suatu kajian terhadap model pembelajaran *Cooperative Tipe Teams Games Tournament* (TGT) yang dapat memberikan kontribusi terhadap upaya peningkatan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar pada pembelajaran PKN materi Kebebasan Berorganisasi melalui penggunaan model *Cooperative Tipe Teams Games Tournament*

PGSD UPI Kampus Serang

Lailatus Sifa, 2017

PENERAPAN MODEL COOPERATIVE TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA KONSEP KEBEBASAN BERORGANISASI DALAM PEMBELAJARAN PKN

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

(TGT) siswa diharapkan akan lebih terstimulasi dan termotivasi kreativitas dan semangat belajarnya.

b. Bagi Guru Sekolah dasar

Penelitian dapat dimanfaatkan oleh guru sekolah dasar sebagai acuan untuk menyusun RPP dalam rangka meningkatkan kemampuan profesional dalam mengajarkan materi PKN bagi siswa di kelasnya, serta memperluas wawasan dan pengetahuan guru dalam menerapkan model pembelajaran *Cooperative Tipe Teams Games Tournament* (TGT).

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan acuan dan referensi bagi peneliti selanjutnya dalam melakukan penelitian lanjutan terkait model pembelajaran *Cooperative Tipe Teams Games Tournament* (TGT) berikut penggunaannya dalam mata pelajaran lain.

d. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran PKN.

E. Definisi Oprasional

1. *Cooperative Tipe Teams Games Tournament* (TGT)

Pembelajaran *Cooperative Tipe Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan (Aris Shoimin, 2014, hlm.203).

Dari pengertian yang telah dipaparkan diatas, dalam penelitian ini peneliti mencoba menerapkan pembelajaran dengan menggunakan model *cooperative tipe teams games tournament* dalam mata pelajaran PKN. Peneliti melakukan observasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKN, dan ditemukan banyak siswa yang mengeluh dalam proses pembelajaran yang telah berlangsung yang berdampak pada hasil belajar siswa. Dalam hal ini peneliti akan mencoba menerapkan model pembelajaran tersebut dalam kelas yang bersangkutan yang menjadi bahan percobaan dalam penelitian ini. Langkah awal yang akan dilakukan adalah peneliti mengidentifikasi siswa yang berkemampuan lebih dan berkemampuan rendah dilihat dari hasil belajar siswa kemudian peneliti membagi anak kedalam kelompok yang diambil dari klasifikasi siswa tersebut. Lalu masing-masing kelompok diberi materi tentang organisasi yang setiap kelompoknya mendapat organisasi yang berbeda-beda kemudian kelompok tersebut mempelajari materi yang diberikan untuk persiapan tournament antar kelompok.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar (Ahmad Susanto, 2016, hlm.5).

Dalam penelitian ini hasil belajar siswa dilihat dari hasil tes yang diberikan pada setiap siklusnya. Selain itu dilihat juga dari segi keaktifan siswa yang di ukur melalui pedoman observasi pada saat proses pembelajaran.

3. Pembelajaran PKN

PGSD UPI Kampus Serang

Lailatus Sifa, 2017

PENERAPAN MODEL COOPERATIVE TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA KONSEP KEBEBASAN BERORGANISASI DALAM PEMBELAJARAN PKN

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

Pembelajaran PKN di sekolah dasar dimaksudkan sebagai suatu proses belajar mengajar dalam rangka membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik dan membentuk manusia Indonesia seutuhnya dalam pembentukan karakter bangsa yang diharapkan mengarah pada penciptaan suatu masyarakat yang menempatkan demokrasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara yang berlandaskan pada Pancasila, UUD, dan norma-norma yang berlaku di masyarakat yang diselenggarakan selama enam tahun (Ahmad Susanto, 2016, hlm.227).

Dalam hal ini pembelajaran PKN sangat berperan penting dalam menerapkan sikap demokratis serta sikap tanggung jawab terhadap siswa, hal ini tentu berkaitan erat dengan konsep kebebasan berorganisasi dimana dalam materi tersebut mengajarkan tentang suatu kebebasan yakni, suatu kemerdekaan untuk bertindak sesuai dengan kemauan hati oleh karena itu dalam menggunakan kebebasan maka harus dengan rasa tanggung jawab. Kebebasan berorganisasi berarti hak asasi seseorang untuk memilih atau bergabung dengan suatu organisasi harus sesuai dengan hati nuraninya. Sehingga tidak ada orang yang berhak melarang seseorang untuk mengikuti organisasi sesuai dengan keinginannya.

Pada penelitian ini peneliti mencoba mengikutsertakan siswa untuk dapat merasakan bagaimana rasanya berorganisasi dan memilih organisasi sesuai dengan kemauan dirinya sendiri.