**BAB I**

**PENDAHULUAN**

* 1. **Latar Belakang Masalah**

Makna dan hakikat belajar diartikan sebagai proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan, tujuan kegiatan adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi.(Djamarah, 2010:10). Jadi, belajar bukanlah proses menyerap pengetahuan yang sudah jadi bentukan guru. Buktinya, hasil ulangan siswa berbeda-beda padahal mendapat pengajaran yang sama, dari guru yang sama, dan pada saat yang sama.

Pembelajaran yang bermakna akan membawa siswa pada pengalaman belajar yang mengesankan. Pengalaman yang diperoleh siswa akan semakin berkesan apabila proses pembelajaran yang diperolehnya merupakan hasil dari pemahaman dan penemuannya sendiri. Dalam konteks ini siswa mengalami dan melakukannya sendiri. Proses pembelajaran yang berlangsung melibatkan siswa sepenuhnya untuk merumuskan sendiri suatu konsep. Keterlibatan guru hanya sebagai fasilitator dan moderator dalam proses pembelajaran tersebut. Permasalahan yang umumnya dihadapi oleh guru adalah bagaimana mengemas proses pembelajaran agar dapat memberikan pengalaman yang bermakna bagi murid. Pembelajaran yang bermutu tentunya memberikan bekas yang sangat dalam bagi setiap murid dalam jangka waktu yang lama.

Menurut kurikulum berbasis kompetensi yang disempurnakan dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan bahwa setiap individu mempunyai potensi

yang harus dikembangkan, maka proses pembelajaran yang cocok adalah yang menggali potensi anak untuk selalu kreatif dan berkembang. Namun kenyataan di lapangan belum menunjukkan kearah pembelajaran yang bermakna. Para pendidik masih perlu penyesuaian dengan KTSP, para guru sendiri belum siap dengan kondisi yang sedemikian plural sehingga untuk mendesain pembelajaran yang bermakna masih kesulitan.

Sistem pembelajaran duduk tenang, mendengarkan informasi dari guru sepertinya sudah membudaya sejak dulu, sehingga untuk mengadakan perubahan kearah pembelajaran yang aktif, kreatif, menyenangkan agak sulit. Berdasarkan pengamatan awal terhadap proses pembelajaran PPKn di kelas VII MTs EX PGA Univa Medan, diperoleh informasi bahwa selama proses pembelajaran, guru belum memberdayakan seluruh potensi dirinya sehingga sebagian besar siswa belum mampu mencapai kompetensi individual yang diperlukan untuk mengikuti pelajaran lanjutan.

Beberapa siswa belum belajar sampai pada tingkat pemahaman. Siswa baru mampu menghafal fakta, konsep, prinsip, hukum, teori, dan gagasan inovatif lainnya pada tingkat ingatan, mereka belum dapat menggunakan dan menerapkannya secara efektif dalam pemecahan masalah sehari-hari yang kontekstual. Pembelajaran PPKn juga tidak luput dari kecenderungan proses pembelajaran *Teacher Centered* (berpusat pada guru). Kondisi demikian tentu membuat proses pembelajaran hanya dikuasai guru. Apalagi pembelajaran PPKn merupakan mata pelajaran yang dituntut memiliki pemahaman yang holistik terhadap materi yang disampaikan guru. Upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIIMTs EX PGA Univa Medan dalam pembelajaran PPKn sudah dilakukan guru kelas dengan berbagai macam cara, seperti memberi kesempatan siswa untuk bertanya dan mengemukakan gagasan, serta mendesain pembelajaran dalam bentuk diskusi kelompok. Namun demikian, hasil pembelajaran PPKn pada Ulangan Semester I Tahun Pelajaran 2016/ 2017 belum begitu memuaskan.

Sehubungan dengan masalah di atas, maka upaya penerapan peningkatan hasil belajar PPKn merupakan suatu kebutuhan untuk dilakukan. Berdasarkan hal tersebut, dalampenelitianinidiujicobakan modelpembelajaran yang dapat mengaktifkan murid dan memberi kesempatan murid untuk bekerjasama dengan murid yang mempunyai kemampuan heterogen, sekaligus menggembirakan murid melalui pemberian tugas dengan permainan. Metode tersebut adalah penerapan metode *Resitasi* dan *Teams Game Tournamen* (TGT) secara kolaborasi sebagai salah satu alternatif pembelajaran bermakna yang bermuara pada pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

 Menurut Saco (dalam Rusman, 2011: 224) dalam *Teams GameTournament* murid memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor (poin) bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaian dengan materi pelajaran.

 Permainan dalam *Teams GameTournament*dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Tiap murid, misalnya, akan mengambil sebuah kartu yang diberi angka tadi dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang sesuai dengan angka tersebut. Turnamen harus memungkinkan semua murid dari semua tingkat kemampuan (kepandaian) untuk menyumbangkan skor (poin) bagi kelompoknya.Prinsipnya, soal sulit untuk anak pintar, dan soal yang lebih mudah untuk anak yang kurang pintar.Hal ini dimasudkan agar semua anak mempunyai kemungkinan memberi skor (poin) bagi kelompoknya. Permainan yang dikemas dalam bentuk *turnamen* (pertandingan) ini dapat berperan sebagai penilaian alternatif dalam menyampaikan materi pembelajaran, agar siswa menjadi aktif, kreatif dan menyenangkan.

Berdasarkan kondisi tersebut maka penulis tergerak untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul: "Penerapan kolaborasi metode *Resitasi* dan *Teams Game Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII Mts EX PGA Univa Medan Tahun Pelajaran 2016/ 2017".

* 1. **Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat di identifikasi sebagai berikut :

1. Guru masih kesulitan dalam mendisain pembelajaran yang bermakna.
2. Sistem pembelajaran yang digunakan masih bersifat duduk tenang, mendengarkan informasi dari guru, sehingga masih sulit untuk mengadakan perubahan ke arah pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan.
3. Beberapa siswa belum belajar sampai pada tingkat pemahaman. Siswa baru mampu menghapal fakta, konsep, prinsip, hukum, teori, dan gagasan inovatif lainya pada tingkat ingatan, mereka belum dapat menggunakan dan menerapkan secara efektif dalam pemecahan masalah sehari-hari yang kontekstual.
	1. **Batasan Masalah**

Karena luasnya masalah yang terdapat dalam penelitian ini, maka penulis perlu untuk membatasi ruang lingkup permasalahannya. Hal ini dimaksudkan agar masalah yang akan di teliti dapat terjangkau sesuai dengan kemampuan penulis serta menjadi lebih terarah.

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Metode pembelajaran dibatasi pada penerapan kolaborasi metode *Resitasi* dan *Teams Game Tournament*.
2. Pemahaman siswa kelas VII MTs EX PGA Univa Medan 2016/ 2017 dalam mata pelajaran PPKn pada materi Sistem Politik Di Indonesia.
	1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut : “Apakah penerapan kolaborasi metode *Resitasi* dan *Teams Game Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII MTs EX PGA Univa MedanTahun Pelajaran 2016/2017”.

* 1. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan masalah diatas yang menjadi tujuan penelitian ini adalah “Untuk mengetahui apakah penerapan kolaborasi metode *Resitasi* dan *Teams Game Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII MTs EX PGA Univa Medan Tahun Pelajaran. 2016/2017”

* 1. **Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi setiap guru yang mengajar di kelas VII MTs EX PGA Univa Medan sebagai bahan dalam rangka peningkatan dan pengembangan pengetahuan serta keterampilan dalam penerapan kolaborasi metode *Resitasi* dan *Teams Game Tournament*.

1. Bagi siswa

Siswa menjadi lebih termotipasi dan semangat untuk belajar PPKn dan dapat meningkat kan hasil belajar PPKn siswa.

1. Bagi penulis

Sebagai masukan dalam menambah wawasan dan pengetahuan untuk menjadi calon pendidik yang profesional.

1. Bagi Sekolah

Sebagai usaha dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PPKn dan memberi alternatif kepada guru PPKn dalam menentukan pendekatan yang tepat digunakan dalam mengajar.

* 1. **Anggapan Dasar**

Berdasarkan rumusan tersebut, maka yang menjadi anggapan dasar dalam penelitian ini adalah ”Melalui penerapan kolaborasi metode *Resitasi* dan *Teams Game Tournament* dapat melatih siswa bekerja sama dan aktif dalam suatu kelompok, sehingga pemahaman siswa kelas VII MTs EX PGA Univa Medan dalam proses belajar mengajar semakin meningkat”.

* 1. **Hipotesis**

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang sementara secara teoritis di anggap paling mungkin atau paling tinggi tingkat kebenarannya (Margono, 2000 : 67).

Berdasarkan pendapat di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah : “Penerapan kolaborasi metode *Resitasi*dan *Teams Game Tournament*untuk meningkatkan hasil belajar PPKn pada siswa kelas VII MTs EX PGA Univa Medan Tahun Pelajaran 2016/2017”.