

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan faktor yang sangat penting dalam pembangunan bangsa, pendidikan berfungsi untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan serta meningkatkan mutu kehidupan dan martabat manusia. Pendidikan bisa diartikan sebagai sebuah produk yang dihasilkan utamanya untuk menggapai sebuah cita-cita. Pendidikan juga merupakan pilar utama dari terbentuknya sebuah peradaban suatu bangsa, dengan Pendidikan seseorang mampu menentukan arah hidup karena dengan Pendidikan dapat menjadi salah satu upaya dalam memperoleh pengetahuan, pengembangan, keterampilan dan kemampuan diri yang dimiliki seseorang (Santi dan Syahrani, 2021).

Maka dari itu sudah seharusnya sistem Pendidikan sudah dapat mencapai tujuan dari pendidikan yang memang telah dirumuskan. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia mengenai sistem Pendidikan nasional nomor 23 tahun 2003 menyatakan “bahwa Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk semakin berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada tuhan yang maha Esa, berakhlak mulia, sehat jasmani dan rohani, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Peningkatan pendidikan dapat dilakukan dengan melalui lembaga-lembaga atau instansi-instansi pendidikan, salah satu lembaga pendidikan formal yaitu sekolah (Maklonia, 2019). Salah satu usaha tersebut dimulai dengan perbaikan sistem pembelajaran dimulai dari tingkat sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Itu semua dilakukan untuk satu tujuan yakni mencerdaskan kehidupan bangsa. Namun, fakta yang terjadi di lapangan banyak permasalahan mendasar sebagai penyebab belum optimalnya sistem pendidikan negara kita, seperti kegiatan belajar

yang tidak efektif, rendahnya prestasi siswa, sampai kenakalan siswa yang menyebabkan usaha pemerintah demi memajukan pendidikan semakin tidak berdampak signifikan. Ditambah lagi permasalahan etika siswa yang semakin berani melawan guru, guru kehilangan wibawanya, sampai pemberlakuan hukuman fisik yang menimbulkan pro dan kontra (Nurgiansyah, 2019).

Berkaitan dengan tujuan tersebut ditingkat sekolah banyak mata pelajaran yang berfungsi untuk mengarahkan siswa agar mampu mencapai tujuan yang telah disebutkan. Salah satu mata pelajaran yang sudah diajarkan ditingkat disekolah dasar adalah PPKn. Dalam (Depdiknas, 2006) menyatakan bahwa “Bidang studi PPKn juga merupakan bidang studi yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945”. Maka untuk dapat mencapai target seperti yang terkandung dalam Depdiknas tersebut guru harus mampu menetapkan model pembelajaran yang efektif agar memicu minat serta motivasi siswa untuk belajar.

Dalam melaksanakan proses pembelajaran seorang guru tentunya harus memilih model pembelajaran yang efektif untuk menyampaikan materi yang akan dipelajari oleh siswa sehingga Ketika proses belajar mengajar tidak hanya berfokus pada guru saja tapi siswa juga berperan aktif didalamnya. Mengingat pentingnya model pembelajaran yang digunakan maka guru dituntut agar mampu menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan sehingga diharapkan hal tersebut dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran PPKn khususnya pada materi nilai-nilai yang terkandung dalam sila Pancasila yang kemudian jika minat serta motivasi siswa sudah muncul maka hal tersebut akan berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Menurut Gagne (dalam Nurmilasari, 2019) belajar merupakan suatu proses yang memungkinkan seorang untuk mengubah tingkah lakunya cukup cepat, dan perubahan tersebut bersifat relatif tetap, sehingga perubahan yang serupa tidak perlu terjadi berulang kali setiap menghadapi situasi yang baru.

Pada permasalahan ini juga bukan terletak pada isi materi ajar tetapi pada peran guru sebagai fasilitator. Pada pembelajaran PPKn ini rata-rata guru yang lebih

dominan dalam pembelajaran sehingga membuat siswa kurang terlibat dalam dalam proses belajar mengajar sehingga berakibat pada menurunnya keaktifan belajar pada siswa.

Dalam proses pembelajaran cenderung lebih banyak menggunakan model ceramah dan sesekali tanya jawab. Sehingga pembelajaran hanya berjalan satu arah yaitu lebih banyak guru yang mendominasi dalam proses pembelajaran dikelas peran siswa hanya sebagai pendengar dan sesekali diarahkan untuk mengerjakan tugas setelah guru menerangkan materi jadi dalam hal ini siswa tidak berperan aktif dalam proses belajar mengajar dikelas. Dari hal ini biasanya guru kurang berimprovisasi dalam penggunaan model serta media pembelajaran yang menarik. Sehingga yang menjadi permasalahan dikelas adalah siswa yang kurang aktif dan memahami pelajaran khususnya pada mata pelajaran PPKn sehingga berimbas pada hasil belajar dari siswa. Inovasi pembelajaran PPKn khususnya pada jenjang kelas V sangat diperlukan.

Salah satu solusi yang dapat mengatasi permasalahan peserta didik adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik. Model *Teams Games Tournament* salah satu model pembelajaran yang baik dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan (Komalasari, 2014) yang menjelaskan bahwa model *Teams Games Tournament* adalah salah satu tipe model pembelajaran yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta reinforcement. Adapun (Taniredja, 2014) menyatakan bahwa salah satu kelebihan *Teams Games Tournament* adalah meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan materi pembelajaran akan dapat dipahami secara mendalam. Penerapan model dalam pembelajaran tematik memungkinkan terciptanya kondisi belajar yang kondusif, peserta didik dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan peserta didik dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Penerapan model pembelajaran *TGT* dapat membantu menstimulus semangat, membentuk kondisi belajar yang menarik, dan menyenangkan dengan

cara melibatkan peserta didik ke dalam kegiatan pembelajaran secara aktif. Pembelajaran model *TGT* membentuk peserta didik dalam kerja kelompok sebagai tempat diskusi belajar, kemudian terdapat pula *game* yang dapat menarik minat dan semangat belajar peserta didik karena akan melawan tim yang lain serta yang terakhir adalah *tournamen* antar tim demi memenangkan sebuah pertandingan yang bertujuan untuk menumbuhkan jiwa kompetitif peserta didik. Model pembelajaran ini sangat cocok apabila diterapkan pada peserta didik yang membutuhkan stimulus keterlibatannya dalam proses pembelajaran.

Ketertarikan peserta didik akan mudah ditingkatkan jika dalam model pembelajaran diberikan kombinasi media di dalamnya. Pemilihan media sebagai alat penyampaian materi perlu disesuaikan dengan model pembelajaran. Selain model pembelajaran, peran media juga tidak kalah penting, peneliti menggunakan media dalam penelitian ini yang nantinya akan diinternalisasikan kedalam tahap *game* pada saat proses pembelajaran menggunakan model *TGT* berlangsung. *Quizwhizzer* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis web yang dikembangkan dengan format permainan *race* dan ular tangga yang didalamnya terdapat soal-soal akademik.

Media *Quizwhizzer* merupakan media yang menarik, interaktif dan mengutamakan kerjasama, komunikasi serta interaksi positif antar siswa melalui permainan dalam pembelajaran. Selain mudah dibuat dan tidak berbayar, media ini juga berisi *game* bergambar sehingga siswa tidak jenuh jika harus menjawab soal *quiz* dan siswa juga dapat melihat pergerakan setiap pemain untuk menuju *finish*. Selain mudah dibuat dan tidak berbayar, media ini juga berisi *game* bergambar sehingga siswa tidak jenuh jika harus menjawab soal *quiz* dan siswa juga dapat melihat pergerakan setiap pemain untuk menuju *finish*.

Banyak ditemukan dilapangan saat melakukan observasi ditemukan bahwa kebanyakan guru itu masih menggunakan model ceramah ketika melakukan proses belajar mengajar, terlihat bahwa dalam pembelajaran lebih didominasi oleh guru tidak banyak interaksi yang terjadi antara siswa dan guru sehingga proses pembelajaran berjalan monoton dan membuat siswa menjadi kurang aktif, dan termotivasi untuk semangat dalam mengikuti proses belajar dikelas. Hak ini

berimbas pada menurunnya hasil belajar siswa khususnya dalam pembelajaran PPKn. Kebanyakan guru dalam memberikan pembelajaran pada mata pelajaran PPKn itu siswa hanya ditugaskan untuk menulis dan nanti guru menjelaskan sedikit sekali terjadinya proses tanya jawab, atau kegiatan yang menstimulus siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Dari pemaparan yang telah dijelaskan di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)* Berbantuan *Quizwhizzer* Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran PPKn Siswa Kelas V di SDN Andir Ciparay”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas maka dapat diketahui rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Apakah terdapat pengaruh penerapan model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)* Berbantuan *Quizwhizzer* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Andir Ciparay?
2. Apakah terdapat perbedaan antara penerapan model konvensional dengan penerapan model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)* Berbantuan *Quizwhizzer* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Andir Ciparay?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka tujuan khusus dari penelitian ini dijabarkan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui terdapat tidaknya pengaruh yang signifikan terhadap penerapan model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)* Berbantuan *Quizwhizzer* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Andir Ciparay.
2. Untuk mengetahui perbedaan antara penerapan model konvensional dengan penerapan model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)* Berbantuan *Quizwhizzer* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Andir Ciparay.

1.4. Batasan Penelitian

Berikut merupakan batasan pada penelitian ini :

1. Fokus penelitian ini adalah pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn).
2. Model pembelajaran yang diterapkan adalah model konvensional pada kelas kontrol dan model *cooperative learning tipe Teams Games Tournament (TGT)* pada kelas eksperimen
3. Media pada penelitian ini menggunakan aplikasi *QuizWhizzer* sebagai alat bantu dalam penerapan model pembelajaran TGT.
4. Penelitian ini hanya menilai hasil belajar kognitif siswa, yang mencakup pengetahuan dan pemahaman konsep.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang terdapat dalam penelitian ini terdiri dari manfaat yang bersifat teoritis, dan manfaat praktis, yakni sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Besar harapan untuk penelitian ini dapat memberikan manfaat dan menambah pengalaman bagi pembaca maupun guru serta sebagai bahan pendukung teori untuk kegiatan-kegiatan penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pemecahan masalah baru dalam pembelajaran PPKn menggunakan model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)* Berbantuan *Quizwhizzer*.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi peneliti

Memperkaya wawasan pengetahuan dan menambah pengalaman belajar dengan penerapan model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)* Berbantuan *Quizwhizzer* dan dapat menjadi landasan untuk menulis penelitian selanjutnya.

b) Bagi sekolah

Memberikan sumbangan bagi sekolah dalam rangka perbaikan pembelajaran sehingga kualitas pendidikan di sekolah dapat meningkatkan. Penelitian model *Cooperative Learning Tipe Teams*

Games Tournament (TGT) Berbantuan *Quizwhizzer* ini juga dapat membantu sekolah menghadapi permasalahan dalam lingkup proses belajar mengajar.

c) Bagi guru

Menambah wawasan baru bagi guru untuk melaksanakan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, inovatif dan menyenangkan serta memberikan wawasan dan pengetahuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan juga untuk Menambah pemahaman dan wawasan guru dalam menciptakan kegiatan belajar yang berpusat pada peserta didik (*student center*) serta meningkatkan pengetahuan guru mengenai pentingnya penggunaan model pembelajaran yang efektif untuk memberikan kebermaknaan belajar kepada peserta didik.

d) Bagi siswa

Dapat memberikan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan variatif serta diharapkan membawa dampak baik bagi siswa dalam mengatasi kesulitan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT)* Berbantuan *Quizwhizzer*.

1.6. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi berisi mengenai keseluruhan isi skripsi dan pembahasannya. Struktur organisasi skripsi dapat dijabarkan dengan sistematis penulisan yang runtun. Struktur organisasi skripsi berisi tentang urutan penulisan dari setiap bab dan bagian bab. Struktur organisasi skripsi di mulai dari bab I sampai bab V.

Bab I berisi uraian mengenai pendahuluan. Bagian awal dari skripsi ini memaparkan mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

Bab II berisi tentang kajian teori-teori yang terdiri dari metode kooperatif model *teams games tournament*, hasil belajar, hasil belajar kognitif, pembelajaran PPKn dan hasil penelitian terdahulu.

Bab III membahas mengenai komponen dari metode penelitian. Bab ini berisi tentang desain penelitian, metode penelitian, instrumen penelitian, dan teknik pengumpulan data.

Bab IV bagian ini membahas mengenai pencapaian hasil penelitian dan pembahasannya. Hasil penelitian dan pembahasan yang telah dicapai meliputi pengolahan data serta analisis temuan dan pembahasannya.

Bab V menjadikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian. Bab ini menyajikan simpulan terhadap hasil analisis temuan dari penelitian, ada dua alternatif cara penulisan kesimpulan, yakni dengan cara butir demi butir atau dengan uraian padat. dan saran penulis sebagai bentuk pemaknaan terhadap hasil analisis temuan penelitian.