

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Nasional yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945 berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (UU RI No 20, Tahun 2003 tanggal 27 Maret BAB II pasal 3). Dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional tersebut pemerintah menyelenggarakan pendidikan yang mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang memiliki komitmen kuat dan konsisten untuk mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Dalam perkembangannya sejak proklamasi 17 Agustus 1945 sampai penghujung abad ke-20, rakyat Indonesia telah mengalami berbagai peristiwa yang mengancam keutuhan negara. Untuk itu diperlukan pemahaman yang mendalam dan komitmen yang kuat serta konsisten terhadap prinsip dan semangat kebangsaan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara yang berdasarkan Pancasila dan UUD 1945. Konstitusi negara perlu ditanamkan kepada

seluruh komponen bangsa Indonesia, khususnya generasi muda sebagai generasi penerus.

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan 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 (Permendiknas No 22 Tahun 2006). Menurut Suharno (2007 : 7) secara objektif dalam sudut pandang keilmuan, pendidikan kewarganegaraan dapat mengambil porsi yang cukup besar untuk pembangunan karakter warga Negara yang sekaligus berarti perubahan moral anak bangsa.

Dalam perkembangannya, mata pelajaran PKn pada mulanya merupakan pendidikan moral yang dilaksanakan melalui pendidikan agama dan budi pekerti. Tahun 1973 muncullah Pendidikan Moral Pancasila (PMP), yang pengajarannya bersumber pada Pedoman Penghayatan dan Pengamalan Pancasila (P4) yang sering disebut Ekaprasetia Pancakarsa. Tahun 1994 PMP diganti dengan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Memasuki era reformasi tahun 2000 dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) mata pelajaran PKn diintegrasikan dengan mata pelajaran IPS menjadi Pendidikan Kewarganegaraan dan Pengetahuan Sosial (PKPS). Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tahun 2006 PKn tidak lagi terintegrasi dengan mata pelajaran IPS melainkan berdiri sendiri menjadi mata pelajaran PKn (Fathurohman dan Wuri Wuryandani, 2010 : 1-7).

Memasuki era reformasi PKn sebagai salah satu mata pelajaran dipersekolahan perlu menyesuaikan diri sejalan dengan kebutuhan dan tuntutan masyarakat yang sedang berkembang. Kemudian lahirlah PKn Paradigma Baru. Tugas PKn Paradigma Baru adalah mengembangkan pendidikan demokrasi yang secara psiko-pedagogis dan sosio-andragogis berfungsi mengembangkan tiga fungsi karakteristik warga negara yang demokratis yaitu: (1) mengembangkan kecerdasan warga negara (*civic intellegence*), (2) membina tanggung jawab warga negara (*civic responsibility*), (3) mendorong partisipasi warga negara (*civic participation*). Kecerdasan warga negara demokratis yang perlu dikembangkan bukan hanya kecerdasan rasional, melainkan juga kecerdasan spiritual, emosional dan sosial, sehingga PKn paradigma baru secara konseptual dan programatik bersifat multidimensional (Udin S. Winataputra dkk, 2010 : 2).

PKn paradigma baru juga harus mengembangkan tiga komponen: 1) pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*), 2) keterampilan kewarganegaraan (*civic skill*), 3) karakter kewarganegaraan (*civic disposition*) (Fathurohman dan Wuri Wuryandani, 2010 : 1-7). Komponen pertama pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*) inilah yang perlu diperbaiki dan ditingkatkan pada para siswa sekarang terutama bagi siswa kelas VIA SD Piyungan yang menjadi objek penelitian. Hal ini dikarenakan nilai mata pelajaran PKn selama ini masih banyak yang belum bisa mencapai nilai KKM. Hal ini dikarenakan masih rendahnya pengetahuan anak tentang materi-materi tentang kewarganegaraan yang ada pada mata pelajaran PKn ini. Pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*) mencakup bidang politik, hukum, dan moral.

Adapun materinya meliputi pengetahuan tentang prinsip-prinsip dan proses demokrasi, lembaga pemerintah dan non pemerintah, identitas nasional, pemerintah berdasarkan hukum (*rule of law*) dan peradilan bebas yang tidak memihak, konstitusi, hak asasi manusia, hak sipil, dan hak politik (Depdiknas, 2006 : 10).

Pengetahuan kewarganegaraan yang harus dikuasai siswa di tingkat SD memang agak berat. Hal ini dapat dilihat dari Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar mulai dari kelas satu sampai kelas enam di standar isi. Siswa SD masih banyak belajar dari hal-hal yang konkret dan nyata dan daya nalar mereka juga masih sederhana, tetapi di dalam materi PKn ini anak banyak dituntut untuk memahami hal-hal yang memerlukan pemikiran dan daya nalar tingkat tinggi. Materi tersebut antara lain pemahaman tentang prinsip-prinsip dan proses demokrasi, lembaga pemerintah dan non pemerintah, identitas nasional, pemerintah berdasarkan hukum (*rule of law*) dan peradilan bebas yang tidak memihak, konstitusi, hak asasi manusia, hak sipil, dan hak politik. Pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*) yang harus dikuasai siswa kelas enam ada di dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar kelas VI yang tertera di dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.

Dalam materi pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*) yang terlalu sulit dan luas, pembelajaran PKn kebanyakan masih mengikuti gaya lama. Guru belum menerapkan metode-metode yang inovatif dan cenderung masih menggunakan satu metode saja, sehingga anak semakin enggan dan tidak tertarik

dengan mata pelajaran ini. Mata pelajaran ini dianggap mata pelajaran yang sulit, tidak menarik, dan membosankan. Akibatnya nilai *civic knowledge* mereka masih banyak yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Nilai rata-rata ulangan harian kelas VIA selama ini hanya berkisar antara 6.0 sampai 6,7 saja, bahkan nilai rata-rata ulangan akhir semester ini hanya 65,5. Padahal siswa kelas VI A adalah kelas unggulan di antara kelas VI di SD Piyungan yang paralel tiga kelas yaitu kelas VIA, VIB, VIC. Dan di dalam standar kelulusan sekarang, anak bisa dinyatakan lulus apabila nilai PKn minimal baik (70). Nilai baik ini tentunya sulit dicapai anak apabila mereka sudah bermodal tidak tertarik pada mata pelajaran ini. Apalagi guru tidak ada niat untuk merubah dan memperbaiki metode mengajarnya.

Sebagai salah satu solusi pemecahan permasalahan tersebut peneliti mencoba untuk menerapkan salah satu metode pembelajaran, yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamens* (TGT). Metode ini merupakan salah satu metode inovatif yang menggunakan *game-game* atau permainan yang diharapkan anak menjadi aktif, antusias, dan senang mengikuti pelajaran.

Menurut Wina Sanjaya (2008 : 26) pembelajaran dapat diartikan sebagai proses kerjasama antara guru dan siswa dalam memanfaatkan segala potensi dan sumber yang ada, baik potensi yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri maupun potensi yang ada di luar siswa seperti lingkungan, sarana, dan sumber belajar sebagai upaya mencapai tujuan belajar itu. Sebagai suatu proses kerja sama, pembelajaran tidak hanya menitik beratkan pada kegiatan guru atau

kegiatan siswa saja, akan tetapi guru dan siswa secara bersama-sama berusaha untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Di dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia (PPRI) Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan dijelaskan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreatifitas dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik agar tercapai hasil belajar yang optimal maka perlu dipilih suatu pendekatan pembelajaran yang bisa mengaktifkan siswa dalam belajar. Salah satu pendekatan pembelajaran itu adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, TGT melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Tipe ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya. TGT mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar dan mengandung *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Dalam model pembelajaran TGT ini menggunakan turnamen akademik, menggunakan kuis-kuis, dan sistem skor. Kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil team mereka

dengan anggota team lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka (Slavin, 2008 : 163)

Peneliti sebagai guru kelas VI A di SD Piyungan Bantul Yogyakarta akan mencoba menerapkan model pembelajaran ini dalam mengajar PKn di tempat dia mengajar. Peneliti melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*) siswa-siswa kelas VI A SD Piyungan Bantul. Hal ini dilakukan karena peneliti sebagai pengajar yang sudah lama tertarik dengan mata pelajaran PKn, mengamati bahwa mata pelajaran ini tidak disukai siswa. Ujian nasional untuk mata pelajaran PKn juga tidak ada. Akibatnya pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*) peserta didik untuk mata pelajaran ini masih jauh dari yang diharapkan. Prestasi belajar siswa masih rendah, belum mencapai nilai KKM. Padahal di dalam standar kelulusan, anak bisa dinyatakan lulus apabila nilai mata pelajaran ini bisa mencapai nilai minimal baik. Untuk itulah peneliti mencoba untuk memperbaiki pembelajaran pada mata pelajaran ini, dengan harapan agar para siswa tertarik dan senang mengikuti pelajaran ini dan dampak lebih besarnya agar *civic knowledge* mereka meningkat. Di samping itu diharapkan mata pelajaran ini menjadi mata pelajaran yang disenangi siswa, tidak lagi menjadi mata pelajaran yang ditakuti, karena di dalam mata pelajaran ini banyak sekali terkandung nilai-nilai budi pekerti, pendidikan tentang demokrasi, dan seluk beluk tentang hak dan kewajiban warganegara. Anak diharapkan bisa menjadi warga negara yang demokratis, tahu persis hak dan kewajibannya sebagai warga negara Indonesia yang cinta dan bangga dengan

negaranya. Akhirnya akan terbentuk karakter anak Indonesia yang baik, yang pada akhir-akhir ini banyak mengalami kemerosotan.

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diungkapkan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang dihadapi siswa kelas VI A SD Piyungan Bantul adalah sebagai berikut :

1. Pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*) anak-anak masih rendah belum mencapai KKM.
2. Siswa tidak tertarik pada mata pelajaran PKn, karena dianggap sulit dan tidak menarik.
3. Guru belum menerapkan model pembelajaran inovatif yang bisa menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan membuat siswa aktif dan kreatif.

C. Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini, peneliti membatasi permasalahan pada rendahnya pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*) yang dapat dilihat dari rendahnya nilai mata pelajaran PKn sehingga siswa banyak yang belum mencapai nilai KKM, dengan menerapkan salah satu metode inovatif yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) pada siswa kelas VIA SD Piyungan bantul tempat penulis mengajar.

D. Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah tersebut di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian, yaitu : "Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dapat meningkatkan *civic knowledge* (pengetahuan kewarganegaraan) pada siswa kelas VIA SD Piyungan Bantul".

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan *civic knowledge* (pengetahuan kewarganegaraan) siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), khususnya pada siswa kelas VI A SD Piyungan Bantul.

F. Manfaat Hasil Penelitian

1. Manfaat Bagi Guru :

- a. Memberikan gambaran kepada guru dalam merancang pembelajaran dengan menggunakan metode *Teams Games Tournaments* (TGT).
- b. Mengembangkan kualitas guru dalam mengajar mata pelajaran PKn.
- c. Memberikan alternatif kegiatan pembelajaran PKn di SD.

2. Manfaat Bagi Siswa :

- a. Menciptakan rasa senang belajar PKn selama pelajaran berlangsung.
- b. Menghilangkan kesan bahwa mata pelajaran PKn adalah mata pelajaran yang sulit dan membosankan.
- c. Meningkatkan *civic knowledge* (pengetahuan kewarganegaraan) siswa.

- d. Meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran PKn.

3. Manfaat Bagi Lembaga :

- a. Memperbaiki proses pembelajaran PKn di Sekolah Dasar.
- b. Memberikan sumbangan pengetahuan dan bahan tambahan referensi bagi pengembangan ilmu, khususnya tentang penelitian tindakan kelas.
- c. Sebagai bahan referensi untuk mengkaji permasalahan yang sama dengan lingkup yang lebih luas.