

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan kewarganegaraan menurut Permendikbud No.58 Tahun 2014 merupakan salah satu muatan kurikulum pendidikan dasar dan menengah sebagaimana diamanatkan dalam Pasal 2, Pasal 3, dan Pasal 37 UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan penjelasan Pasal 37 dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang berfungsi menjadi pendidikan nilai dan moral, yaitu mata pelajaran yang mengajarkan nilai-nilai Pancasila atau budaya bangsa sehingga menghasilkan moral anak yang sesuai dengan nilai pandangan hidup (Sapriyah, 2021).

Pendidikan Kewarganegaraan sudah dijadikan wahana dalam menguatkan nilai luhur serta moral bangsa Indonesia, sebagai bentuk hadirnya mata pelajaran ini ialah usaha untuk menghidupkan nilai-nilai luhur bangsa baik menjadi individu, bagian masyarakat maupun makhluk Tuhan. Oleh karena itu Pendidikan Kewarganegaraan memiliki misi dalam membentuk dan meningkatkan mutu, minat dan prestasi manusia sebagai masyarakat negara demi terwujudnya cita-cita nasional (Abdulatif & Dewi, 2021). Intinya Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan untuk Pancasila

dalam kehidupan sehari-hari sehingga mata pelajaran ini adalah bagian dari upaya pembentukan karakter rakyat Indonesia (Magdalena et al, 2020). Pembelajaran PKN di Sekolah Dasar memiliki kedudukan yang penting dalam upaya mempersiapkan peserta didik sebagai masyarakat negara yang memiliki komitmen yang kuat serta konsisten untuk mempertahakan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Oleh sebab itu, pembelajaran PKN diarahkan untuk membuat warga negara yang tahu serta bisa melaksanakan hak-hak dan kewajiban menjadi warga negara yang cerdas, terampil dan berkarakter sesuai dengan Pancasila serta UUD 1945. Berdasarkan uraian di atas menunjukkan bahwa pentingnya peranan pembelajaran PKN maka seharusnya PKN menjadi salah satu muatan pelajaran yang disenangi dan digemari oleh siswa. Inovasi adalah bentuk kreativitas guru dalam mengelolah pembelajaran yang semula dan terus menerus, membosankan, menjemuhan menuju pembelajaran yang menyenangkan, variatif, serta bermakna. Olehnya itu, pada proses pembelajaran diharapkan sebuah pembelajaran yang inovatif supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Inovasi berasal dari bahasa Inggris yaitu *innovation* yang bermakna segala hal yang baru atau pembaharuan. Sedangkan kata kerjanya yaitu “*innovation*” artinya mengubah serta memperbaharui (Nur Kholifah: 2021).

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan dengan guru kelas IV SDN 2 Sopai, diperoleh informasi bahwa terdapat 21 siswa, yang memperoleh nilai ulangan di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) adalah 13 siswa, sementara 8 siswa yang memperoleh nilai ulangan di atas rata-rata Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Adapun nilai ulangan KKTP pada mata pelajaran PKN adalah 75 maka tujuan pembelajaran yang diinginkan belum tercapai. Hal ini terjadi karena terdapat beberapa masalah yang dialami. Masalah tersebut antara lain, yaitu masih banyak siswa merasa bosan dengan mata pelajaran PKN, masih banyak siswa yang kurang mampu mengingat materi yang sudah dipelajari, dan dalam menyelesaikan tugas kelompok cenderung masih banyak siswa yang secara individu. Hal ini dikarenakan kurangnya minat siswa dalam pembelajaran dan siswa kurang termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu juga karena buku pelajaran hanya dimiliki oleh guru sehingga siswa kesulitan dalam belajar serta pembelajaran oleh guru terasa monoton dan media pembelajaran masih kurang.

Oleh karena itu, perlu dilakukan pemecahan masalah dengan memanfaatkan media yang dapat mendorong ataupun dapat menaikkan pola pikir belajar siswa. Untuk itu, pada pelajaran PKN di kelas IV SDN 2 Sopai, perlu adanya inovasi pembelajaran yang menarik demi tercapainya tujuan pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* artinya suatu alat alternatif untuk menaikkan hasil belajar siswa, tentunya didukung menggunakan media yang tepat. Model Pembelajaran *Teams*

Games Tournament (TGT) merupakan model pembelajaran koperatif memakai tournament akademik dan menggunakan kuis-kuis, dimana siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya sama seperti mereka. Lalu siswa bisa bekerja sama dengan kelompoknya. Untuk menambah daya tarik siswa tentunya akan dibantu dengan menggunakan media yang tepat yaitu media gambar. Media pembelajaran adalah alat bantu yang turut mempengaruhi kondisi belajar, serta lingkungan belajar yang dikondisikan dan dikembangkan oleh guru di mana media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu media gambar. Media gambar adalah sejumlah gambar yang menggambarkan suasana yang sedang diceritakan serta memiliki urutan dan adanya penjelasan gambar yang satu dengan yang lainnya. Dengan menggunakan media gambar, siswa akan berlomba mencari informasi dengan memanfaatkan media gambar yang telah disediakan oleh guru (Rohani, 2019).

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ialah salah satu bagian dari koperatif *learning* yang mudah diterapkan (Susanti, 2020), melibatkan aktivitas semua siswa tanpa harus ada perbedaan status (Sardi & Ahmad, 2022), pada contoh ini siswa dituntut aktif dan bertanggung jawab atas hasil pembelajarannya (Salehuddin, 2021), sedangkan guru lebih berperan menjadi fasilitator yang berfungsi menjadi jembatan penghubung ke arah pemahaman yang lebih tinggi (Aam Ali Rahman & Anggi Setia Lengkana, 2021).

Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Asmara Ramadhona Ihdinash, dkk (2020) dengan judul “Penerapan Model Teams Games Tournament berbantuan media Unos peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SDN Geritan menunjukkan bahwa adanya peningkatan di setiap siklus. Masing-masing hasil belajar dapat dijelaskan sebagai berikut : 1. Hasil belajar siswa dalam ranah afektif (sikap) pada siklus I mencapai hasil 66% dan pada siklus II mengalami peningkatan mencapai hasil 77%. 2. Hasil belajar siswa dalam ranah psikomotorik (keterampilan) pada siklus I hasil 67% meningkat di siklus II mencapai hasil 78%. 3. Hasil belajar ranah kognitif (pengetahuan) pada siklus I muatan PKN 74% dan pada siklus II muatan PKN juga mengalami peningkatan mencapai hasil 81 %.

Berdasarkan masalah tersebut penelitian ini akan mengangkat permasalahan dengan judul Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN Siswa Kelas IV SDN 2 SOPAI.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media gambar pada hasil belajar PKN siswa kelas IV SDN 2 Sopai ?

2. Bagaimana peningkatan hasil belajar PKN siswa kelas IV SDN 2 Sopai dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media gambar ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media gambar pada hasil belajar PKN siswa kelas IV SDN 2 Sopai.
2. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar PKN siswa kelas IV SDN 2 Sopai dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media gambar.

D. Manfaat Penelitian

Penerapan model pembelajaran, *Teams Games Tournament* yang dikembangkan dalam penelitian ini diharap ada manfaatnya, sebagai berikut:

1. Manfaat secara Teoritis

Dapat memberikan wawasan secara konrit pada global pendidikan bahwa peningkatan hasil belajar PKN siswa diantaranya dapat melalui Penerapan Model *Teams Games Tournament* menggunakan berbantuan media gambar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru SD, penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman tentang peningkatan hasil belajar PKN siswa dengan model

pembelajaran *teams games tournament* menggunakan berbantuan media gambar, meningkatkan kualitas pembelajaran yang bervariasi dan inovatif, menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan.

- b. Bagi siswa, penelitian ini dapat meningkatkan siswa aktif, kreatif dalam mengembangkan potensi yang dimiliki, meningkatkan konsentrasi dan hasil belajar PKN.
- c. Bagi pihak sekolah, penelitian ini dapat memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah dalam rangka memperbaiki dan meningkatkan mutu sekolah.
- d. Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat dijadilakan refleksi untuk terus mencari dan mengembangkan inovasi dalam hal pembelajaran menuju hasil yang lebih baik serta memberikan ilmu pengetahuan dan wawasan.