

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan PKn merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan dipersekolahan. Peran PKn begitu besar dalam pembelajaran karena Pendidikan Kewarganegaraan merupakan sarana untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antar warga negara dengan negara serta pendidikan pendahuluan bela negara agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara.

Dalam standar isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah yang diterbitkan oleh Departemen Pendidikan Nasional (2006 : 49) menegaskan bahwa:

Pendidikan Kewarganegaraan adalah 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, berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD NRI 1945.

Hal senada diungkapkan pula oleh Somantri (2001 : 299) antara lain sebagai berikut:

Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah program pendidikan yang berintikan demokrasi politik yang diperluas dengan sumber-sumber pengetahuan lainnya, pengaruh-pengaruh positif dari pendidikan sekolah, masyarakat dan orang tua, yang kesemuanya itu diproses guna melatih para siswa untuk berfikir kritis, analitis, bersikap dan bertindak demokratis dalam mempersiapkan hidup demokratis yang berdasarkan Pancasila dan UUD 1945.

Berdasarkan uraian tersebut terdapat tiga ciri khas yang dimiliki mata pelajaran PKn yakni meliputi pengetahuan, keterampilan, dan karakter kewarganegaraan. Ketiga hal tersebut merupakan bekal bagi peserta didik untuk meningkatkan kecerdasan multidimensional yang memadai untuk menjadi warga negara yang baik.

Lelih Herlina, 2013

*PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING DENGAN TEKNIK TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA DALAM PEMBELAJARAN PKn : Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas VII SMP. Negeri 1 Jatinunggal Kab. Sumedang*

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

Mewujudkan masyarakat berkualitas menjadi tanggung jawab pendidikan, terutama dalam mempersiapkan peserta didik menjadi subyek yang makin berperan menampilkan keunggulan dirinya yang tangguh, kreatif, mandiri, dan profesional pada bidangnya masing-masing. Kualitas sumber daya manusia yang baik sangat ditentukan oleh kualitas pendidikan. Sedangkan kualitas pendidikan sangat dipengaruhi oleh kualitas pembelajaran karena proses pembelajaran merupakan bagian yang paling pokok dalam kegiatan pendidikan di sekolah.

Pembelajaran adalah suatu proses mengatur dan mengorganisasikan lingkungan sekitar sehingga siswa memperoleh perubahan tingkah laku secara keseluruhan. Suatu proses pembelajaran diperlukan adanya hubungan timbal balik antara guru dan siswa sehingga terjalin komunikasi dua arah yang menjadikan pembelajaran terarah pada pencapaian kompetensi.

Proses belajar mengajar yang baik, salah satunya adalah dengan menggunakan metode pembelajaran. Metode pembelajaran merupakan salah satu unsur yang menentukan keberhasilan guru dalam mengajar, dan metode ini sebagai salah satu cara yang di dalam fungsinya alat untuk mencapai suatu tujuan. Komalasari (2010: 56) menyebutkan bahwa metode pembelajaran adalah sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tidak sampai di situ, Komalasari juga menyatakan:

Terdapat beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk menimplementasikan startegi pembelajaran diantaranya: (1) ceramah, (2) demonstrasi, (diskusi), (4) simulasi, (5) laboratorium, (6) pengalaman lapangan, (7) *brainstorming*, (8) debat, (9) simposium, dan sebagainya.

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa dalam proses belajar mengajar PKn menghadapi berbagai permasalahan, salah satu diantaranya metode yang diterapkan guru kurang merangsang pengetahuan siswa. Setelah peneliti melakukan pra penelitian ke lapangan yaitu di SMPN 1 Jatuninggal menemukan masalah yaitu siswa kurang termotivasi terhadap pembelajaran PKn. Peneliti mendapatkan masalah tersebut setelah melakukan pengamatan dan wawancara

**Lelih Herlina, 2013**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING DENGAN TEKNIK TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA DALAM PEMBELAJARAN PKn : Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas VII SMP. Negeri 1 Jatuninggal Kab. Sumedang**

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

dengan guru PKn di SMPN 1 Jatinunggal. Kurang termotivasinya siswa belajar PKn disebabkan oleh:

1. Faktor guru, guru hanya memberikan materi dengan ceramah dan memberikan soal yang terpaku pada LKS. Guru tidak menggunakan cara-cara lain dan hanya terpaku pada cara tersebut dalam setiap pertemuannya. Hal ini diperkuat setelah peneliti melakukan wawancara dengan siswa, siswa merasa kurang termotivasi karena guru hanya menjelaskan sebentar lalu menyuruh siswa untuk mengerjakan LKS dengan penekanan minggu depan diperiksa.
2. Faktor siswa, setelah melakukan pengamatan dengan masuk ke kelas VII minat siswa kurang tertantang karena siswa hanya berperan pasif dan tidak memberikan keleluasaan siswa untuk bertanya dan berkomentar lebih jauh dalam pembelajaran.

Selain itu juga, salah satu permasalahan yang berhasil diidentifikasi muncul dari kelas VII B yang mana siswa-siswa tersebut memiliki kemampuan berpikir kritis yang kurang dibandingkan dengan kelas lain khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), hal terbukti dengan adanya fakta yaitu dari jumlah 26 siswa, hanya kurang dari 30% siswa yang aktif memberikan pertanyaan atau pun tanggapan.

Menurut keterangan dari beberapa siswa di sekolah tersebut, kemampuan kritis mereka kurang pada saat pembelajaran karena sebagian besar dari mereka beranggapan bahwa materi PKn lebih menuntut mereka untuk banyak menghafal dan metode yang digunakan untuk penyampaian materi cenderung terpaku pada metode ceramah, hal itu menimbulkan kejenuhan terhadap pembelajaran PKn.

Berdasarkan hasil pra penelitian di atas, peneliti beranggapan bahwa kurangnya kemampuan berpikir kritis siswa lebih dikarenakan adanya faktor internal dan eksternal, yaitu faktor yang timbul dari siswa itu sendiri dan faktor yang timbul dari seorang guru.

Kondisi seperti ini menyebabkan pengajaran Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah kurang bermakna bagi siswa. Kemampuan berfikir kritis siswa pun

Lelih Herlina, 2013

*PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING DENGAN TEKNIK TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA DALAM PEMBELAJARAN PKn : Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas VII SMP. Negeri 1 Jatinunggal Kab. Sumedang*

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

rendah, karena pembelajaran yang bersifat konvensional itu sangat tergantung pada guru, baik dalam penjelasan materi maupun instruksi atau arahan. Dengan cara ini siswa tidak akan merasa tertantang selama mengikuti pelajaran sehingga siswa merasa sudah cukup dengan duduk dan mendengarkan ceramah atau instruksi dari guru saja.

Melihat kondisi tersebut di atas, penelitian terhadap pengembangan metode pembelajaran PKn dalam meningkatkan berfikir kritis siswa ini layak untuk dilakukan agar para guru PKn lebih memberikan peluang terhadap keaktifan siswa dalam pembelajaran PKn. Maka dirasa perlu adanya suatu perubahan baru dalam pelaksanaan pembelajaran PKn di SMPN 1 Jatinunggal.

Berpikir kritis dipandang sangat penting dalam proses pembelajaran PKn karena materinya yang bersifat multidimensi. Siswa tidak hanya dituntut untuk memahami materi yang berkaitan dengan berbagai aspek kehidupan, akan tetapi siswa diharapkan dapat mengkritisi berbagai macam permasalahan yang sedang terjadi. Rahmat dkk (2009 : 28) menjelaskan, bahwa dalam proses pembelajaran PKn keterampilan berpikir kritis merupakan suatu keterampilan intelektual yang penting bagi terbentuknya warga negara yang berwawasan luas, efektif dan bertanggung jawab.

Berpikir kritis bukanlah hal yang mudah dan tidak setiap siswa memiliki keterampilan untuk berpikir kritis. Berpikir kritis merupakan suatu cara berpikir yang perlu dilatih dengan mengembangkan keterampilan-keterampilan yang dapat mengantarkan siswa memahami suatu masalah sampai pada titik pengambilan keputusan. R.H dalam Hassoubah (2007 : 87) memberikan sebuah definisi bahwa "berpikir kritis adalah berpikir secara beralasan dan reflektif dengan menekankan pembuatan keputusan tentang apa yang dipercayai atau dilakukan".

Kemampuan berpikir kritis dapat membantu siswa dalam membuat dan mengambil keputusan yang tepat berdasarkan usaha yang cermat dan sistematis serta mempertimbangkan berbagai sudut pandang. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran PKn Guru sebagai pembelajar bagi para pelajar harus memiliki kemampuan memilih, menentukan dan sekaligus menggunakan metode

**Lelih Herlina, 2013**

*PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING DENGAN TEKNIK TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA DALAM PEMBELAJARAN PKn : Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas VII SMP. Negeri 1 Jatinunggal Kab. Sumedang*

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

pembelajaran yang dapat memicu partisipasi peserta didik atau dengan kata lain dapat menciptakan kegiatan belajar mengajar berkadar tinggi, sehingga mampu menggetarkan unsur intelektual, unsur emosional dan unsur sosial dengan cara mengaitkan teori dengan kenyataan yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini tentunya akan mengasah kemampuan siswa untuk berfikir kritis.

Salah satu model yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis yaitu model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT), yaitu "Suatu tipe atau model pembelajaran *cooperative* yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*."

Model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) yang merupakan salah satu model dalam pembelajaran *cooperative learning* merupakan suatu model pembelajaran yang memungkinkan terjadinya hubungan multi arah yaitu hubungan antara siswa dengan guru dan siswa dengan siswa lain di dalam kelompoknya. Oleh karenanya dengan adanya interaksi ini dapat membantu siswa dalam memahami materi yang diberikan dan siswa lebih aktif serta partisipatif dalam proses pembelajaran yang nantinya akan berpengaruh juga dalam hasil belajar mereka.

Melalui model pembelajaran *cooperative* model TGT ini diharapkan siswa akan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran PKn. Siswa dituntut untuk aktif dalam kegiatan bermain sambil belajar. Penggunaan model pembelajaran TGT dimaksudkan untuk mempermudah siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga siswa termotivasi untuk berfikir kritis.

Berdasarkan uraian tersebut di atas maka penulis ingin melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul **"PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING DENGAN TEKNIK TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERFIKIR KRITIS SISWA DALAM PEMBELAJARAN PKn"**.

## **B. Rumusan Masalah**

Lelih Herlina, 2013

*PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING DENGAN TEKNIK TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERFIKIR KRITIS SISWA DALAM PEMBELAJARAN PKn : Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas VII SMP. Negeri 1 Jatinunggal Kab. Sumedang*

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

Bersumber dari permasalahan di atas dapat mengidentifikasi sebuah masalah yaitu bagaimana penerapan model pembelajaran *cooperative learning* dengan teknik *Team Game Tournament* (TGT) untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis pada siswa SMPN 1 Jatinunggal kelas VII B Kabupaten Sumedang, khususnya dalam pengembangan berpikir kritis siswa.

Agar rumusan masalah dapat lebih terarah maka dirumuskan dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Team Game Tournament* (TGT)?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Team Game Tournament* (TGT)?
3. Bagaimanakah kemampuan berfikir kritis siswa dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Team Game Tournament* (TGT)?
4. Kendala-kendala apakah yang dihadapi guru dalam pelaksanaan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Team Game Tournament* (TGT) untuk meningkatkan berfikir kritis siswa?
5. Bagaimanakah upaya-upaya yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan berfikir kritis siswa dalam pembelajaran PKn melalui pelaksanaan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Team Game Tournament*(TGT)?

### C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini dapat dikembangkan menjadi dua bagian yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan keterampilan berfikir kritis setelah penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Team Game Tournament* (TGT).

Tujuan khusus dari penelitian ini adalah:

1. Menganalisis perencanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Team Game Tournament* (TGT).

Lelih Herlina, 2013

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING DENGAN TEKNIK TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA DALAM PEMBELAJARAN PKn : Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas VII SMP. Negeri 1 Jatinunggal Kab. Sumedang

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

2. Menganalisis pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Team Game Tournament* (TGT).
3. Mendeskripsikan kemampuan berpikir kritis siswa dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Team Game Tournament* (TGT).
4. Mengidentifikasi kendala-kendala yang dihadapi guru dalam pelaksanaan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Team Game Tournament* (TGT) untuk meningkatkan berpikir kritis siswa.
5. Menganalisis upaya-upaya yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan berpikir siswa dalam pembelajaran PKn melalui pelaksanaan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Team Game Tournament* (TGT).

#### **D. Manfaat Penelitian**

##### **1. Manfaat Teoritis**

Adapun manfaat dari penulisan ini adalah dapat memberikan wawasan ilmu pengetahuan lebih luas khususnya dalam model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Team Game Tournament* (TGT). Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan jawaban bagaimana peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa setelah penggunaan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Team Game Tournament* (TGT).

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi Siswa**

Diharapkan dengan penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Team Game Tournament* (TGT), dapat memberikan suatu pengalaman dalam keterampilan berpikir kritis siswa. Serta dapat meningkatkan pembelajaran siswa yang lebih bermakna lagi dan siswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran.

###### **b. Bagi Guru**

Kegunaan hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi guru dalam mempermudah melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas

Lelih Herlina, 2013

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING DENGAN TEKNIK TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA DALAM PEMBELAJARAN PKn : Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas VII SMP. Negeri 1 Jatininggal Kab. Sumedang

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Team Game Tournament* (TGT) yang merupakan salah satu alternatif untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

#### **E. Struktur Organisasi**

Struktur Organisasi berisi rincian tentang urutan penulisan dari setiap bab dan bagian bab dalam penelitian ini, dimana pada bab I terdapat : 1. Latar belakang masalah; 2. Rumusan masalah; 3. Tujuan penelitian; 4. Manfaat penelitian; dan 5. Struktur organisasi.

Selanjutnya pada bab II terdapat beberapa bagian dan sub bagian antara lain: 1. Pendidikan Kewarganegaraan yang terdiri dari 4 sub bagian yaitu pengertian Pendidikan Kewarganegaraan, fungsi dan tujuan Pendidikan Kewarganegaraan, dimensi PKn, dan Ruang lingkup PKn; 2. Model pembelajaran *cooperative learning*; 3. Model pembelajaran tipe *Team Game Tournament* (TGT) yang terdiri pengertian dan karakteristik model pembelajaran tipe TGT, keunggulan dan kelemahan model pembelajaran tipe TGT, dan langkah-langkah penerapan model pembelajaran tipe TGT; 4. Berpikir kritis yang terdiri atas pengertian berpikir kritis, tujuan dan manfaat berpikir kritis, dan ciri-ciri berpikir kritis; 5. Pembelajaran PKn melalui model *cooperative learning* tipe *Team Game Tournament* (TGT) dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Berbeda dengan bab II, dalam bab III merupakan penjelasan mengenai metoelogi yang digunakan oleh peneliti dengan sub bab, diantaranya: 1. Lokasi dan subjek penelitian; 2. Desain penelitian; 3. Metode penelitian; 4. Definisi operasional; 5. Instrumen penelitian; 5. Proses pengembangan instrumen; 6. Teknik pengumpulan data yang terdiri dari sub bagian yaitu ada instrumen bentuk tes berupa tulisan serta ada instrumen bentuk non tes berupa wawancara; dan 7. Analisis data yang terdiri dari reduksi data (*data reduction*), penyediaan data (*data display*), dan *conclusion drawing/verification* .

Kemudian pada bab IV berisi mengenai hasil penelitian yang terdiri dari 1. Pengolahan hasil penelitian; dan 2. Pembahasan hasil penelitian. Setelah itu, beranjak pada bab terakhir yaitu bab V yang terdiri atas kesimpulan dan saran.

**Lelih Herlina, 2013**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING DENGAN TEKNIK TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA DALAM PEMBELAJARAN PKn : Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas VII SMP. Negeri 1 Jatinunggal Kab. Sumedang**

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu



**Lelih Herlina, 2013**

***PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING DENGAN TEKNIK TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA DALAM PEMBELAJARAN PKn : Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas VII SMP. Negeri 1 Jatinunggal Kab. Sumedang***

Universitas Pendidikan Indonesia | [Repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [Perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)