

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan ini merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di sekolah, selain itu juga menurut pemahaman peneliti Pendidikan kewarganegaraan ini sendiri merupakan salah satu cara untuk membekali siswa dengan pengetahuan yang berkaitan dengan hubungan antar warga Negara dengan Negara.

Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan dalam pemahaman peneliti menitik beratkan pada moral, diharapkan dapat diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari yaitu perilaku yang memancarkan iman dan takwa terhadap tuhan yang maha Esa. Sebagaimana yang di ungkapkan oleh Tolib dan Nuryadi (2017, hlm. 19) Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan “mata pelajaran yang mempunyai misi sebagai pendidikan nilai dan moral Pancasila, penyadaran akan norma dan konstitusi UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945, pengembangan komitmen terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI), dan penghayatan terhadap filosofi Bhinneka Tunggal Ika”.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan ini dalam pengamatan peneliti memiliki materi pembelajaran yang sangat luas pembahasannya , dimana didalam materi pembelajaran itu juga mencakup pengetahuan tentang politik, hukum, maupun sosial budaya. Seperti hal nya dapat kita lihat dari materi pembelajaran pada kelas XI semester ganjil, ada materi pembelajaran tentang kasus pelanggaran Hak Asasi Manusia, konstitusional kehidupan berbangsa dan bernegara, Integrasi, kedudukan warga Negara dan penduduk Indonesia yang mana artinya disini siswa tidak hanya di tuntut untuk sekedar memahami materi Saja akan tetapi juga siswa dituntut agar dapat lebih mengkritisi berbagai macam permasalahan yang sedang terjadi didalam kehidupan masyarakat. oleh sebab itu dalam pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaaran ini siswa sangat dituntut untuk dapat Berpikir Kritis dalam memahami suatu masalah sampai pada proses bagaimana pemecahan masalah tersebut.

Berpikir Kritis adalah “Sejenis berpikir evaluatif yang mencakup baik itu kritik maupun berpikir kreatif dan secara khusus berhubungan dengan kualitas pemikiran atau argumen yang di sajikan untuk mendukung suatu keyakinan atau rentetan tindakan” (Alee Fisher, 2008, hlm. 13).

Berpikir Kritis ini dalam pemahaman peneliti merupakan kemampuan berfikir yang beralasan dan punya rasa ingin tahu yang tinggi terhadap suatu permasalahan yang dihadapi. Artinya dalam berpikir dan mengutarakan pendapatnya seseorang itu dapat bertanggung jawab dengan apa yang dia ucapkan dimana dia mempunyai alasan atas apa yang dia lakukan dalam menanggapi mau pun menyelesaikan suatu masalah. Selain itu, Menurut peneliti Berpikir kritis ini sendiri merupakan suatu cara berpikir yang perlu dilatih terus menerus dengan cara mengembangkan keterampilan yang dapat membentuk peserta didik memahami suatu masalah sampai pada proses pengambilan keputusan. kemampuan berpikir kritis ini bisa membantu siswa dalam membuat atau pun mengambil keputusan yang tepat berdasarkan berbagai pertimbangan sudut pandang tertentu.

Berpikir Kritis tentu bukanlah hal mudah dan tidak semua siswa mempunyai kemampuan untuk dapat berpikir kritis oleh sebab itu peneliti beranggapan bahwa hal ini sangat butuh bimbingan lebih oleh guru dalam mengasah kemampuan siswa, karena pada dasarnya semua siswa itu memiliki kemampuan dan kelebihanannya Masing-Masing. Oleh sebab itu peneliti beranggapan apabila siswa sudah mampu memahami materi dengan baik dengan kata lain paham terhadap apa yang ingin di capai dalam tujuan pembelajaran tersebut maka dengan sendirinya siswa akan dapat menyelesaikan permasalahan yang di berikan dan dapat memberikan alasan atas pendapat yang mereka utarakan. Dengan demikian untuk dapat mengasah kemampuan siswa dalam berpikir kritis ini maka diperlukannya suatu tindakan yang harus dilakukan oleh guru yaitu dengan penerapan model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran, sehingga hal ini dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran yang kemudian akan dengan sendirinya membuat siswa mengungkapkan pemahamannya secara kritis serta dapat bertanggung jawab terhadap semua pemecahan

masalah yang diberikan oleh guru dengan mengaitkan semua permasalahan tersebut dalam kehidupan sehari-harinya.

Model Pembelajaran menurut Joyce dan Weil dalam buku Model-Model pembelajaran Mengembangkan professional guru karya Rusman (2011, hlm. 133) merupakan “Suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (Rencana Pembelajaran dalam jangka panjang), Merancang bahan-bahan pengajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas”.

Model pembelajaran dalam pemahaman peneliti merupakan suatu cara yang harus dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran agar materi yang disampaikan dapat dengan mudah di pahami oleh siswa. Seperti yang kita ketahui bahwa model Pembelajaran sangat bervariasi oleh sebab itu guru harus dapat memilih model yang tepat untuk digunakan karena menurut peneliti sendiri pemilihan model yang tepat ini akan sangat berpengaruh terhadap pemahaman siswa. Peneliti beranggapan bahwa tidak semua model pembelajaran itu dapat di gunakan pada semua materi pembelajaran, oleh sebab itu guru harus bisa memilih dan menyesuaikan antara model pembelajaran yang akan di gunakan dengan materi pembelajaran. Jadi antara model pembelajaran dengan materi pembelajaran itu harus benar-benar tepat. Apabila guru menggunakan model pembelajaran yang kurang tepat pada materi pembelajaran tersebut maka tujuan pembelajaran yang ditetapkan tidak akan tercapai.

Model pembelajaran yang tepat menurut peneliti salah satunya yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis yaitu Model Pembelajaran Team Games Tournament. Model Pembelajaran Team Games Tournament ini sendiri “merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan” (Aris Soimin, 2014, hlm. 203). Peneliti beranggapan bahwa Penggunaan Model Pembelajaran Team Game Tournament ini sangat cocok dilakukan dalam menyampaikan materi pembelajaran karena dapat membantu siswa dalam memahami materi yang diberikan dan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran yang nantinya akan berpengaruh juga pada tingkat kemampuan berpikir kritis siswa.

Model Pembelajaran Team Game Tournamen menurut peneliti sendiri merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat membuat siswa termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga dapat dengan mudah untuk berpikir kritis dalam melakukan tugas kelompoknya. Berdasarkan pengalaman peneliti biasanya proses pembelajaran di kelas hanya didominasi oleh sebagian siswa saja, maka Model Pembelajaran Team Game Tournamen ini menurut peneliti dapat memacu siswa untuk berpikir kritis serta dapat menghindari dominasi satu atau dua anggota kelompok terhadap anggota kelompoknya yang lain, serta dengan model pembelajaran ini juga dapat memunculkan ide-ide baru bagi anggota kelompoknya sehingga pengalaman yang didapat lebih merata disetiap siswa dalam kelompok.

Kenyataan di lapangan menunjukkan berbagai permasalahan dalam proses pembelajaran, Setelah Peneliti Melakukan pengamatan ke lapangan selama PPL yaitu di Smk Pasundan 3 Bandung, ada beberapa permasalahan dalam pembelajaran seperti kurangnya minat siswa untuk mengikuti pembelajaran PPKn, hal ini dapat di buktikan pada saat mata pelajaran PPKn ada banyak siswa yang keluar kelas dengan berbagai alasan, hal ini karena mereka merasa jenuh selama proses pembelajaran, selain itu juga masih kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan, seperti pada saat guru memberikan pertanyaan mengenai materi pembelajaran maka sebagian besar siswa lebih bersikap pasif, atau pun pada saat ulagan harian masih banyaknya siswa yang mendapat nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal, hal ini juga dapat dilihat pada hasil pembelajaran siswa selama peneliti berada di Smk Pasundan 3 Bandung, dengan demikian peneliti beranggapan bahwa hal ini harus diatasi yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang dianggap tepat oleh peneliti yaitu Model Team Game Tournamen agar dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Berdasarkan dari latar belakang di atas, metode penelitian ini yaitu penelitian kualitatif merupakan “Pendekatan yang berfungsi untuk menemukan dan memahami fenomena sentral” (Meriam, 2007, hlm. 228). Atas dasar ini maka penelitian ini disusun ke dalam judul **“Upaya Guru PPKn dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournamen”**. (Studi Deskriptif di SMK Pasundan 3 Bandung).

B. Identifikasi Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Masih kurangnya kemampuan berpikir kritis siswa dalam proses pembelajaran PPKn
2. Minat Belajar siswa terhadap pelajaran PPKn masih rendah
3. Pemahaman siswa yang masih rendah terhadap materi pembelajaran PPKn
4. Siswa masih kurang interaktif dalam proses pembelajaran PPKn di Kelas XI Smk Pasundan 3 Bandung
5. Hasil proses pembelajaran PPKn siswa yang sebagian besar belum mencapai KKM.

C. Rumusan masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Bagaimana Perencanaan Pembelajaran PPKn dengan menggunakan Model Pembelajaran Team Game Tournamen di Smk Pasundan 3 Bandung?
2. Bagaimana Pelaksanaan Pembelajaran PPKn dengan menggunakan Model Pembelajaran Team Game Tournamen di Smk Pasundan 3 Bandung?
3. Bagaimana kemampuan berpikir kritis siswa dengan menggunakan Model Pembelajaran Team Game Tournamen di Smk Pasundan 3 Bandung?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan Rumusan Masalah yang telah diuraikan diatas maka Tujuan Penelitian ini adalah :

1. Untuk Mengetahui Bagaimana Perencanaan Pembelajaran PPKn dengan menggunakan Model Pembelajaran Team Game Tournamen
2. Untuk Mengetahui Bagaimana Pelaksanaan Pembelajaran PPKn dengan menggunakan Model Pembelajaran Team Game Tournamen

3. Untuk Mengetahui Bagaimana Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dengan menggunakan Model Pembelajaran Team Game Tournamen

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan, dapat menjadi landasan dalam pengembangan media pembelajaran atau penerapan media pembelajaran secara lebih lanjut. Selain itu juga menjadi sebuah nilai tambah pengetahuan ilmiah dalam bidang pendidikan pancasila dan kewarganegaraan, serta penelitian ini juga dapat dijadikan bahan yang dapat digunakan sebagai sumber relevansi untuk mengembangkan pembelajaran PPKn.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi guru dalam mempermudah melaksanakan pembelajaran sehingga dapat membuat proses pembelajaran yang lebih kreatif dan salah satu alternatif dalam pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis pada siswa melalui penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournamen.

b. Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan suatu pengalaman dalam berpikir kritis siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan kemudian penelitian ini diharapkan juga memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar PPKn serta menarik minat siswa yang kesulitan mempelajari PPKn melalui penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournamen.

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan suatu masukan yang bermanfaat bagi sekolah, sehingga dapat dijadikan sebagai bahan kajian bersama agar dapat meningkatkan kualitas sekolah.

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari pemahaman yang berbeda maka ada beberapa istilah yang perlu dijelaskan sebagai berikut :

1. Berpikir Kritis adalah sejenis berpikir evaluatif yang mencakup baik itu kritik maupun berpikir kreatif dan secara khusus berhubungan dengan kualitas pemikiran atau argumen yang disajikan untuk mendukung suatu keyakinan atau rentetan tindakan (Alee Fisher, 2008, hlm. 13)
2. Model Pembelajaran merupakan “Suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (Rencana Pembelajaran dalam jangka panjang), Merancang bahan-bahan pengajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas” (Rusman, 2010, hlm. 133).
3. Model Pembelajaran Teams Games Tournament adalah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan yang Dalam Team Games Tournament siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri tiga sampai lima siswa yang heterogen, baik dalam prestasi akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnis (Aris Soimin, 2014, hlm. 203).
4. Guru adalah Guru adalah manusia unik yang memiliki karakter sendiri – sendiri. Perbedaan karakter ini akan menyebabkan situasi belajar yang diciptakan oleh setiap guru bervariasi (Pupuh Fathurrohman dan Sobry Sutikno, 2014, hlm. 43).
5. Pendidikan kewarganegaraan merupakan Usaha untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antar warga Negara dengan Negara serta pendidikan pendahuluan bela Negara menjadi warga Negara agar dapat diandalkan oleh bangsa dan Negara (Sri wuryan dan Syaifullah, 2014, hlm. 9)

G. Sistematika Penulisan Skripsi

Sistematika penulisan skripsi ini terdapat dua bagian yaitu pembuka skripsi dan bagian isi skripsi. Bagian pembuka terdiri dari halaman sampul, halaman pengesahan, halama, moto, dan persembahan. Halaman pernyataan keaslian skripsi, kata pengantar, ucapan terimakasih, abstrak, daftar isi, daftar table, daftar gambar, serta daftar lampiran.

Bagian isi skripsi berisi uraian penelitian mulai dari bagian pendahuluan sampai bagian penutup yang tertuang kedalam bentuk bab-bab sebagai satu kesatuan. Pada skripsi ini penulis menuangkan hasil penelitian dalam lima bab. Pada setiap Bab terdapat Sub-sub bab yang menjelaskan pokok bahasan dari setiap bab yang bersangkutan.

Bab I Skripsi Menggambarkan umum penelitian skripsi yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi.

Bab II berisi tentang gambaran kajian teori dalam kerangka pemikiran dari penelitian sebelumnya.

Bab III berisi mengenai langkah-langkah untuk memulai penelitian mengenai Upaya guru PPKn dalam meningkatkan kemampuan berpikir Kritis dengan menggunakan model pembelajaran team games tournament.

Bab IV berisikan hasil dari penelitian Upaya guru PPKn dalam meningkatkan kemampuan berpikir Kritis dengan menggunakan model pembelajaran team games tournament dan Bab V merupakan isi dari kesimpulan dan saran dari peneliti.

Demikian susunan secara urut dari penyusunan skripsi ini yang telah dipaparkan dalam sistematika skripsi.