

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan kewarganegaraan sebagai mata pelajaran yang bertujuan untuk membentuk karakter individu yang bertanggung jawab, demokratis, serta berakhlak mulia. Dalam proses pembelajarannya lebih menekankan pada kemampuan dan keterampilan peserta didik untuk memahami serta menanamkan nilai-nilai kewarganegaraan yang baik, dan menuntut partisipasi aktif siswa. Hal ini sejalan dengan pandangan Numan Sumantri, (2001:161) yang mengemukakan bahwa:

PKN menitikberatkan pada kemampuan dan keterampilan berpikir aktif warga negara, terutama generasi muda, dalam menginternalisasikan nilai-nilai warga negara yang baik (*good citizen*) dalam suasana demokratis dalam berbagai masalah kemasyarakatan (*civic affair*).

Dari pendapat yang dikemukakan di atas, dapat dikatakan bahwa PKN merupakan salah satu mata pelajaran yang menitikberatkan pada kemampuan siswa untuk memahami nilai-nilai warga negara yang baik. Sehingga siswa sebagai generasi muda dapat berpartisipasi secara aktif dalam kehidupan bermasyarakat yang demokratis.

Sebagai salah satu mata pelajaran yang sangat penting bagi pembentukan karakter penerus bangsa. Dalam proses pembelajarannya, PKN harus dapat menciptakan situasi kelas yang kondusif. Di mana proses belajar lebih berpusat kepada siswa (*student centered*), suasana kelas yang lebih demokratis, serta guru

harus mampu untuk menggali setiap potensi yang ada di dalam diri siswa. Hal ini diperkuat oleh pendapat Muhamad Surya (2004:77) yang mengemukakan tentang ciri-ciri proses pengajaran yang efektif, diantaranya yaitu:

1. Berpusat pada siswa, dalam hal ini siswa menjadi subyek utama. Oleh karena itu, dalam proses pengajaran hendaknya siswa menjadi perhatian utama dari para guru.
2. Interaksi edukatif antara guru dengan siswa, maksudnya guru harus memahami serta dapat menumbuhkan rasa percaya diri siswa.
3. Suasana Demokratis, suasana kelas yang demokratis ini akan lebih banyak memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih mewujudkan dan mengembangkan hak dan kewajibannya.
4. Variasi metode mengajar, dengan metode mengajar yang bervariasi, guru tidak mengajar hanya dengan satu metode saja, melainkan berganti-ganti sesuai dengan kebutuhannya.
5. Guru profesional, guru harus mempunyai keahlian yang memadai, rasa tanggung jawab yang tinggi serta memiliki rasa kebersamaan dengan sejawatnya.
6. Bahan yang sesuai dan bermanfaat, harus bersumber pada kurikulum yang telah ditetapkan dengan baku.
7. Lingkungan yang kondusif, keberhasilan suatu pendidikan akan banyak ditentukan oleh keadaan lingkungannya.
8. Sarana belajar yang menunjang, proses pembelajaran dan pengajaran akan berlangsung secara efektif apabila ditunjang dengan sarana yang baik.

Dari ciri-ciri proses pengajaran yang efektif tersebut, pada dasarnya sesuai dengan proses pengajaran PKn yang ideal, di mana kelas merupakan laboratorium demokrasi, yang memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengemukakan pendapat, dan guru menggali kepercayaan diri siswa dan menanamkan pemahaman kepada siswa dengan menggunakan berbagai metode yang bervariasi dalam suasana lingkungan kelas yang kondusif.

Numan Sumantri, (2001:302) mengemukakan bahwa "proses belajar yang demokratis dan dinamis dianggap lebih efektif dan akan memperoleh nilai yang sebenarnya".

Dari pernyataan di atas, lebih memperkuat pandangan tentang PKn sebagai mata pelajaran yang menekankan pada nilai-nilai demokratis. Karena pada dasarnya dalam pembelajaran PKn siswa diberikan kebebasan untuk mengemukakan pemikirannya, selain itu siswa juga harus menghormati pendapat orang lain walaupun bertentangan dengan pendapat yang dikemukakannya.

Akan tetapi pada kenyataan yang terjadi di lingkungan sekolah. Proses pembelajaran PKn banyak mengalami berbagai kendala, Seperti yang dikemukakan oleh F.M. Mark (Muhammad Numan Sumantri, 2001:313) bahwa kesulitan mengajar *Civics* adalah *"to see between dull memorization of facts on hand, and broad unsupported generalization on the other"* . Artinya, di sini guru *Civics* harus memadukan hafalan dengan kehidupan yang sebenar-benarnya dalam masyarakat. Dari yang dikemukakan tersebut, guru PKn harus mempunyai kemampuan untuk menyampaikan materi PKn yang sesuai dengan keadaan yang terdapat dalam kehidupan masyarakat. Akan tetapi, dalam prakteknya tidak sedikit guru PKn yang kesulitan untuk memadukan materi dengan kenyataan di lingkungan masyarakat, hal ini disebabkan oleh kurangnya informasi yang diperoleh guru.

Permasalahan dalam mengajar PKn lebih kepada proses pembelajaran yang masih bersifat tradisional, di mana siswa banyak dijejali dengan materi-materi yang bersifat *teks book*, kurang bervariasinya model pembelajaran yang digunakan sehingga siswa akan merasa bosan dan jenuh dengan kondisi kelas yang sama. Hal ini sejalan dengan pendapat Suwarma Al Muchtar dalam *hand out* arah pengembangan pendidikan IPS (1990) mengatakan bahwa "Belajar yang

sifatnya “penjejalan” “*drilling*” dalam bentuk “menghapal” akan membuat peserta didik merasakan kejenuhan, kebosanan kemudian akan membentuk rendahnya pengalaman belajar dan rendahnya hasil belajar”. Selain itu menurut Wiranataputra masalah lainnya yaitu kurangnya pengembangan kemampuan profesional guru mata pelajaran yang tertuju pada pengembangan epitemologi.

Dari kedua pendapat tersebut, permasalahan yang timbul dalam proses pembelajaran lebih disebabkan oleh faktor kurangnya pengembangan profesional guru, sehingga guru kurang melakukan inovasi dalam mengembangkan berbagai metode pengajaran.

Berdasarkan hasil observasi langsung, penulis menemukan beberapa fakta di antaranya, bagi sebagian siswa yang berada di SMP Negeri 5 Bandung PKn merupakan mata pelajaran yang membosankan. Hal ini dapat dilihat dari kurang antusiasnya siswa pada saat belajar PKn, mereka lebih mendengarkan penjelasan materi dari guru dan baru aktif berbicara jika ada rangsangan dari guru.

Hal ini disebabkan oleh kurang bervariasinya model pembelajaran yang digunakan, Sehingga untuk siswa SMP Negeri 5 Bandung yang termasuk salah satu sekolah unggulan, menyebabkan munculnya kejenuhan pada saat belajar PKn. Kejenuhan yang dialami oleh siswa pada saat belajar PKn di kelas, selain karena model pembelajaran yang kurang bervariasi, di mana ceramah dan tanya jawab lebih dominan walaupun sudah mulai diterapkan model lain seperti analisis kasus. Akan tetapi upaya perbaikan harus lebih ditingkatkan karena jika permasalahan tersebut dibiarkan, dikhawatirkan siswa semakin mengabaikan mata pelajaran PKn. maka penulis dan guru berupaya untuk meningkatkan perbaikan

terhadap permasalahan tersebut. Penulis mencoba untuk menerapkan model pembelajaran yang berbeda dari yang biasa diterapkan di SMP Negeri 5 Bandung kelas VII-E. Model pembelajaran yang akan diterapkan ini adalah model pembelajaran *cooperative learning tipe teams game tournament*. Model TGT ini diharapkan dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam belajar PKn, tidak merasa terbebani jika disuruh untuk menghafal materi PKn.

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu dapat diketahui bahwa TGT dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam PKn.

Penelitian sebelumnya telah dilakukan oleh Deni Mustika dengan judul "Penerapan model pembelajaran *cooperative learning tipe teams game tournament* terhadap hasil belajar siswa". Selain itu, dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Wida Maria (2005) yang berjudul "Penerapan tutor sebaya terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada sub konsep sistem rangka di SMP Negeri 15 Bandung", dan penelitian yang dilakukan oleh Yeni Suprtini (2008) yang berjudul "Penerapan model pembelajaran *cooperative learning* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa (penelitian tindakan kelas pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di kelas X SMA N I Banjaran)".

Dari hasil penelitian terdahulu dapat diketahui ternyata TGT mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Selain itu pelaksanaan TGT sangat efektif dan siswa pun menyukai pelaksanaan model tersebut dalam proses belajar mengajar. Hal itu dikarenakan TGT mengandung unsur-unsur permainan, yaitu adanya unsur pertandingan akademik. Oleh karena itu, siswa pun merasa sangat termotivasi untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal. Selain itu proses

pembelajaran yang ada tidak lagi didominasi oleh guru, melainkan siswa sendiri yang aktif.

Ada beberapa teori yang menjadi pertimbangan penulis dalam menerapkan *cooperative learning tipe team game tournament* diantaranya teori Slavin dan Jhonson. Mereka mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif menghasilkan masukan positif yaitu siswa belajar lebih keras, hasil belajar terus meningkat, tingkat penalaran lebih tinggi, materi pembelajaran lebih lama diingat, dan meningkatkan motivasi internal dan eksternal. Teori tentang bagaimana memotivasi siswa juga di kemukakan oleh Dra. Hj. Uus Manzilatusifa, M.Si. Dia mengemukakan bahwa pemberian motivasi guru dalam pembelajaran dapat terdiri atas pemberian penghargaan. Pemberian ini dapat menumbuhkan inisiatif, kemampuan-kemampuan yang kreatif, dan semangat berkompetisi yang sehat. Pemberian penghargaan sebagai upaya pembinaan motivasi tidak selalu harus berwujud barang, tetapi dapat juga berupa pujian-pujian dan hadiah-hadiah in-material.

Teori-teori tersebut dapat dikaitkan dengan TGT, karena TGT di dalam pelaksanaannya mengandung unsur-unsur yang sesuai dengan yang dikemukakan dalam teori-teori tersebut, yaitu adanya unsur kompetisi yang sehat dan pemberian penghargaan sebagai upaya pembinaan motivasi siswa yang hanya tidak berwujud barang tetapi juga pujian-pujian yang bersifat in-material.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk mengkaji proses pembelajaran PKn dengan judul **Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning “Team Game Tournament”* dalam meningkatkan**

**motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran PKn di SMP Negeri 5 Bandung  
Kelas VII-E.**

**B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti merumuskan masalah secara umum sebagai berikut: "Apakah penerapan model pembelajaran *cooperative learning tipe teams game- tournament* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PKn di SMP Negeri 5 Bandung kelas VII-E"?

Dari rumusan masalah tersebut, peneliti merinci kembali menjadi tiga sub masalah yaitu:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *cooperative learning tipe team game tournament* di kelas dalam mata pelajaran PKn?
2. Kendala apa yang dihadapi dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning tipe team game tournament*?
3. Bagaimana cara mengatasi kendala dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning tipe team game tournament*?

**C. Tujuan Penelitian**

**1. Tujuan Umum**

Secara umum penelitian ini ditujukan untuk mengetahui penggunaan model pembelajaran *cooperative learning tipe team game tournament* mampu

meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran PKn di SMP Negeri 5 Bandung melalui penelitian tindakan kelas.

## **2. Tujuan Khusus**

- a. Untuk mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament*
- b. Untuk mengetahui kendala yang dihadapi dalam penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament*
- c. Untuk mengetahui cara mengatasi kendala dalam penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament*

## **D. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan kajian lebih lanjut mengenai permasalahan yang sama dengan lebih mendalam, selain itu peneliti akan memperoleh pengalaman berfikir dalam memecahkan persoalan dalam dunia pendidikan serta proses pembelajaran.

### **2. Manfaat praktis**

Dengan diadakannya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi berbagai pihak, terutama pihak-pihak yang berhubungan dengan dunia pendidikan seperti:

- a. Bagi guru



- 1) Memberikan informasi dan masukan bahwa model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran kooperatif yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 2) Untuk memperbaiki proses pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran PKn jika ditemukan kesulitan dalam mengajar PKn di lapangan.
- 3) Merupakan salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan serta dikembangkan oleh guru.

b. Bagi siswa

- 1) Meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran PKn di kelas.
- 2) Membelajarkan siswa untuk lebih bertanggung jawab terhadap dirinya maupun terhadap orang lain.
- 3) Meningkatkan pemahaman materi siswa
- 4) Agar pembelajaran lebih menyenangkan

c. Bagi Sekolah

- 1) Sekolah dapat lebih meningkatkan kualitas pendidikan dengan mengembangkan model-model pembelajaran baru dengan didukung oleh fasilitas yang memadai.
- 2) Meningkatkan kinerja sekolah melalui peningkatan profesionalisme guru.

## E. Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya perbedaan penafsiran, maka perlu dijelaskan definisi operasional dari beberapa istilah dalam penelitian ini.

### 1. Model pembelajaran

Sebagaimana dikemukakan oleh Agus Suprijono (2009: 45-46) bahwa:

”Model pembelajaran merupakan landasan praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional di kelas.”

### 2. Model TGT

*Teams Games-Tournament*, pada mulanya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards, ini merupakan model pembelajaran pertama dari Jons Hopkins. Model TGT adalah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa melihat perbedaan status, mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.

Menurut Robert E. Slavin (2009:166) komponen-komponen TGT adalah sebagai berikut:

#### a) Presentasi kelas

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas ini siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena

akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game karena skor game akan menentukan skor kelompok.

b) Tim

Tim terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras, dan etnisitas.

c). Game

Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. Game tersebut dimainkan di atas meja dengan tiga orang siswa, yang masing-masing mewakili tim yang berbeda. Kebanyakan game hanya berupa nomor-nomor pertanyaan yang ditulis pada lembar yang sama. Seorang siswa mengambil sebuah kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai nomor yang tertera pada kartu tersebut. Sebuah aturan tentang penantang mmpbolehkan para pemain saling menantang jawaban masing-masing.

d). Turnamen

Turnamen adalah sebuah struktur di mana game berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir pelajaran, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan.

e). Rekognisi Tim

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing team akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi

kriteria yang ditentukan. Team mendapat julukan “Super Team” jika rata-rata skor 45 atau lebih, “Great Team” apabila rata-rata mencapai 40-45 dan “Good Team” apabila rata-ratanya 30-40.

### **3. Motivasi Belajar**

Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan perilaku. Motivasi belajar adalah proses yang memberi semangat belajar, arah, dan kegigihan perilaku. Agus Suprijono (2009:162).

### **4. Penelitian Tindakan Kelas**

Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang mengkondisikan proses penelitian dengan tindakan substantif, suatu tindakan yang dilakukan dalam disiplin inkuiri atau suatu usaha untuk memahami apa yang sedang terjadi, sambil terlibat dalam sebuah proses perbaikan dan perubahan (Hopkins dalam Wiriadmadja, 2005:11).

### **F. Lokasi Penelitian**

Lokasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah SMP Negeri 5 Bandung. Alasan penulis mengambil lokasi di SMP Negeri 5 Bandung adalah ditemukannya permasalahan yang berkaitan dengan motivasi belajar siswa. Pada dasarnya SMP Negeri 5 Bandung merupakan salah satu SMP favorit dan untuk itu motivasi siswa dalam belajar perlu ditingkatkan lagi.

### **G. Subyek Penelitian**

Subyek penelitian ini adalah siswa SMP Negeri 5 Bandung kelas VII-E, dengan jumlah siswa 40 orang, 18 laki-laki dan 22 perempuan. Kelas VII-E ini mempunyai kemampuan akademik yang beragam. Kelas VII-E pada dasarnya pemahaman dan prestasi belajarnya sudah cukup baik, akan tetapi dalam proses belajarnya cenderung kurang motivasi belajarnya, hal ini dapat dilihat dari kuarang antusiasme siswa dalam membaca materi-materi PKn.

