

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah komponen penting pada kehidupan masyarakat dimana pada kehidupan sehari-hari masyarakat pasti mengalami sebuah proses pendidikan/pembelajaran. Dengan begitu, bagaimanapun sederhana sebuah kemajuan dalam masyarakat di dalamnya berjalan suatu pendidikan, sehingga kerap dikatakan bahwa suatu pendidikan sudah ada selama peradaban manusia itu ada (Sumiati, 2018). Perubahan tingkah laku, pemahaman, dan pengertian terhadap suatu hal baru dapat diketahui melalui proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang paling mempengaruhi terjadi didalam dunia persekolahan. Didalam UU Sisdiknas Pasal 1 No. 20 Tahun 2003, Pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk menciptakan kondisi belajar dan juga proses pembelajaran yang melibatkan peserta didik agar aktif dalam menumbuhkan kemampuan dirinya untuk memiliki kemampuan spiritual keagamaan, pengelolaan diri, kecerdasan, kepribadian, ahlak mulia, dan kompetensi yang diperlukan untuk dirinya sendiri, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan ialah cara yang tak pernah berhenti atau terus berkelanjutan sehingga pendidikan dapat menciptakan mutu yang berkesinambungan yang dapat ditujukan pada perwujudan manusia dimasa yang akan datang dengan tetap bersumber dari nilai budi Pancasila (Sujana, 2019). Didalam proses pelaksanaan pendidikan tidak hanya menanamkan ilmu semata tetapi juga berisi penanaman karakter yang telah dimaksud dalam Undang-Undang.

Pendidikan tentunya memiliki tujuan yaitu yang sudah diatur pada UU No. 20 Tahun 2003 yaitu untuk meningkatkan dan membentuk pengetahuan serta watak individu bangsa yang bermutu dalam hal membangun kompetensi peserta didik. Pendidikan tentunya dapat dilakukan disemua tempat dan yang paling penting ialah pendidikan yang dilaksanakan di sekolah. Pendidikan disekolah dijalankan dengan terstruktur yang didalamnya berisi peraturan-peraturan dan memiliki tujuan dalam melaksanakan proses pembelajaran. Sekolah adalah lembaga yang dimana murid melakukan pengajaran dibawah pengawasan guru. Dalam sistem ini, siswa diharapkan mengalami kemajuan dalam bidang pengetahuan dan keterampilan dengan melalui serangkaian proses pembelajaran yang dijalankan disekolah. Dalam melakukan proses pembelajaran, tentunya terkandung beberapa aspek didalamnya yaitu siswa dapat bertambah jumlah pengetahuannya, kecakapan untuk mengenali dan mereproduksi, terdapat implementasi pengetahuan didalamnya, dapat merumuskan makna, dapat mengaitkan dan menafsirkan dengan kenyataan, dan bertransformasi sebagai pribadi yang lebih baik. Proses ini didapatkan di sekolah.

Dalam membentuk dan mencapai tujuan dari pendidikan dan proses pembelajaran di sekolah tentunya didukung dengan mata pelajaran disekolah. Salah satunya adalah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Secara konseptual dan holistic, tujuan dari Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan ialah dimaksudkan agar setiap peserta didik memiliki rasa bangga pada kerangka nilai moral Pancasila, memiliki

rasa cinta kepada tanah air, nilai norma UUD 1945 dan Bhinneka Tunggal Ika, serta memiliki komitmen dalam kehidupan bernegara Republik Indonesia. Karenanya, peserta didik sadar dan terencana sesuai dengan perkembangan psikologisnya dapat sistemik difasilitasi untuk belajar mengenai konsep, instrument, asas, dan praksis demokrasi, belajar melalui proses interaksi sosial, kolaborasi demokratis dan komunikasi dan juga belajar untuk membangun kehidupan demokrasi. Berdasarkan atas tujuan dari pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, perlu adanya proses pembelajaran yang interaktif, kreatif, dan inovatif agar tujuannya pun dapat tercapai (Winataputra, 2016).

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan amat penting untuk dipahami oleh peserta didik sebab dengan mempelajari mata pelajaran ini para peserta didik akan mengetahui serta memahami bagaimana berlaku seperti warga negara yang baik. Pendidikan kewarganegaraan akan mengajarkan peserta didik terkait dengan nilai-nilai yang ada didalam dasar negara Indonesia yaitu Pancasila yang harus diimplementasikan di kehidupan sehari-hari dan di berbagai segi kehidupan. Pada mata pelajaran ini juga kita akan mengenal berbagai hal tentang negara seperti halnya bentuk pemerintahan, bentuk negara, lembaga-lembaga negara dan lain sebagainya. Sikap serta sifat yang penting dimiliki oleh semua orang seperti toleransi, bertanggung jawab, sopan santun pun diajarkan melalui pelajaran Pancasila dan Kewarganegaraan. Dengan sejuta pentingnya mata pelajaran ini, seharusnya cara mempelajarinya pun harus dengan rasa yang antusias serta semangat agar apa yang akan ditanamkan menjadi nyata

dirasakan atau bahkan dilakukan oleh peserta didik dalam kehidupan bermasyarakat.

Dalam melakukan proses pembelajaran di sekolah tentunya harus dilakukan dengan seseorang yang ahli dalam bidangnya yaitu seorang guru. Guru merupakan pembimbing profesional dengan peran utamanya mengajar, menilai, mengarahkan, mendidik, melatih, membimbing, mengevaluasi siswa pada pendidikan usia dini hingga pendidikan menengah sesuai dengan yang tercantum pada Undang-Undang No. 14 Pasal 1 Tahun 2005. Tugas guru menurut Undang-Undang No. 14 Pasal 20 Tahun 2005 adalah guru merencanakan, melaksanakan, menilai hasil pembelajaran yang bermutu, lalu mengembangkan kompetensi akademik dan berkelanjutan yang berjalan selaras dengan majunya ilmu pengetahuan dan teknologi. Guru perlu untuk menciptakan situasi kelas yang aktif dan menarik.

Proses pembelajaran PPKn di sekolah dapat dilakukan dengan model atau metode pembelajaran interaktif kreatif agar antusias siswa pada proses pembelajaran dapat meningkat. Karena pada kenyataannya, hasil dari pembelajaran siswa yang berupa nilai nantinya akan dijadikan tolak ukur atau sebagai bahan evaluasi untuk peserta didik itu sendiri, guru, sekolah, bahkan orangtua/wali peserta didik tersebut. Penting untuk sekolah dan guru menciptakan pembelajaran di kelas yang menarik dan inovatif. Materi pembelajaran PPKn yang berisi sejarah, Undang-Undang, atau hal yang bersifat materi terkadang membuat siswa merasa bosan apabila pembelajarannya tidak dilakukan secara menarik.

Hal itu dapat dibuktikan melalui penelitian yang dilakukan oleh (Laili, Dayati, & Rochmadi, 2020) bahwasannya pembelajaran dengan metode ceramah pada siswa menunjukkan hasil belajar yang belum sampai nilai kkm. Sedangkan, Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbasis *Ranking One Civic Education* mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasar dari hasil penelitian diatas, dapat dikatakan penggunaan model pembelajaran yang menjadikan siswa terlibat didalamnya bekerja sama atau kooperatif peserta didik di dalam kelas dapat berpengaruh besar terhadap proses pembelajaran dan hasil belajarnya. Materi PPKn yang selama ini kurang diminati oleh siswa dapat disenangi apabila menggunakan model atau metode pembelajaran yang jitu.

Berdasarkan *pra-research* di SMP Negeri 36 Jakarta, pada pembelajaran PPKn guru sudah mengaplikasikan berbagai jenis metode seperti metode diskusi, ceramah dan kerja sama tetapi hasil belajar setelah menggunakan metode-metode tersebut belum mencapai hasil belajar yang diinginkan guru. Siswa terlihat kurang aktif dan belum interaktif dengan guru. Salah satu metode pembelajaran yang dapat dipakai dalam materi pembelajaran PPKn metode pembelajaran *teams games tournament* yang menekankan pada kerjasama siswa dalam berkelompok dan masing-masing individu/siswa berpengaruh besar terhadap kelompoknya. Dalam metode *teams games tournament* ini peserta didik dipastikan berperan aktif dengan tidak mengandalkan siswa yang lain.

B. Identifikasi Masalah

Berdasar pada latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka identifikasi masalah pada penelitian ini antara lain:

1. Terdapat anggapan mata pelajaran PPKn merupakan pelajaran yang membosankan.
2. Siswa memiliki kecenderungan pasif dalam mengikuti pembelajaran PPKn didalam kelas.
3. Beberapa guru masih sulit menemukan metode pembelajaran yang serasi dengan materi PPKn.
4. Hasil belajar pada pembelajaran PPKn belum mencapai kkm.

C. Pembatasan Masalah

Berdasar pada identifikasi masalah, maka masalah akan dibatasi pada dampak dari penggunaan metode *teams games tournament* terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas 8 di SMP N 36 Jakarta dalam ranah kognitif aspek Pengetahuan (*Knowledge*). Materi yang dikaji adalah pokok kajian mengenai memperkuat komitmen kebangsaan pada bab 6 semester genap kelas VIII SMP N 36 Jakarta.

D. Perumusan Masalah

Berdasar pada latar belakang yang telah dipaparkan diatas, perumusan masalahnya adalah apakah terdapat pengaruh dari penggunaan metode pembelajaran *teams games tournament* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran PPKn?

E. Kegunaan Penelitian

Dari hasil penelitian, diharapkan dapat diperoleh kegunaan yaitu:

a. Kegunaan Teoritis

Dapat digunakan sebagai bantuan pemikiran dan memperkaya ilmu pengetahuan khususnya terhadap penggunaan metode pembelajaran TGT dalam hal meningkatkan belajar siswa.

b. Kegunaan Praktis

a) Bagi peneliti, dapat memahami serta menjadi bekal dalam metode mengajar nanti dengan memanfaatkan metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

b) Bagi guru, dapat digunakan menjadi bekal rujukan dan bahan masukan untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran yang baru di kelas.

c) Bagi sekolah, dapat digunakan sebagai masukan untuk melatih serta membina guru agar dapat lebih profesional dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan mutu sekolah itu sendiri.