

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Globalisasi mempengaruhi banyaknya penyimpangan yang sering dilakukan oleh anak-anak atau para remaja maka dari itu penerapan nilai sikap sejak dini sangatlah penting salah satunya dengan menanamkan nilai-nilai moral sehingga mampu membentuk pribadi yang memiliki karakter yang baik. Pendidikan merupakan suatu jalan bagi manusia untuk mengembangkan dirinya agar mampu bersaing. Pendidikan merupakan pondasi dasar kemajuan sebuah bangsa dan negara. Kemajuan suatu bangsa dapat dilihat dari kualitas pendidikan dalam suatu Negara. Pendidikan merupakan bagian integral dalam pembangunan. Melalui proses pendidikan diharapkan seseorang dapat memperbaiki dirinya menjadi seorang yang cerdas, memiliki kemampuan diri, mampu mengikuti perkembangan teknologi dan informasi, sehingga dapat meningkatkan taraf kehidupannya. Perkembangan ilmu pengetahuan serta adanya teknologi menuntut sumber daya manusia yang memiliki keahlian dan keterampilan sesuai tuntutan pembangunan bangsa. Maka upaya peningkatan kualitas pendidikan dapat tercapai secara optimal, dengan pengembangan dan perbaikan terhadap komponen pendidikan perlu dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional (Trianto, 2008).

Sesuai dengan amanat dari Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013, tentang Standar Nasional Pendidikan, salah satu standar yang harus

dikembangkan adalah standar proses. Standar proses adalah kriteria mengenai pelaksanaan pembelajaran pada satu satuan pendidikan untuk mencapai standar kompetensi lulusan (Peraturan Pemerintah, 2013). Standar proses berisi kriteria minimal proses pembelajaran pada satuan pendidikan menengah di seluruh wilayah hukum Negara Kesatuan Republik Indonesia. Standar proses meliputi perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, penilaian hasil pembelajaran, dan pengawasan proses pembelajaran untuk terlaksananya proses pembelajaran yang efektif dan efisien (Rusman, 2014).

Dalam suatu pembangunan dibutuhkan SDM (Sumber Daya Manusia) yang berkualitas. Untuk dapat memenuhi kebutuhan SDM yang berkualitas, peran pendidikan tidak dapat lagi dipandang sebelah mata. Pendidikan adalah suatu proses yang sangat penting dimana peran guru dan siswa sangat diperlukan. Guru sebagai salah satu komponen yang sangat menentukan keberhasilan proses pendidikan memiliki peran sebagai komunikator dan sebagai sumber belajar bagi para siswa. Dalam menyajikan materi pembelajaran, guru diharapkan selalu berusaha menggunakan suatu pendekatan dan metode pembelajaran yang memungkinkan untuk memotivasi dan meningkatkan kreatifitas dalam pembelajaran kepada siswa. Di masa sekarang ini tidak hanya diperlukan peran guru yang dominan, akan tetapi diperlukan juga peran siswa yang benar-benar aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karenanya, yang menjadi syarat utamanya adalah peningkatan sumber daya manusia yang harus benar-benar diperhatikan serta dirancang sedemikian rupa yang diimbangi dengan laju perkembangan dunia ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga selaras dengan tujuan pembangunan nasional yang ingin dicapai (Aris, 2014).

Proses pembelajaran merupakan suatu proses yang melibatkan interaksi antara siswa dengan guru maupun siswa dengan siswa, dari interaksi tersebut siswa diharapkan mendapat pemahaman tentang apa yang diperoleh dalam situasi belajar mengajar. Dengan memahami hakikat belajar dan mengajar tentu akan menjadi lebih baik dalam mengoptimalkan proses pembelajaran (Marhaeni, 2013). Dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan di bangku sekolah, banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu faktor internal dan eksternal. Di samping faktor di atas penggunaan metode yang tepat digunakan oleh guru juga sangat mempengaruhi dalam pencapaian hasil belajar yang diharapkan. Dengan penggunaan metode pembelajaran yang tepat dan inovatif diharapkan dapat menciptakan lingkungan dan suasana yang kondusif. Proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila ada perubahan-perubahan yang nampak pada siswa, baik yang menyangkut perubahan pengetahuan, sikap maupun keterampilan. Oleh karena itu guru diharap mampu memilih metode yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran yang di pelajari serta tujuan dari pembelajaran. Sehingga pada diri siswa tidak terjadi kejenuhan, rasa bosan pada diri siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Tren baru dalam pendidikan menunjukkan adanya pergeseran dari pendekatan tradisional yang berpusat pada guru ke pendekatan berpusat pada siswa, yang pada akhirnya memusatkan perhatian pada apa yang diharapkan siswa pada akhir proses pembelajaran (Diab & Sartawi, 2017).

Pendidikan kewarganegaraan memiliki peran khususnya didalam menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas, yaitu manusia yang mampu berpikir kritis, kreatif dan mampu dalam mengambil keputusan dan memecahkan masalah. Kualitas pendidikan kewarganegaraan harus terus ditingkatkan, salah satu

upaya yang telah dilakukan pemerintah adalah mengadakan perubahan terhadap kurikulum, yaitu dengan perubahan kurikulum dari Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) hingga Kurikulum 2013. Pendidikan kewarganegaraan (PKn) merupakan pendidikan yang memberikan bekal awal dalam bela negara yang dilandasi rasa bernegara, kesadaran berbangsa, rasa cinta kasih kepada tanah air, berkeyakinan atas kebenaran ideologi Pancasila dan UUD 1945 (Amin, 2007).

Kurikulum yang dirancang dalam pembelajaran PKn hendaknya menekankan keterlibatan siswa secara utuh untuk aktif menemukan sendiri dalam proses pembelajaran. Namun kenyataannya kegiatan pembelajaran PKn yang dilakukan di sekolah masih belum menunjukkan upaya pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa. Pemikiran kritis atau keterampilan berpikir tingkat tinggi adalah pemahaman atau refleksi terhadap permasalahan secara mendalam, mempertahankan pikiran agar tetap terbuka bagi argumen dan perspektif yang berbeda, tidak mempercayai begitu saja informasi-informasi yang datang dari berbagai sumber (Sofiah, Endah, & Lisdiana, 2016). Siswa dituntut untuk belajar aktif yang dapat diaplikasikan dalam kegiatan secara fisik ataupun mental yang tidak hanya mencakup aktivitas *hands-on* tetapi juga *minds-on*. Hal tersebut dapat diartikan bahwa siswa harus lebih banyak memainkan aktivitas berpikir dalam pembelajaran bukan hanya melakukan apa yang di perintahkan oleh guru.

Proses pembelajaran diharapkan juga yang sebelumnya guru hanya berpedoman pada buku paket tanpa menggunakan media pembelajaran agar bisa berubah menjadi proses pembelajaran yang aktif dan membuat suasana belajar tidak membosankan. Kenyataan yang ada adalah pada pembelajaran PKn masih hanya

dihadapi dengan penghapalan materi, melainkan bukan atas hasil yang dialami oleh siswa sendiri. Pengemasan pembelajaran PKn dalam proses pembelajaran belum terlaksana secara optimal serta kurangnya pemanfaatan media pembelajaran saat terjadinya proses belajar mengajar dikelas. Siswa masih terkecoh dengan pertanyaan yang sederhana, terlihat pada saat guru memberikan beberapa soal yang harus dikerjakan oleh siswa, sebagian besar siswa bermain dan ribut di dalam kelas dan tidak mengerjakan soal yang diberikan. Hal ini tentu menimbulkan rendahnya hasil belajar selama pelajaran berlangsung. Selain berdampak pada rendahnya hasil belajar, siswa juga merasakan bosan dan kurang tertarik dalam belajar PKn. Sebagian besar siswa yang tidak menunjukkan reaksi senang dalam belajar PKn menyebabkan dampak yang kurang baik pada sikap sosial siswa. Menurut Gerungan (2010) sikap sosial dinyatakan dengan cara – cara kegiatan yang sama dan berulang – ulang terhadap objek sosial. Ciri – ciri dari sikap sosial adalah sikap tidak dibawa sejak lahir melainkan dibentuk atau dipelajari, sikap dapat berubah – ubah, sikap tidak berdiri sendiri, objek sikap dapat merupakan satu hal tertentu, dan sikap mempunyai segi motivasi dan perasaan (Gerungan, 2010).

Rendahnya sikap sosial dan hasil belajar juga dipengaruhi oleh kekurangan guru dalam menerapkan metode pembelajaran yang inovatif (Sugiartana, 2013). Pembelajaran masih berpusat kepada guru, terlihat pada proses pembelajaran guru lebih mendominasi setiap kegiatan selalu berceramah di depan kelas. Guru selalu langsung memberikan jawaban apa yang ditanyakan oleh siswa tanpa memberikan siswa untuk menemukan konsep pelajaran yang telah mereka dapatkan. Menurut Dwi Wahyu (2018) menyebutkan bahwa guru kurang memberikan rangsangan awal, memberikan pertanyaan yang dapat memancing pengetahuan awal yang

dimiliki oleh siswa sebelum memulai pembelajaran. Selain untuk menggali pengetahuan awal siswa, ini dimaksudkan untuk memusatkan pikiran awal siswa agar fokus pada kegiatan pembelajaran dan pertanyaan yang disampaikan oleh guru jarang mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Guru dalam praktiknya seringkali mengajar dengan menggunakan metode ceramah dan kurangnya kreatifitas serta inovasi para pendidik dalam merancang metode belajar, membuat proses pembelajaran dikelas membosankan bagi peserta didik. Hal ini mengakibatkan rendahnya kesempatan peserta didik untuk berinteraksi secara aktif dalam pembelajaran. Peran guru cenderung dominan sehingga partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran kurang aktif (Rohmanurmeta, Harsanti, & Widyaningrum, 2016).

Salah satu metode yang inovatif yang mampu meningkatkan sikap sosial dan hasil belajar siswa adalah model pembelajaran kooperatif. Dalam buku (Komalasari, 2010), menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman dan sikapnya dengan kehidupan nyata atau dengan kata lain merupakan strategi pembelajaran melalui kelompok kecil siswa saling bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) yang dipadukan dengan permainan tradisional Bali sebagai media pembelajaran dengan tujuan agar memaksimalkan proses pembelajaran. Permainan tradisional merupakan warisan budaya yang mengandung nilai-nilai luhur yang perlu dilestarikan. Menurut Taro (2010:1), “produk budaya yang bersifat kolektif ini ditransformasikan secara turun-temurun melalui tradisi lisan dan

nonformal”. Selanjutnya, Taro (2010:2) menyatakan “ciri-ciri permainan tradisional di Bali adalah (1) mudah dimainkan, (2) memiliki seperangkat aturan, (3) kadangkadang diiringi lagu, (4) sarana dan prasarana tidak terlalu mengikat, (5) kaya variasi, dan (6) fleksibel.

Dengan demikian model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) yang dipadukan dengan permainan tradisional Bali diharapkan dapat menciptakan pelajaran yang menyenangkan, karena permainan akademik dan dipadukan dengan permainan tradisional yaitu metembing. Metembing merupakan permainan tradisional khas daerah Bali yang dapat mendatangkan perasaan senang dan terhibur dalam bermain. Bahkan dalam permainan metembing dapat menumbuhkan rasa tanggungjawab dan disiplin pada diri siswa karena siswa harus menaati peraturan yang telah disepakati. Permainan metembing juga dapat digunakan sebagai media pendidikan utama karena dapat mengembangkan bakat siswa dan menumbuhkan sikap sosial dalam bermasyarakat seperti sikap toleransi, gotong royong, tanggungjawab, disiplin dan jujur.

Mengacu pada uraian tersebut, dibutuhkan pembuktian secara lanjut dengan melakukan penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) berbantuan permainan tradisional untuk meningkatkan sikap sosial dan hasil belajar PKn siswa kelas II SD tahun pelajaran 2019/2020 di Gugus Mas, kecamatan Ubud.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, dapat diidentifikasi permasalahan seperti dibawah ini.

- 1.2.1 Pendidik yang masih berkuat pada pola lama pengajaran (konvensional) dan kurang tanggap bahkan tidak mau tahu terhadap inovasi pembelajaran.
- 1.2.2 Kurang maksimalnya pemanfaatan model pembelajaran TGT berbantuan permainan tradisional dalam pelaksanaan pembelajaran PKn di sekolah khususnya di kelas II SD Negeri di Gugus Mas, Kecamatan Ubud
- 1.2.3 Rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PKn di sekolah, khususnya di kelas II SD Negeri di Gugus Mas, Kecamatan Ubud.
- 1.2.4 Pendidik yang kurang terampil dalam menciptakan kondisi belajar yang bermakna dan menyenangkan.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Menyadari demikian kompleksnya permasalahan dan beberapa faktor yang mempengaruhi sikap sosial dan hasil belajar siswa dalam pelajaran PKn, maka dalam penelitian ini akan difokuskan pada pengkajian dan pengujian pengaruh model pembelajaran kooperatif berbantuan permainan tradisional untuk meningkatkan sikap sosial dan hasil belajar PKn siswa. Adapun siswa yang dilibatkan pada penelitian ini adalah siswa kelas II SD Negeri di Gugus Mas, Kecamatan Ubud.

Model pembelajaran kooperatif berbantuan permainan tradisional dalam penelitian ini digunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT sebagai variabel bebas, sikap sosial dan hasil belajar siswa dalam pelajaran PKn dijadikan variabel terikat.



#### **1.4 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.4.1 Apakah terdapat perbedaan sikap sosial siswa antara siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan permainan tradisional dengan model pembelajaran konvensional pada kelas II SD Negeri di Gugus Mas Ubud ?
- 1.4.2 Apakah terdapat perbedaan hasil belajar PKn siswa antara siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan permainan tradisional dengan model pembelajaran konvensional pada kelas II SD Negeri di Gugus Mas Ubud ?
- 1.4.3 Apakah terdapat perbedaan secara simultan sikap siswa dan hasil belajar PKn siswa antara siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan permainan tradisional dengan model pembelajaran konvensional pada kelas II SD Negeri di Gugus Mas Ubud ?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut.

- 1.5.1 Untuk mengetahui perbedaan sikap sosial siswa antara siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan permainan tradisional dengan model pembelajaran konvensional pada kelas II SD Negeri di Gugus Mas Ubud.
- 1.5.2 Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar PKn siswa antara siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan permainan

tradisional dengan model pembelajaran konvensional pada kelas II SD Negeri di Gugus Mas Ubud.

- 1.5.3 Untuk mengetahui perbedaan secara simultan sikap siswa dan hasil belajar PKn siswa antara siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan permainan tradisional dengan model pembelajaran konvensional pada kelas II SD Negeri di Gugus Mas Ubud.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai berikut.

- 1.6.1 Secara teoritis penelitian ini mampu memberikan manfaat dalam upaya untuk meningkatkan sikap sosial dan hasil belajar siswa khususnya dalam bidang PKn. Selain itu, melalui penelitian ini peneliti dapat mengembangkan proses pembelajaran dalam upaya untuk meningkatkan sikap sosial dan hasil belajar siswa. Sehingga pendidik lebih mengenal kepribadian siswa yang sesungguhnya akan memberikan kemudahan bagi pendidik dalam melakukan proses pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan acuan pembelajaran guna meminimalisir kejenuhan dalam proses pembelajaran.

- 1.6.2 Secara praktis

Temuan pada penelitian ini akan memberikan kontribusi yang sangat signifikan dalam kaitannya dengan aplikasi pembelajaran PKn dalam konteks sekolah. Secara rinci, manfaat praktis dari penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1.6.2.1 Bagi siswa, hasil penelitian mampu bermanfaat dalam mengatasi kesulitan belajar siswa dan agar siswa lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran PKn, penelitian ini pula diharapkan agar siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna.

1.6.2.2 Bagi guru, hasil dari penelitian ini dengan mengetahui informasi tentang model pembelajaran TGT berbantuan permainan tradisional akan mampu menjadi suatu inovasi dalam melakukan pembelajaran di kelas.

1.6.2.3 Bagi peneliti, hasil dari penelitian ini mampu menambah wawasan dan pengetahuan peneliti mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan permainan tradisional serta memperoleh pengalaman langsung dalam melaksanakan penelitian.

