

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Undang-Undang Pendidikan Nasional No.20 tahun 2003 pasal 3, merupakan tujuan pendidikan nasional adalah berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Tujuan pendidikan nasional tersebut dicapai melalui pendidikan formal dan non formal. Pendidikan formal dilakukan di sekolah negeri maupun swasta dengan menyajikan mata pelajaran sesuai kurikulum yang berlaku. Salah satu pelajaran yang disajikan di sekolah adalah pendidikan kewarganegaraan. Pendidikan kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945 (Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005).

Belajar pada dasarnya merupakan penekanan pada proses mencari dan menemukan pengetahuan melalui interaksi antar individu dengan lingkungan. Belajar dianggap sebagai suatu proses yang memberikan perubahan perilaku kepada siswa sebagai akibat dari pengalaman dan latihan, dalam pembelajaran yang baik di sekolah, siswa tidak hanya menekan pada pengetahuan materi pelajaran yang disampaikan guru, tetapi yang diutamakan sebaiknya adalah siswa mampu untuk memperoleh pengetahuan sendiri melalui buku, media masa, maupun sarana teknologi informasi yang berkembang saat ini. Salah satu penyebab kurang aktifnya proses belajar karena pada saat proses pembelajaran jarang sekali menggunakan varians model pembelajaran.

Pendidikan Kewarganegaraan diharapkan membentuk siswa yang bisa diandalkan oleh bangsa dan negara dengan pemberian pengetahuan dan kemampuan dasar tentang hubungan warga negara dengan negara dan pengetahuan pendidikan dalam bela Negara (PPBN). Pendidikan Kewarganegaraan juga bertujuan untuk mempeluas wawasan dan menumbuhkan kesadaran siswa, sikap serta perilaku cinta tanah air yang bersendikan pada kebudayaan bangsa, wawasan nusantara dan ketahanan nasional. Dengan demikian diharapkan siswa memiliki kemampuan untuk memahami, menganalisis dan memecahkan masalah yang dihadapi dalam pembelajaran, dimana hasil belajar atau kompetensi yang diharapkan dicapai oleh siswa. Pendidikan karakter dalam pembelajaran PKn dimaknai

sebagai pendidikan nilai, pendidikan budi pekerti, pendidikan moral, pendidikan watak, atau pendidikan akhlak yang tujuannya mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memberikan keputusan baik-buruk, memelihara apa yang baik dan mewujudkan kebaikan dalam kehidupan sehari-hari dengan sepenuh hati. Karena itu, muatan pendidikan karakter secara psikologis mencakup dimensi moral reasoning, moral feeling, dan moral behavior. (Depdiknas, 2011:5)

Upaya yang dilakukan dalam merealisasikan pendidikan yang berkualitas tersebut adalah melalui proses pembelajaran di sekolah, karena proses pembelajaran tersebut merupakan hal yang paling mendasar dalam dunia pendidikan. Pembelajaran berlangsung sebagai suatu proses yang saling mempengaruhi antara guru dan siswa. Dalam hal ini, kegiatan yang terjadi adalah guru mengajar dan siswa belajar. Pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruh atau setidaknya sebagai peserta didik terlibat secara aktif baik fisik, mental, maupun sosial dalam proses pembelajaran, disamping menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar dan rasa percaya pada diri sendiri. Namun dalam perkembangannya pembelajaran PPKn di Sekolah Menengah Atas (SMU) atau MA tidak terlepas dari kendala. Kendala yang dihadapi adalah lemahnya proses pembelajaran. Fenomena yang terjadi di lapangan selama ini menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran PPKn di sekolah masih banyak guru yang masih menggunakan metode ceramah. Belum menggunakan pembelajaran inovatif, pembelajaran inovatif diharapkan dapat menggantikan pembelajaran yang menggunakan metode ceramah yang masih dominan digunakan guru dalam proses pembelajaran.

Strategi pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran di sekolah harus tepat dan efektif. Penentuan strategi pembelajaran dilakukan dengan melakukan pemilihan model pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran di dalam kelas dapat dilakukan secara variatif. Hal ini bertujuan untuk mencegah siswa mengalami kebosanan atau penurunan motivasi dalam mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas. Pendekatan pembelajaran dengan berpusat pada siswa (*centered student*) dan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Siswa dapat mempelajari seluruh materi secara mandiri dengan sumber yang tidak terbatas. Dengan demikian akan terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Semakin tinggi aktivitas belajar siswa maka penyerapan materi yang diperoleh siswa semakin besar dan dapat meningkatkan hasil belajar yang dicapai Untuk meningkatkan keaktifan, prestasi, dan ketuntasan belajar siswa salah satu

aspek diperlukan adalah proses pembelajaran di dalam kelas. Guru hendaknya mencari solusi bagaimana cara agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan sangat menyenangkan.

Pemilihan model pembelajaran yang tepat sehingga dapat menciptakan proses belajar di ruang kelas menyenangkan merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengantisipasi permasalahan-permasalahan tersebut. Menurut Hamdani (2011:84) “TGT merupakan model kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin pada tahun 1995 yang bertujuan membantu siswa untuk mengulang dan menguasai materi pelajaran”. Model pembelajaran TGT memadukan sebuah proses pembelajaran dengan sistem permainan yang bersifat turnamen, dan menerapkan kuis dan sistem penskoran pada tiap individu, di mana setiap individu berperan sebagai anggota yang bertanding dalam turnamen akademik sebagai perwakilan dari kelompok heterogen dengan anggota kelompok lain yang standar akademiknya setara dengan mereka”.

Pelaksanaan model TGT mendorong setiap siswa untuk memiliki tanggung jawab belajar dan bekerja sama secara personal untuk mewujudkan keberhasilan belajar secara kelompok. Alasan penulis memilih metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) bahwa pada model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) siswa dilatih untuk belajar sendiri dan menjadikan siswa lebih giat belajar serta senang dalam mengikuti proses pembelajaran yang melibatkan siswa untuk aktif. Pembelajaran Kooperatif menekankan pada permainan dan kerjasama dengan cara membagi siswa dalam kelompok-kelompok kecil.

Penerapan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) siswa dituntut untuk siap menjawab pertanyaan atau mengemukakan pendapat. Pada model pembelajaran ini siswa dapat mengemukakan hasil pemikiran mereka dan bisa saling berbagi pengetahuan yang mereka tahu sehingga aktivitas belajar dapat meningkat karena peran siswa yang lebih aktif, dan diharapkan dengan model tersebut dapat mengatasi masalah yang dihadapi siswa dalam meningkatkan hasil belajar PPKn. Model pembelajaran TGT termasuk dalam rumpun pembelajaran kooperatif, digunakan dalam penelitian karena model pembelajaran ini memberi kesempatan kepada siswa untuk berfikir dan memahami, menjawab, bekerja sendiri sekaligus bekerja sama dengan yang lain. siswa secara langsung dapat memecahkan masalah, memahami suatu materi secara berkelompok dilatih untuk banyak berfikir dan saling tukar pendapat baik dengan teman sebangku ataupun dengan teman sekelasnya.

Harapan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah siswa bisa menguasai materi pelajaran dengan baik, standar Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) bisa tercapai, proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik, siswa dapat belajar aktif, siswa dapat menguasai setiap materi yang disampaikan oleh guru. Keberhasilan belajar siswa di bidang pendidikan dinyatakan dengan prestasi belajar. Keberhasilan proses pembelajaran tidak lepas dari Aktivitas siswa karena setiap siswa memiliki kemampuan beraktivitas yang berbeda.

Berdasarkan hasil observasi juga telah diketahui bahwa salah satu sebab siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi dalam pembelajaran PPKn adalah cara menyampaikan materi dengan metode ceramah. Dalam proses pembelajaran guru lebih banyak menjelaskan materi sedangkan siswa hanya mendengarkan penjelasan guru. Akibatnya akan menimbulkan kebosanan pada siswa yang mempengaruhi minat siswa terhadap materi yang disampaikan. Sehingga pemahaman siswa terhadap materi dan hasil belajar PPKn siswa rendah. Padahal dalam proses belajar pembelajaran, peran guru sangat penting misalnya dalam memberi motivasi, pemahaman siswa terhadap materi ajar. Sebagai pengajar atau pendidik, guru merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan setiap usaha pendidikan. Ini menunjukkan bahwa peran guru sangat besar dalam proses pembelajaran PPKn dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi serta dalam meningkatkan prestasi belajar, aktifitas belajar dan ketuntasan belajar siswa. Berdasarkan uraian diatas, metode pembelajaran memiliki peranan penting dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa selama proses pembelajaran.

Alasan yang paling mendasar mengapa peneliti menggunakan Model *Teams Games Tournament* adalah model pembelajaran TGT ini dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa, melibatkan seluruh aktivitas siswa tanpa memandang perbedaan status, menciptakan kondisi kelas yang menyenangkan karena mengandung unsur permainan dan reinforcement (penghargaan), sehingga hal ini sesuai dengan tujuan pembelajaran PPKn. Dengan demikian diharapkan tujuan dari proses pembelajaran dapat tercapai karena setiap siswa menjadi lebih aktif, memiliki motivasi untuk belajar serta memiliki kesiapan dalam mengikuti proses pembelajaran di sekolah.

Dipilihnya Madrasah Aliyah Hidayatul Muslimin 2 Kubu Raya karena sekolah, pertama memiliki lokasi yang strategis untuk penelitian, kedua memiliki tenaga pendidik yang berpengalaman, ketiga memiliki fasilitas yang cukup memadai, keempat memiliki kualitas yang baik dalam segi pendidikan. Dengan demikian diharapkan tujuan dari proses pembelajaran dapat tercapai karena setiap siswa menjadi lebih aktif, memiliki motivasi

untuk belajar serta memiliki kesiapan dalam mengikuti proses pembelajaran di sekolah. Berdasarkan latar belakang di atas, maka akan dilakukan penelitian untuk meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa dengan judul “Studi Eksperimen Penggunaan Model *Teams Games Tournament* pada Mata Pelajaran PPKn Kelas X Madrasah Aliyah Hidayatul Muslimin 2 Kubu Raya”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah umum sebagai berikut “ Studi eksperimen penggunaan *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran PPKn kelas X Madrasah Aliyah Hidayatul Muslimin 2 Kubu Raya”.

Adapun rumusan sub masalah-sub masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah hasil belajar siswa sebelum diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran PPKn Kelas X Madrasah Aliyah Hidayatul Muslimin 2 Kubu Raya?
2. Bagaimanakah hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran PPKn Kelas X Madrasah Aliyah Hidayatul Muslimin 2 Kubu Raya?
3. Apakah terdapat pengaruh hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn Kelas X Madrasah Aliyah Hidayatul Muslimin 2 Kubu Raya sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah dan sub-sub masalah di atas, maka tujuan penelitian secara umum untuk mengetahui prosedur penggunaan *teams games tournament model* pada mata pelajaran PPKn Kelas X Madrasah Aliyah Hidayatul Muslimin 2 Kubu Raya. Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran PPKn Kelas X Madrasah Aliyah Hidayatul Muslimin 2 Kubu Raya.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa sebtelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran PPKn Kelas X Madrasah Aliyah Hidayatul Muslimin 2 Kubu Raya

3. Untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn Kelas X Madrasah Aliyah Hidayatul Muslimin 2 Kubu Raya sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat dijadikan masukan yang bermanfaat bagi pengembangan wawasan dan ilmu pengetahuan khususnya dalam hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn dengan menggunakan model pembelajaran TGT.

2. Manfaat praktis

Diharapkan dengan menggunakan model pembelajaran TGT hasil belajar PPKn siswa menjadi lebih baik, sebagai salah satu alternatif dalam menggunakan model pembelajaran supaya dapat mencapai tujuan dari pembelajaran yang dikehendaki, serta meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan metode pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran, Penelitian ini dapat menjadi inovasi guru dalam pembelajaran dan bisa membuat guru tidak mendominasi pembelajaran di kelas serta bias mengakrabkan interaksi guru dengan siswa melalui pembelajaran yang lebih baik, penelitian ini merupakan masukan dalam memperluas pengetahuan dan wawasan guru tentang metode pembelajaran terutama dalam rangka meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada kompetensi alat ukur, memberi sumbangan positif dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan khususnya dalam pembelajaran PPKn. Sebagai syarat menyelesaikan tugas akhir.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Dalam ruang lingkup penelitian ini meliputi variabel penelitian dan definisi operasional sebagai berikut:

1. Variabel Penelitian

Perlu diperhatikan untuk mempermudah memahami pengumpulan data adalah dengan menetapkan variabel penelitian. Menurut Sugiyono (2014:60), “variabel penelitian diartikan sebagai segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya”. Sedangkan Darmadi (2014:161) “variabel adalah objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu”. Berdasarkan dari pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan variabel adalah objek yang akan diteliti dengan menunjukkan gejala-gejala yang bervariasi sehingga dapat dilakukan penelitian dan dapat ditarik suatu kesimpulan berdasarkan apa yang terdapat dilapangan. Variabel dalam penelitian ini adalah:

a. Variabel Bebas

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi. Menurut Sugiyono (2016:39), Variabel bebas adalah: “Variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat)”. Variabel bebas adalah suatu variabel yang apabila dalam suatu waktu berada bersamaan dengan variabel lain, maka (diduga) akan dapat berubah dalam keragamannya. Menurut Nawawi (2012:41), ”Variabel bebas adalah sejumlah gejala dengan berbagai unsur atau faktor di dalamnya yang adanya menentukan atau mempengaruhi adanya variabel yang lain”.

Berdasarkan kedua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa variabel bebas adalah variabel yang menentukan, menyebabkan, dan mempengaruhi munculnya gejala-gejala atau variabel lain dalam suatu penelitian. Adapun variabel bebas dalam penelitian ini adalah “Pembelajaran berbasis TGT”,

b. Variabel Terikat

Variabel terikat adalah variabel yang di pengaruhi. menurut Sugioyono (2014:39) mengatakan bahwa variabel terikat adalah “ variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas”. Variabel terikat sering disebut juga dengan variabel terpengaruh atau dependent, tergantung, efek, tak bebas, dan disingkat dengan nama variabel Y. Nawawi (2012: 42) ”Variabel terikat adalah variabel yang hanya muncul karena pengaruh variabel bebas”. Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa variabel terikat adalah variabel yang kemunculannya ditentukan, disebabkan dan dipengaruhi oleh variabel bebas. Adapun yang menjadi variabel terikat dalam penelitian ini adalah “hasil belajar siswa”.

2. Definisi Oprasional

Definisi operasional dimaksudkan untuk memperjelas variabel dan aspek-aspek yang akan diteliti atau yang akan menjadi fokus penelitian, agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam mendefinisikanya. Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok yang beranggotakan 4-6 siswa yang memiliki kemampuan, melibatkan siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan yang di dalamnya terdapat diskusi kelompok, game dan diakhiri suatu tournament.

b. Hasil belajar PPKn

Hasil belajar dalam penelitian ini adalah ranah proses berfikir (*cognitive domain*) siswa untuk tingkat keberhasilan siswa setelah melalui kegiatan belajar mengajar dalam mencapai materi pelajaran sekolah dalam bentuk skor yang dikonversi menjadi nilai yang diperoleh siswa dari tes yang diberikan dalam menyelesaikan soal pada mata pelajaran PPKn yang meliputi ranah ranah afektif, berkaitan dengan perasaan, emosi, sikap, derajat penerimaan atau penolakan terhadap suatu obyek dengan harapan siswa yang berminat dalam suatu mata pelajaran diharapkan akan mencapai hasil pembelajaran yang optimal. Ranah kognitif yaitu kemampuan berpikir, kompetensi memperoleh pengetahuan, pengenalan, pemahaman, konseptualisasi, penentuan dan penalaran, yaitu kemampuan dan aktivitas otak untuk mengembangkan kemampuan rasional.