

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Berdasarkan pra penelitian yang dilakukan peneliti di kelas XI IPA 1 SMA Negeri 1 Margahayu memberikan gambaran bahwa masih banyaknya kelemahan dan kendala yang dihadapi dalam pembelajaran PKn. Setelah melakukan pengamatan di kelas XI IPA 1 dan wawancara dengan guru PKn dan sebagian siswa, teridentifikasi masalah-masalah yang perlu diatasi dengan segera. Diantaranya *pertama*, masih banyaknya siswa yang menganggap mata pelajaran PKn sebagai mata pelajaran yang tidak disukai karena terlalu banyak materi dan teori yang harus mereka pelajari sehingga membosankan. Ini terbukti, kurangnya daya saing antar siswa sehingga siswa kurang aktif di dalam kelas. *Kedua*, pembelajaran PKn yang dilakukan oleh guru di kelas lebih dominan menggunakan metode ceramah dan diskusi, sehingga menyebabkan kurangnya minat siswa untuk mengikuti pelajaran, terkesan membosankan serta kurang menarik bahkan monoton. *Ketiga*, kurangnya rasa saling menghargai antar siswa. Selain itu dalam pengerjaan tugas kelompok, sebagian siswa selalu mengandalkan penyelesaian tugas pada siswa tertentu tanpa ia ikut berpartisipasi di dalamnya. Ini terbukti dengan adanya nilai ulangan siswa yang masih banyak di bawah KKM. Selain itu, pada ulangan harian siswa masih banyak yang mendapat nilai dibawah KKM terlihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 1.1 Hasil Ulangan Harian Kelas XI IPA 1

Frekuensi Nilai	Jumlah Siswa	Persentase (%)
<75	23	57.5%
75-84	14	35%
85-94	3	7.5%
95-100	0	0
Jumlah	40	100

Sumber : Diolah peneliti (2014)

Dari tabel di atas bisa kita ketahui sebanyak 57,5% siswa yang mendapatkan nilai kurang dari 75 sedangkan nilai KKM untuk mata pelajaran PKn adalah 75, Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih rendah yang mana dibawah ketuntasan klasikal yakni sebesar 70%.

Dari permasalahan diatas, maka wajar apabila PKn dianggap mata pelajaran yang membosankan yang pada akhirnya berdampak pada pola tingkah laku siswa dan hasil belajar mereka. Sesuai dengan pendapat Nu`man Sumantri (Wuryan dan Syaifullah, 2008 : 47) yakni :

Kenyataan bahwa dalam pembelajaran ilmu-ilmu sosial seperti civics, sejarah , geografi, ekonomi dsb sering sekali mengundang rasa bosan dan menjenuhkan di kalangan siswa. Hal ini disebabkan beberapa faktor diantaranya adalah pertama, sifat ilmu sosial yang berbeda dengan ilmu alam atau eksakta. Kedua, bahasa dalam ilmu sosial dapat ditafsirkan dari berbagai sudut pandang (point of view) atau bersifat multi interpretation, lebih – lebih latar belakang siswa yang berbeda. Ketiga, buku teks ilmu sosial kurang menghubungkan teori dan kegiatan dasar manusia. Keempat, banyaknya isu-isu controversial dalam pelajaran ilmu – ilmu sosial.

Dilihat dari pernyataan diatas, maka perlu adanya solusi untuk membangun minat siswa terhadap pelajaran PKn. Seperti yang diungkapkan oleh Hermowo (2005 : 21) bahwa :

Apabila minat seorang siswa dapat ditumbuhkan ketika mempelajari sesuatu, lantas dia dapat terlibat secara aktif dan penuh dalam membahas materi-materi yang dipelajarinya, dan ujung-ujungnya ia terkesan dengan sebuah pembelajaran yang diikutinya, tentulah pemahaman akan materi yang dipelajarinya dapat muncul secara sangat kuat. Rasa ingin tahu atau kehendak

untuk menguasai materi yang dipelajarinya akan tumbuh secara hebat apabila ia berminat, terlibat dan terkesan.

Menurut pendapat tersebut maka perlu adanya stimulus agar siswa berminat dan terkesan terhadap mata pelajaran PKn. Salah satunya dengan diterapkannya suatu model pembelajaran. Maka, dipilihlah model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) sebagai upaya untuk mengatasi masalah pembelajaran PKn yang dihadapi oleh kelas XI IPA 1 SMAN 1 Margahayu. Model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta *reinforcement* (Komalasari, 2010:67). Adapun kelebihan model TGT yaitu menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar sehingga siswa dapat mudah memahami dengan cepat dan mudah tentang materi yang diajarkan.

Disamping itu model TGT diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar karena bukan saja score, pujian maupun hadiah yang dijadikan penunjang dalam model pembelajaran ini, akan tetapi siswa akan diajarkan pentingnya bekerjasama dalam kelompok. Karena masing-masing siswa akan dibagi kelompok yang heterogen dimana mereka akan saling berdiskusi dan akan memecahkan masalah yang diberikan, diperlukan partisipasi yang aktif dari setiap anggota agar ketika diadakan turnamen mereka bisa melewatinya dengan baik. Turnamen yang dilaksanakan pun bersifat individu sehingga siswa dituntut untuk memperhatikan guru ketika sedang menjelaskan materi didepan, dan harus berpartisipasi aktif dalam kelompok.

Selain itu juga, dengan model TGT bukan hanya pengetahuan yang akan diperoleh oleh siswa, akan tetapi juga pengalaman belajar tentang bagaimana mereka mengemukakan pendapat dalam kelompok, bagaimana mereka bertanggung jawab atas apa yang mereka kerjakan, mengendalikan diri dalam persaingan, yang mana nantinya akan membentuk watak atau

karakter yang lebih baik lagi. Inilah yang pada hakikatnya yang menjadi tujuan pendidikan kewarganegaraan yakni untuk membentuk warga negara yang baik (*to be good citizen*). Ini sejalan dengan karakteristik dari PKn yaitu “ Lahirnya warga negara dan warga masyarakat yang berjiwa Pancasila, beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, mengetahui hak dan kewajiban dan melaksanakannya dengan penuh kesadaran dan bertanggung jawab.” (Wuryan dan Syaifullah 2008: 9)

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk mengkaji proses pembelajaran PKn dengan judul “ Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan “

B. Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, terdapat beberapa masalah yang harus dipecahkan dalam penelitian ini, yaitu rendahnya hasil belajar siswa kelas XI IPA 1 dalam pembelajaran PKn. Sebagai solusinya, peneliti akan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap kelas XI IPA 1. Oleh karena itu peneliti berusaha mengidentifikasi apa saja yang akan menjadi fokus kajian dalam penelitian ini, yakni perencanaan pembelajaran PKn di kelas XI IPA 1 dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, pelaksanaan pembelajaran PKn dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Kendala guru dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, serta upaya guru dalam mengatasi masalah yang ditemukan dalam penelitian ini.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, terdapat masalah utama yaitu berupa rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn, maka didapatkan rumusan masalah yang dapat

dipecahkan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) sebagai berikut :

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran PKn dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran PKn dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa?
3. Bagaimana hasil penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa?
4. Apa saja kendala yang dihadapi guru dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) dalam pembelajaran PKn?
5. Bagaimana upaya guru dalam mengatasi kendala dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) dalam pembelajaran PKn?

D. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan memperoleh gambaran nyata mengenai sejauh mana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn

Sedangkan secara khusus, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui :

1. Perencanaan pembelajaran PKn dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa

2. Pelaksanaan pembelajaran PKn dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa
3. Hasil penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa
4. Kendala yang dihadapi guru dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) dalam pembelajaran PKn
5. Upaya yang dilakukan guru dalam mengatasi kendala dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) dalam pembelajaran PKn

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian yang akan dilaksanakan 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 PKn.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Siswa

Sebagai pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk belajar sehingga memotivasi agar lebih aktif lagi dalam pembelajaran sehingga siswa lebih mudah memahami lagi pembelajaran yang diberikan yang mana akan berdampak pada hasil belajar mereka.

b. Bagi Guru

Memberikan informasi dan masukan bahwa model TGT merupakan model pembelajaran kooperatif yang dapat dijadikan

alternative pembelajaran untuk menciptakan suasana kelas yang menyenangkan namun tetap kondusif.

c. Bagi Sekolah

Sekolah dapat lebih meningkatkan kualitas dengan mengembangkan model pembelajaran yang baru dengan sarana dan prasarana yang memadai.

F. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi ini berisi rincian tentang urutan penulisan dari setiap bab dan bagian demi bagian dalam skripsi. Skripsi ini terdiri dari lima bab yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi mengenai latar belakang penelitian, identifikasi dan perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi

BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PEMIKIRAN DAN HIPOTESIS

Bab ini berisikan kajian pustaka, kerangka pemikiran, hasil penelitian terdahulu dan hipotesis penelitian. Kajian pustaka berkaitan dengan masalah yang sedang diteliti. Bab II ini terdiri dari empat subbab utama yaitu, tinjauan tentang Pendidikan Kewarganegaraan, tinjauan mengenai hasil belajar, tinjauan mengenai model pembelajaran kooperatif, tinjauan mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT).

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi penjabaran mengenai metode penelitian dan komponen-komponen lainnya seperti lokasi dan subjek penelitian, desain penelitian, metode penelitian, definisi operasional, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan bab yang memaparkan hasil penelitian dan pembahasan., terdiri dari tiga hal utama, yakni gambaran umum lokasi penelitian, deskripsi hasil penelitian, dan pembahasan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan bab terakhir yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian. Bab ini terdiri dari dua bagian yaitu kesimpulan dan saran.