

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 mengamanatkan bahwa Pemerintah Negara Indonesia haruslah melindungi segenap bangsa Indonesia dan seluruh tumpah darah Indonesia untuk memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa, dan ikut melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi dan keadilan sosial. Dalam melaksanakan amanat tersebut Pemerintah Negara Republik Indonesia menuangkannya dalam Undang Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan berencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan saat ini sudah menjadi kebutuhan dasar bagi umat manusia, tidak hanya sebagai penunjang untuk mendapatkan masa depan yang cemerlang tetapi juga untuk membantu manusia dalam mengembangkan potensi yang ada dalam diri untuk dapat bertahan dalam kehidupan bermasyarakat. Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu pendidikan yang wajib diperoleh siswa di persekolahan hal ini secara yuridis tercantum dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 37 ayat (1) dan (2). “Pendidikan Kewarganegaraan dimaksudkan agar kita memiliki wawasan kesadaran bernegara untuk bela negara dan memiliki pola pikir, pola sikap dan perilaku sebagai pola tindak yang cinta tanah air berdasarkan Pancasila” .

Belajar dan pembelajaran merupakan unsur terpenting dalam proses mencapai tujuan pendidikan. Menurut Komalasari (2010, hlm. 2):

Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperoleh dalam jangka waktu yang lama dan dengan syarat bahwa perubahan yang terjadi tidak disebabkan oleh adanya kematangan ataupun perubahan sementara karena suatu hal.

Pembelajaran adalah proses komunikasi antara guru dan siswa untuk menyampaikan informasi pengetahuan, melatih keterampilan dan memberikan

pengalaman untuk mencapai tujuan belajar. Winarno (2013, hlm. 75) menjelaskan “Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru.” Model pembelajaran dapat membantu guru dalam mengkomunikasikan informasi, pengetahuan, keterampilan dan pengalaman kepada siswa lebih menarik dan efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu indikator tujuan pembelajaran telah tercapai dengan baik dapat dilihat dari prestasi belajar siswa. Prestasi belajar adalah hasil yang telah tercapai dalam proses belajar. Hal ini dapat dilihat dari nilai yang dicapai siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan di Sekolah Menengah Pertama Negeri 14 Bandung diketahui pertama kondisi kelas sebagian kelas tidak kondusif. Hal tersebut terjadi karena kelas merupakan aula sekolah yang disekat, dan terletak antara lapangan olah raga, kantin, dan masjid yang selalu ramai. Kedua kondisi sebagian besar guru di sekolah menerapkan pembelajaran konvensional dengan metode ceramah dan belum sepenuhnya mengembangkan model-model pembelajaran. Ketiga kelas VII-H merupakan kelas khusus, siswa diterima melalui jalur prestasi non akademik. Minat belajar siswa dalam hal akademik kurang dibandingkan kelas lainnya. Hal-hal tersebut menjadi faktor prestasi belajar siswa lebih rendah dibandingkan kelas lainnya. Berikut adalah prestasi belajar siswa dalam bentuk nilai ujian tengah semester mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas VII-H:

Tabel 1.1
Daftar Nilai Ujian Tengah Semester Kelas VII-H

No.	Nama	Nilai
1	Adani Nauval	62.50
2	Aji Ramdani Aminullah	62.50
3	Alvira Rosa Aprilia	77.50
4	Amanda Rachmazain	80.00
5	Aqshal Natayuda Sandi	75.00
6	Ari Ramdani	52.50
7	Ariel Pratama Irawan	40.00
8	Ariya Dian Pratama	70.00
9	Arthur Joshua	85.00
10	Cica Claudya	67.50
11	Dayunita Maripatuloh	50.00
12	Dinda Rahma Aulia	72.50
13	Feby Febrianty Anggraeni	62.50
14	Gesta Yudha Prawira	85.00
15	Indra Laksana	52.50
16	Jasmine Afra Atsani	72.50

17	M. Adhipramana Fikri	67.50
18	Marlia Nursilah	62.50
19	Milka Vierry Aulia	65.00
20	Mochammad Fiqri	60.00
21	Mochammad Ravi R.	67.50
22	Muhamad Bara Fauzan	60.00
23	Muhammad Fatahhayya	55.00
24	Muhammad Taqi Zaidan	77.50
25	Nabila Bilkisty	75.00
26	Raditya Bayu Kresna	50.00
27	Reyfaira Diva Salsavier	37.50
28	Risa Aprilia	45.00
29	Rivaldo Nurmaulid	52.50
30	Salma Apdadiwa	70.00
31	Salma Sabila	62.50
32	Shinta Agustini Suganti	45.00
33	Zalfa Tsana Arefa	52.50
34	Zati Aldhy Amirulloh	67.50
Nilai Rata-Rata Kelas		62.94

Sumber : Data Sekolah SMPN 14 Bandung

Keterangan:

27 siswa yang dicetak tebal memiliki nilai kurang dari 75 (KKM)

7 siswa memiliki nilai lebih sama dengan 75

Dari tabel tersebut dapat ditemukan bahwa dari 34 siswa hanya ada 7 siswa yang lulus Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan sekolah yaitu 75 untuk mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Nilai rata rata kelas VII-H hanya mencapai 62,94 lebih rendah dari nilai KKM yang menunjukkan bahwa pembelajaran dikelas belum optimal untuk mencapai tujuan pembelajaran. Untuk menanggulangi permasalahan tersebut dibutuhkan pengembangan dalam proses pembelajaran agar siswa dapat memaksimalkan potensi yang ada dalam dirinya. Salah satu rekomendasinya yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif.

Mengutip pendapat Komalasari (2010, hlm. 62) mengemukakan bahwa :

Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) adalah suatu strategi pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 2 sampai 5 orang, dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen.

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang bertumpu pada belajar kelompok, dimana dalam satu kelompok terdiri dari 4-5 siswa dengan kemampuan yang berbeda (tinggi, sedang, dan rendah). Hal tersebut mengakibatkan adanya keanekaragaman kemampuan siswa yang dapat menimbulkan kerjasama dan sikap tanggung jawab siswa. Belajar dengan teman

Nisrina Nurul Insani, 2015

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Melalui Tim Kuis Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran PKn

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dirasa sama halnya seperti bermain bersama karena saat belajar siswa dituntut untuk berbagi informasi, menghargai pendapat, dan bekerja sama halnya dalam suatu permainan. Menurut Sanjaya (2009, hlm. 243) “strategi pembelajaran kooperatif mempunyai dua komponen utama, yaitu komponen tugas kooperatif (*cooperative task*) dan komponen struktur insentif kooperatif (*cooperative incentive structure*)”, tugas kooperatif berkaitan dengan hal yang menyebabkan anggota bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok, sedangkan struktur intensif kooperatif merupakan sesuatu yang membangkitkan motivasi individu untuk bekerjasama mencapai tujuan kelompok.

Teams Games Turnament merupakan tipe pembelajaran kooperatif dengan fokus belajar dengan permainan dalam kelompok, dimana setiap kelompok saling bersaing mendapatkan nilai tertinggi dan mendapatkan penghargaan. Tipe ini dirasa cukup efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa, karena adanya motivasi tinggi untuk bersaing menjadi yang terbaik dalam setiap pembelajarannya.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas, peneliti bermaksud menemukan solusi alternatif yaitu dengan membuat penelitian dengan judul, **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Melalui Tim Kuis Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pkn (Studi Kuasi Eksperimen Di SMP Negeri 14 Bandung).”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalah masalah sebagai berikut:

1. Prestasi belajar siswa kurang optimal dengan pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran konvensional.
2. Terdapat perbedaan prestasi belajar siswa dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams games tournament* (TGT) melalui tim kuis dan model pembelajaran konvensional
3. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams games tournament* (TGT) melalui tim kuis dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

C. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijelaskan sebelumnya dalam latar belakang, maka peneliti merumuskan masalah dalam bentuk pertanyaan yaitu :

“Bagaimana pengaruh model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams games tournament* (TGT) melalui tim kuis terhadap prestasi belajar siswa pada pembelajaran PKn?”

Untuk mempermudah proses penelitian maka perumusan masalah dibuat dalam sub sub sebagai berikut:

- a. Apakah terdapat perbedaan prestasi belajar siswa dengan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams games tournament* (TGT) melalui tim kuis dan model pembelajaran konvensional?
- b. Apakah terdapat peningkatan prestasi belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams games tournament* (TGT) melalui tim kuis dalam pembelajaran Pkn?

D. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan yang diharapkan dapat tercapai dalam penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran tentang pengaruh model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus yang diharapkan dapat tercapai peneliti antara lain:

- a. Melihat perbedaan hasil belajar siswa dengan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams games tournament* (TGT) melalui tim kuis dan model pembelajaran konvensional.
- b. Mengetahui adanya peningkatan prestasi belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams games tournament* (TGT) melalui tim kuis dalam pembelajaran Pkn.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini antara lain:

- a. Memberikan pilihan model pembelajaran yang dapat digunakan sebagai bahan masukan kepada guru dalam upaya meningkatkan kompetensi guru dalam pembelajaran.
- b. Menjadikan sumber informasi keilmuan mengenai model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)
- c. Menjadikan peluang dan kesempatan kepada peneliti lainnya untuk dapat melakukan penelitian lebih mendalam

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini yaitu:

- a. Bagi Guru Pendidikan Kewarganegaraan
Guru dapat mengetahui pengaruh model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn.
- b. Bagi Siswa
Membantu siswa dalam melatih kerjasama, keaktifan, tanggungjawab dan penghargaan dalam sebuah kelompok dalam model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).
- c. Bagi Sekolah
Memberikan informasi kepada pihak sekolah mengenai model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn.

F. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi ini memuat tentang sistematika penulisan skripsi dengan gambaran kandungan setiap bab, urutan penulisan, serta keterkaitan antara bab dengan bab lainnya. Skripsi ini terdiri dari lima bab yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian yang diuraikan dalam tujuan umum dan tujuan

khusus, manfaat penelitian yang dijabarkan dalam manfaat dari segi teori, dan dari segi praktik, serta struktur organisasi skripsi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bagian ini berisi konteks tentang permasalahan yang diangkat dalam penelitian antara lain konsep-konsep, teori-teori, dalil-dalil, hukum-hukum, hasil penelitian terdahulu dan hipotesis penelitian. Bab ini terdiri dari empat subab utama yaitu tinjauan mengenai model pembelajaran kooperatif khususnya tipe *Teams Games Tournament* (TGT), tinjauan tentang prestasi belajar, tinjauan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, dan tinjauan keterkaitan antara model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) melalui tim kuis terhadap prestasi belajar siswa pada pembelajaran Pkn.

BAB III METODE PENELITIAN

Bagian ini menjelaskan tentang rancangan alur penelitian dari mulai pendekatan penelitian, instrumen, tahapan pengumpulan data, hingga langkah-langkah analisis data. Bab ini berisi desain penelitian, partisipan yang dijabarkan dalam subjek penelitian, dan lokasi penelitian, populasi dan sampel, instrumen, penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

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

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Bab ini merupakan bab terakhir yang terdiri dari dua sub-bab yaitu simpulan yang harus dapat menjawab rumusan masalah, implikasi dan rekomendasi ditujukan kepada pembuat kebijakan, kepada para pengguna hasil penelitian, kepada peneliti berikutnya yang berminat untuk melakukan penelitian selanjutnya, dan kepada pemecah masalah dilapangan.

Nisrina Nurul Insani, 2015

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Melalui Tim Kuis Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran PKn

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu