

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Mata pelajaran PKn dipandang sebagai mata pelajaran yang memegang peranan penting dalam membentuk warga negara yang baik sesuai dengan falsafah bangsa dan konstitusi negara RI. Dengan memperhatikan isi dan misi mata pelajaran kewarganegaraan yaitu membentuk warga negara yang baik, selain mencakup dimensi pengetahuan, karakteristik mata pelajaran kewarganegaraan ditandai dengan pemberian penekanan pada dimensi sikap dan keterampilan kewarganegaraan yang sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam pancasila.

Salah satu aspek penting yang mendapat sorotan untuk mengangkat kualitas pendidikan khususnya pada mata pelajaran PKn adalah guru. Tugas pendidik atau guru adalah menciptakan suasana pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk senantiasa belajar dengan baik dan penuh semangat. Suasana yang demikian tentunya akan berdampak positif dalam pencapaian prestasi belajar yang optimal. Oleh karena itu untuk mendapatkan hasil belajar yang optimal aktifitas belajar merupakan salah satu faktor penting yang perlu diperhatikan sebab tanpa adanya aktifitas maka tidak akan ada proses perubahan perilaku yang diakibatkan dari kegiatan belajar.

Namun kenyataannya aktivitas belajar siswa masih rendah. Dalam proses pembelajaran kegiatan siswa masih kurang diperhatikan, siswa hanya diminta untuk memperhatikan penjelasan guru dan jarang sekali diminta untuk bertanya atau mengemukakan pendapat. Siswa jarang sekali diminta untuk memberikan

pertanyaan atau memberikan pendapat terhadap materi pelajaran yang sedang dipelajari. Akibatnya tidak jarang ditemukan siswa yang mengganggu temannya pada saat belajar dan tertidur di dalam kelas.

Selain itu rendahnya motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran PKn menyebabkan rendahnya aktivitas belajar. Motivasi dan aktivitas belajar merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan satu dengan lainnya, sebab untuk dapat aktif dalam pembelajaran motivasi merupakan syarat mutlak untuk terciptanya proses pembelajaran. Singkatnya proses belajar tidak dapat terjadi bila tidak disertai dengan motivasi dari dalam diri siswa.

Rendahnya aktivitas belajar siswa juga disebabkan karena metode mengajar guru yang kurang melibatkan peran aktif siswa dalam pembelajaran. Umumnya guru masih menggunakan pola mengajar yang lama yaitu menggunakan metode ceramah dan mencatat. Sedangkan aktifitas siswa dalam membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, mengamati, merenung, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, dan membuat keputusan jarang sekali ditemukan di dalam kelas.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri 101826 Tuntungan II, menjelaskan bahwa banyak sekali permasalahan yang dihadapi guru dalam melaksanakan tugasnya. Berbagai permasalahan tersebut diantaranya adalah rendahnya aktifitas belajar siswa dalam kelas, siswa hanya mendengarkan ceramah dari guru, diberikan tugas, dan mencatat sedangkan kesempatan siswa untuk melakukan diskusi, tanya jawab dan kegiatan praktikum sangat jarang ditemukan. Dari hasil observasi yang dilakukan tingkat ketuntasan klasikan dari 34 orang siswa kelas IV, terdapat sebanyak 10 siswa (34%) memperoleh nilai

tuntas sedangkan sisanya sebanyak 24 orang siswa (66%) belum memperoleh nilai tuntas. Berdasarkan data tersebut, maka dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa di kelas IV tergolong rendah (≤ 60). Sedangkan dari keaktifan siswa dalam dikemukakan sebanyak 27 orang siswa atau sebesar 72% dari 34 orang siswa menyatakan kurang aktif mengikuti pelajaran PKn, sisanya sebanyak 7 atau 28% aktif yang pada pelajaran PKn.

Menyikapi berbagai permasalahan yang ada, salah satu teknik kerja kelompok yang dinilai efektif adalah *Teams Games-Tournaments (TGT)* dimana teknik mengajar ini memadukan kegiatan bermain sambil belajar melalui kerja kelompok untuk memperoleh hasil belajar individual dan kelompok. Dalam pembelajaran TGT siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor tim atau kelompok-kelompok dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan atau kuis berkaitan dengan materi pelajaran. Oleh karena itu, memilih teknik TGT sangat sesuai pada pelajaran PKn karena dapat mengaktifkan siswa tidak sekadar bekerja dalam kelompok saja, namun terdapat permainan berupa game secara turnamen.

Menurut hasil penelitian Sarifah (2011:62) yang menyatakan terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas IV setelah diajar dengan menggunakan kooperatif TGT. Besarnya tingkat ketuntasan yang dialami siswa yaitu 86,84% yang mendapat nilai tuntas, dan sisanya 13,16% yang belum tuntas. Hal ini juga didukung oleh hasil penelitian (Syafuddin 2011:78) yang menyatakan terdapat kontribusi yang signifikan tentang penggunaan pembelajaran kooperatif TGT terhadap hasil belajar siswa. Besarnya kontribusi yang diberikan yaitu 54,23%.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul : **“Meningkatkan Aktifitas Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Kooperatif Type *Teams-Game-Tournaments* Pada Pelajaran PKn Mengenai Menyikapi Globalisasi di Kelas IV SD Negeri 101826 Tuntungan II TA 2011/2012”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka beberapa masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran.
2. Motivasi belajar siswa masih rendah.
3. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn
4. Metode mengajar guru menggunakan metode ceramah.

1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya cakupan masalah siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran dan keterbatasan peneliti, maka dalam penelitian ini masalah dibatasi pada **“Meningkatkan Aktifitas Belajar Melalui Pembelajaran Kooperatif Type *Teams-Game-Tournaments* Pada Pelajaran PKn Materi Pokok Menyikapi Globalisasi di Kelas IV SD Negeri 101826 Tuntungan II TA 2011/2012”**.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: "Apakah dengan penggunaan pembelajaran kooperatif type *Teams-Game-Tournaments* dapat meningkatkan aktifitas belajar pada pelajaran PKn Materi Pokok Menyikapi Globalisasi di Kelas IV SD Negeri 101826 Tuntungan II TA 2011/2012?"

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktifitas belajar melalui pembelajaran kooperatif type *Teams-Game-Tournaments* Pada Pelajaran PKn Materi Pokok Menyikapi Globalisasi di Kelas IV SD Negeri 101826 Tuntungan II TA 2011/2012.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini adalah:

1. Bagi siswa, dapat meningkatkan hasil belajar dan aktifitas belajar siswa pada mata pelajaran Pkn melalui teknik pembelajaran TGT.
2. Bagi guru, sebagai bahan masukan bagi guru untuk lebih meningkatkan kompetensinya dalam mengimplementasikan teknik TGT dalam pembelajaran kelompok.
3. Bagi sekolah sebagai bahan referensi untuk meningkatkan keterampilan mengajar guru dengan menggunakan type TGT khususnya pada mata pelajaran PKn.

4. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan rujukan penelitian sejenis sehingga dapat menghasilkan beragam teknik pembelajaran PKn.



THE
Character Building
UNIVERSITY