BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses mengubah tingkah laku anak didik agar menjadi manusia dewasa yang mampu bermasyarakat dalam lingkungan alam sekitar dimana individu itu berada. Pendidikan tidak hanya mencakup pengembangan intelektualitas saja, akan tetapi lebih ditekankan pada proses pembinaan kepribadian anak didik secara menyeluruh sehingga anak menjadi lebih dewasa. "Proses pendidikan merupakan proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya dan yang akan menimbulkan perubahan pada dirinya sehingga berfungsi sesuai kompetensinya dalam kehidupan masyarakat" (Sagala, 2009:4).

Dilihat dari definisi tersebut, maka "Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat, dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan yang berlangsung di sekolah dan luar sekolah" (Sagala, 2009:4). Usaha sadar tersebut dilakukan dalam bentuk pembelajaran dimana ada pendidik yang melayani para siswanya melakukan kegiatan belajar, dan pendidik menilai atau mengukur tingkat keberhasilan belajar siswa tersebut dengan prosedur yang ditentukan.

Berkembangnya zaman pada saat ini telah membawa kita kedalam arus perubahan yang sangat besar di segala aspek kehidupan. Begitu pula dengan aspek pendidikan yang berkembang sangat pesat dalam era globalisasi seperti sekarang. Perkembangan ini mengharuskan setiap orang untuk mampu memanfaatkan informasi dengan baik dan cepat guna mencapai pendidikan yang paling baik. Berbagai upaya yang dilakukan oleh Pemerintah Indonesia untuk meningkatkan kualitas pendidikan seperti perubahan kurikulum pembelajaran dari KTSP menjadi kurikulum 2013. Dalam kurikulum 2013 proses pembelajarannya adalah

berpusat pada siswa, sehingga menuntut guru lebih kreatif dan inovatif dalam merancang kegiatan pembelajaran. Salah satu pelajaran yang termuat dalam kurikulum adalah muatan pelajaran PPKn.

PPKn adalah salah satu mata pelajaran yang sangat penting untuk diajarkan kepada semua siswa, mulai dari SD sampai perguruan tinggi. PPKn merupakan salah satu muatan pelajaran yang diujikan di sekolah pada setiap akhir semester dan tentunya ikut menentukan tingkat keberhasilan siswa.

Perwirasari & Abidin (dalam Aprilia, 2018:85) menyatakan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan pendidikan yang wajib, supaya kita lebih memahami dan dapat melaksanakan kehidupan bernegara dan berbangsa. Sedangkan Susanto (2013:225) menyatakan bahwa "Pedidikan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia". Melalui pelajaran PPKn ini diharapkan siswa mampu meningkatkan kepekaan terhadap masalah-masalah disekitarnya serta mampu menerapkan ilmu yang mereka dapat dalam kehidupan sehari-hari baik itu di keluarga, sekolah, maupun di masyarakat.

Pendidikan PPKn di SMP menggunakan pendekatan secara terpadu. Hal ini disesuaikan dengan karakteristik tingkat perkembangan usia siswa yang masih pada taraf berfikir kongkrit. Dharma & Siregar (dalam Aprilia, 2018:85) menyatakan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan jika dilihat lebih luas bukan program pengajaran yang hanya meningkatkan pengetahuan kewarganegaraan, tetapi mengemban nilai/karakter serta keterampilan–keterampilan lainnya sehingga siswa mampu berpartisipasi secara efektif. Selain itu, pendidikan PPKn hendaknya dikembangkan berdasarkan realita kondisi masyarakat yang ada di lingkungan siswa, sehingga dengan ini akan dapat membina warga negara yang baik serta mampu memahami dan menelaah secara kritis kehidupan sosial di sekitarnya, serta mampu secara aktif berpartisipasi dalam lingkungan kehidupan masyarakat.

Namun dalam kenyataannya, proses pembelajaran PPKn di SMP Negeri 1 Selat masih berorientasi pada pentransferan ilmu dari guru ke siswa dengan kegiatan yang didominasi oleh guru. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran masih terbatas pada penerimaan materi yang disampaikan dengan metode ceramah. Dalam pembelajaran, siswa masih pasif dan menunggu informasi, catatan maupun pertanyaan-pertanyaan dari guru. Hal ini berdampak pada hasil belajar siswa.

Untuk itu, diperlukan adanya berbagai variasi dalam kegiatan pembelajaran, misalnya saja menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik muatan pelajaran, materi, kondisi lingkungan dan karakteristik siswa.

Salah satu model pembelajaran yang tepat diterapkan pada pembelajaran PPKn adalah model pembelajaran kooperatif, karena model ini dapat menumbuhkembangkan ketertarikan siswa pada pelajaran PPKn. "Model pembelajaran kooperatif merupakan teknik-teknik kelas praktis yang dapat digunakan guru setiap hari untuk membantu siswanya belajar, mulai dari keterampilan-keterampilan dasar sampai pemecahan masalah yang kompleks" (Mohamad Nur, 2005:1).

Pembelajaran kooperatif yang dianggap inovatif untuk membelajarkan siswa dalam pelajaran PPKn adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). "TGT adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*" (Shoimin, 2014:203).

Berdasarkan pada paparan diatas, maka dipandang perlu untuk diadakan penelitian tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran PPKn dengan judul: "Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan Media *Question Card* terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa SMP Negeri 1 Selat, Karangasem, Bali Tahun Pelajaran 2018/2019".

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan masalah seperti berikut.

1.2.1 Apakah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Media *Question Card* dapat meningkatkan hasil belajar PPKn siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Selat, Karangasem, Bali tahun pelajaran 2018/2019?

1.2.2 Kendala-kendala apakah yang dihadapi dalam penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Media *Question Card* pada siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Selat, Karangasem, Bali dan aternatif pemecahan masalahnya?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan dari pelaksanaan penelitian adalah sebagai berikut.

1.3.1 Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar PPKn dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Media *Question Card* pada siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Selat, Karangasem, Bali tahun pelajaran 2018/2019.

1.3.2 Untuk mengetahui kendala-kendala yang dihadapi dalam penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Media *Question Card* pada siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Selat, Karangasem, Bali dan alternatif pemecahan masalahnya.

1.4 Manfaat Hasil Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis, hasil penelitian ini bermanfaat untuk memberikan kontribusi terhadap teori-teori pendidikan terutama berkaitan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Media *Question Card* terhadap hasil belajar PPKn.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini bermanfaat untuk memperoleh pengalaman belajar melalui model pembelajaran *Times Games Tournament* (TGT) berbantuan Media *Question Card* sehingga siswa menjadi lebih termotivasi belajar dan menguasai materi pembelajaran.

b. Bagi Guru

Temuan penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan pengetahuan dan informasi yang berguna bagi guru mengenai model pembelajaran yang inovatif, khususnya tentang model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Media *Question Card* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi Kepala Sekolah

Temuan penelitian ini dapat dijadikan salah satu bahan pertimbangan dalam mengembangkan model pembelajaran sekaligus sebagai bahan masukan dalam mengambil berbagai kebijakan atau perbaikan-perbaikan selama proses pembelajaran.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Media *Question Card* ini dapat dijadikan salah satu referensi untuk penelitian yang sejenis dan sebagai acuan untuk mengembangkan penelitian lebih lanjut.