

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Mustadi (2020), pendidikan merupakan seperangkat proses yang ditempuh dengan sadar, memiliki tujuan yang terorganisasi serta dijalani secara bertahap. Pendidikan, spesifiknya dalam sekolah memiliki kedudukan penting dalam memperbaiki masa depan bangsa. Mekanismenya tidak mampu dipandang sepele. Pendidikan memiliki capaian yang dirujuk Hidayat et al. (2019) tujuan pendidikan secara global yakni mampu menjangkau kematangan jasmani serta rohani. Poin penting ini mencakup perubahan maksimum pada fisik anak, sedangkan perkembangan rohani berupa kemampuan anak dalam mempertahankan diri saat mengalami problema sehingga mampu menjalani kewajiban serta resiko dari apa yang diperbuatnya. Di dalam UU. No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 disebutkan bahwa “tujuan pendidikan yakni mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri serta menjadi warga negara yang demokratis juga bertanggung jawab.” makna yang terkandung dalam pendidikan mengarahkan anak sebagai siswa yang berkarakter melalui bidang ilmu yang dipelajari sehingga mencapai tiga ranah yakni kognitif, afektif hingga psikomotorik.

Salah satu bidang studi pokok dalam kurikulum pendidikan pada jenjang sekolah dasar adalah dalam Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Disebutkan bahwa menurut Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang standar isi “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, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.”

Sementara Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang ideal berdasarkan Apiek Gandamana (2017) memaparkan bahwa harus memperbanyak aspek sikap dan keterampilan warga negara. Individu yang paham akan hak dan kewajibannya sebagai anggota masyarakat dan dapat berpartisipasi secara baik dalam masyarakatnya baru bisa disebut dengan warga negara yang baik. Dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, guru tidak hanya menekankan terhadap aspek kognitif saja atau *civic knowledge*-nya saja tetapi lebih ditekankan pada aspek *civic skill* dan *civic disposition*.

Selain itu disampaikan Depdiknas (Magdalena et al., 2020) mengungkapkan Fungsi Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah dasar memiliki arti penting bagi siswa pada pembentukan pribadi warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajiban untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter yang diamanatkan dalam Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945.

Bedasarkan hasil observasi di lapangan yang telah dilakukan pada kelas 5 di SDN Jatirasa III, peneliti menemukan fenomena yang kurang sesuai hal tersebut meliputi; 1) Banyak siswa yang tidak mampu fokus, mengobrol, berjalan-jalan, mengantuk, serta kurang antusiasme dalam kelas, 2) Cara mendidik guru yang kurang menarik di mata siswa sehingga kegiatan pembelajaran yang kurang kondusif, 3) *Teams Games Tournament* belum pernah diterapkan di SDN Jatirasa III Bekasi, pendapat ini disampaikan oleh guru kelas 5. Melihat permasalahan tersebut maka perlu diterapkan pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi siswa sehingga dapat membuat pembelajaran lebih bermakna dan membuat siswa lebih mudah dalam memahami pembelajaran,

Alternatif yang dapat dilakukan ialah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Khaulah (2022) *Teams Games Tournament* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang beranggotakan empat sampai lima orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda.

Pendapat ini didukung penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Fitriana (2022) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games*

Tournament terhadap Hasil Belajar PPKN siswa kelas IV SD Negeri 2 Waluyoaji” memuat bahwa ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas IV SD Negeri 2 Waluyoaji. Rata-rata hasil belajar menggunakan model TGT lebih tinggi (76,67) dibandingkan dengan siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran diskusi kelompok (62,25).

Aryani (2016) melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 1p Tambah Dadi Lampung Timur” memuat bahwa bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Hasil analisis uji hipotesis diperoleh bahwa nilai signifikansi yang dihasilkan adalah 0,021. Dapat dinyatakan bahwa nilai $0,021 < 0,05$ maka artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima atau ada pengaruh yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan model pembelajaran yang diterapkan di SD Negeri 1 Tambah Dadi Lampung Timur.

Kesimpulan dari tinjauan dua penelitian revelan diatas bahwa, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* memiliki pengaruh positif sehingga siswa merasakan pembelajaran yang bermakna. Oleh sebab itu, peneliti menarik judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan siswa kelas 5 di SDN Jatirasa III Bekasi”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi permasalahan di Kelas 5 SDN Jatirasa III Bekasi adalah sebagai berikut.

1. Banyak siswa yang tidak mampu fokus, mengobrol, berjalan-jalan, mengantuk, serta kurang antusiasme dalam kelas,
2. Cara mendidik guru yang kurang menarik dimata siswa sehingga kegiatan pembelajaran kurang kondusif,

3. *Teams Games Tournament* belum pernah diterapkan di SDN Jatirasa III Bekasi pendapat ini disampaikan oleh guru kelas 5

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan latar belakang yang telah peneliti uraikan di atas, maka peneliti membatasi masalah dengan kemampuan ranah kognitif siswa dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan siswa kelas 5 di SDN Jatirasa III Bekasi”

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian meliputi:

1. Bagaimana hasil belajar kelas 5 yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*?
2. Bagaimana hasil belajar kelas 5 yang tidak menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*?
3. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan siswa kelas 5 di SDN Jatirasa III Bekasi?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat, tujuan dari penelitian ini meliputi:

1. Mengetahui bagaimana hasil belajar kelas 5 yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* siswa kelas 5 di SDN Jatirasa III Bekasi.
2. Mengetahui bagaimana hasil belajar kelas 5 yang tidak menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* siswa kelas 5 di SDN Jatirasa III Bekasi.
3. Mengetahui pengaruh hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* siswa kelas 5 di SDN Jatirasa III Bekasi.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Praktis

Dapat diterapkan sebagai alternatif pilihan agar pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dapat dilakukan dengan baik serta dapat diterapkan sebagai pedoman dalam pemilihan Model pembelajaran.

2. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperbanyak pengetahuan serta digadai sebagai bahan referensi bagi penelitian selanjutnya.

