**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Pada hakikatnya pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Sehingga mampu hidup bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara serta mampu menghadapi segala tantangan dan perubahan zaman di era globalisasi.

Berdasarkan Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003 menjelakan pasal 37 ayat (1) ditegaskan “bahwa pendidikan kewarganegaraan dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air”.

Kurikulum KTSP (2006: 2) diungkapkan bahwa:

Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan matapelajaran yang mefokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warganegara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Fathurrohman (2011: 7) mengemukakan bahwa:

Tujuan mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah untuk memberikan kompotensi-kompotensi sebagai berikut: (1) Berfikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam mengaggapi isi kewarganegaraan, (2) Berpartisipasi secara bermutu dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbabgsa, dan bernegara, (3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter-karaktermasyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya, (4) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Menurut Fathurrohman (2011) menjelaskan bahwa ruang lingkup Pendidikan Kewarganegaraan meliputi aspek-aspek sebagai berikut; (1) Persatuan dan Kesatuan bangsa, (2) Norma, hukum dan peraturan, (3) Hak asasi manusia, (4) Kebutuhan warga Negara, (5) Konstitusi Negara, (6) Kekuasaan dan politik, (7) Pancasila, dan (8) Globalisasi.

Menurut Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No.20. Tahun 2003 pasal 21 ayat (3) tentang Standar Proses menyatakan bahwa:

Untuk terlaksananya proses pembelajaran yang efektif dan efisien setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan, pelaksanaan, penilaian proses pembelajaran, dan pengawasan yang baik. Mengingat kebhinekaan budaya, keragaman latar belakang dan karakteristik peserta didik, serta tuntutan untuk setiap mata pelajaran harus fleksibel, bervariasi, dan memenuhi standar.

Pendidikan kewarganegaraan yang dimaksud adalah untuk membentuk peserta didik/warga Negara menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air tersebut, tidak lain dan tidak bukan adalah sebagai ungkapan makna yang sama dalam arti memiliki atau berkesadaran belanegara. Sejalan dengan tujuan pendidikan nasional sebagaimana tercantum dalam UU RI No.20 Tahun 2003, yaitu untuk mengembangkan kemampuan, membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat serta mencerdaskan kehidupan bangsa.

Sejalan dengan tujuan pendidikan dasar tersebut, pemerintah terus berupaya meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Berbagai inovasi dan program pembelajaran telah dilaksanakan pemerintah seperti, perubahan kurikulum, program sertifikasi guru dan dosen, perbaikan sarana dan prasarana pendidikan, berbagai program pelatihan dan pendidikan sampai peningkatan anggaran pendidikan dalam anggaran pendapatan belanja negara (APBN). Namun, upaya-upaya tersebut belum menampakkan hasil yang optimal.Hal ini mengisyaratkan bahwa pendidikan di sekolah dasar harus diselenggarakan sebaik mungkin karena jenjang pendidikan dasar merupakan jenjang dimana guru meletakkan pondasi yang nantinya berdiri berbagi bangunan pengetahuan. Untuk mencapai tujuan pendidikan diatas maka salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang sesuai adalah PKN (Pendidikan kewarganegaraan).

Pendidikan kewarganegaraan diajarkan di sekolah dasar ialah agar siswa sejak dini dapat memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter yang di amanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945, dan memahami nilai-nilai kedisiplinan, kejujuran, sertasikap yang baik terhadap sesamanya, lawan jenisnya, maupun terhadap orang yang lebih tua. Melalui materi pendidikan kewarganegaraan juga dapat mendidik siswa agar dapat berfikir kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, serta antikorupsi siswa dapat berkembang secara positif dan demokratif untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya.

Berdasarkan pra penelitian yang dilakukan peneliti sebelumnya pada tanggal 1 November 2016 di SDI Rappocini Kecamatan Rappocini Kota Makassar ditemukan informasi dari hasil wawancara dan pengamatan peneliti bahwa rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn disebabkan oleh faktor guru dan siswa, dilaporkan bahwa: (1) pengajaran PKn masih berpusat pada guru; (2) setiap pembelajaran kelompok, siswa hanya mengandalkan salah satu teman anggota kelompok untuk mengerjakan tugas kelompok sehingga hanya salah satu anggota kelompok saja yang menguasai materi yang diajarkan oleh guru; dan (3) guru menggunakan model pembelajaran yang tidak melibatkan semua siswa sehingga pembelajaran kurang menyenangkan bagi siswa dalam kelas. Namun inti dari permasalahan ini, guru belum memaksimalkan menggunakan model pembelajaran yang membuat siswa aktif dalam kelompok kerjanya. Sehingga siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran perhatiannya semakin berkurang, karena hanya siswa tertentu yang mengerjakan tugas kelompoknya dan siswa yang pandai karena selalu megerjakan tugas dari guru.

Menurut Yunsirno (2010) kelas bukan segalanya tapi segalanya harus dimulai dari kelas. Seorang guru harus menjadi sutradara sekaligus aktor yang mampu mengubah kelas menjadi panggung teater sehingga membuat siswa yang audiensnya terpukau dan mempunyai minat dan motivasi dalam belajar.

Ada banyak cara yang dapat dilakukan untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif, efektif dan menyenangkan. Salah satunya yakni dengan menerapkan pembelajaran *kooperatif* model *team game tournament* (TGT) dalam pembelajaran. Model *team game tournament* merupakan salah satu model pembelajaran *kooperatif* yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar. Dengan menerapkan pembelajaran kooperatif model *team game tournament* maka siswa dibawa dalam suasana belajar yang menyenangkan karena selain belajar kelompok, mereka juga memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi kelompok mereka masing-masing sehingga akan timbul persaingan yang sehat diantara siswa yang akan menimbulkan semangat siswa dalam belajar.

Hal ini sejalan dengan asumsi yang diungkapkan Rudiana (2012) mengemukakan bahwa manusia dapat bekerja dengan baik jika ia menyukai pekerjaannya. Berdasarkan asumsi inilah guru perlu merancang strategi mengajar yang dapat membuat siswa menikmati proses belajar mengajar.Berdasarkan hal tersebut maka peneliti bermaksud mengatasi permasalahan yang terjadi dengan mengadakan penelitian yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Kooperatif* Tipe *Team Game Tournament* ( TGT) terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas III SDI Rappocini Kecamatan Rappocini Kota Makassar.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah gambaran penggunaan model pembelajaran *kooperatif* tipe *team game tournamen* terhadap siswa kelas III SDI Rappocini Kecamatan Rappocini Kota Makassar?
2. Bagaimanakah gambaran hasil belajar PKn siswa kelas III sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *kooperatif* tipe *team game tournament* di SDI Rappocini Kecamatan Rappocini Kota Makassar?
3. Adakah pengaruh yang signifikan dalam penggunaan model pembelajaran *kooperatif*  tipe *team game tournamen* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas III SDI Rappocini Kecamatan Rappocini Kota Makassar ?
4. **Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui gambaran penggunaan model pembelajaran *kooperatif* tipe *team game tournament* terhadap siswa kelas III di SDI Rappocini Kecamatan Rappocini Kota Makassar.
2. Untuk mengetahui gambaran hasil belajar PKn siswa kelas III sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *kooperatif* tipe *team game tournament* di SDI Rappocini Kecamatan Rappocini Kota Makassar.
3. Untuk mengetahui adakah pengaruh yang positif dalam penggunaan model pembelajaran *kooperatif*  tipe *team game tournament* terhadap hasil belajar PKnsiswa kelas III SDI Rappocini Kecamatan Rappocini Kota Makassar.
4. **Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. **Manfaat Teoretis**
2. Lembaga, bagi lembaga mendapatkan salah satu terobosan baru dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran. Dalam hal ini teori tentang model pembelajaran *kooperatif* tipe TGT
3. Peneliti lain, bagi peneliti lainnya dapat dijadikan sebagai acuan dan teori dalam melaksanakan pembelajaran terutama yang menggunakan model pembelajaran *kooperatif* tipe TGT.
4. **Manfaaat Praktis**.
5. Bagi guru, model pembelajaran *kooperatif* tipe *team game tournament* ini menumbuhkan kreativitas dalam proses pembelajaran pkn khususnya dalam menerapkan model pembelajaran dan media pembelajaran yang bermakna sehingga guru dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.
6. Bagi siswa, dengan pembelajaran *kooperatif* tipe *team game tournament* siswa dapat menerima pengalaman belajar yang bervariasi sehingga dapat meningkatkan keaktifan dalam memahami pada proses pembelajaran PKn dan menerima pelajaran di sekolah supaya tidak merasa jenuh atau bosan dalam mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung.
7. Bagi Sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu usaha perbaikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, serta dapat meningkatkan kinerja guru dan kinerja sekolah dalam upaya mewujudkan pendidikan yang bermutu dan berkualitas.