BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan bagi manusia. Pendidikan tidak diperoleh begitu saja dalam waktu yang singkat, namun memerlukan suatu proses pembelajaran sehingga menimbulkan hasil yang sesuai dengan proses yang telah dilalui yaitu mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang cerdas dan baik.

Keberhasilan di bidang pendidikan sangat ditentukan oleh keterlibatan berbagai unsur terkait, antara lain sekolah, pemerintah, masyarakat dan keluarga. Sekolah merupakan suatu wadah untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusiayang ikut bertanggung jawab untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan sumber daya manusia. Perwujudan masyarakat berkualitas tersebut menjadi tanggung jawab pendidikan, terutama dalam mempersiapkan peserta didik menjadi subyek yang makin berperan menampilkan keunggulan dirinya yang tangguh, kreatif, mandiri dan profesional pada bidangnya masing-masing.

Salah satu mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan peserta didik yaitu mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan.Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pembelajaran pada pengembangan misi untuk membentuk kepribadian bangsa, yakni sebagai upaya sadar dalam *"nation and character building."*Dalam kontek ini peran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) bagi keberlangsungan kehidupan berbangsa dan bernegara sangat strategis. Dengan demikian maka tujuan Pendidikan Kewarganegaraan pada dasarnya adalah terwujudnya partisipasi penuh nalar dan tanggung jawab dalam kehidupan

Rahma Intan Talitha, 2013
Efektifitas Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) Dalam Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Meningkatkan Kecakapan Kewarganegaraan Siswa (Studi Quasi Eksperiment Di Kelas X SMK Pasundan Subang Pada Konsep Sistem Politik Indonesia)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

politik warga Negara yang taat kepada nilai-nilai dan prinsip-prinsip dasar demokrasi konstitusional Indonesia (Winataputra dan Budimansyah, 2007: i).

Untuk dapat berpartisipasi secara efektif dan penuh dengan tanggung jawab dalam urusan-urusan publik diperlukan seperangkat ilmu pengetahuan dan keterampilan intelektual serta keterampilan berpartisipasi.Keterampilan ini pada gilirannya ditingkatkan lebih lanjut melalui pengembangan watak yang dapat meningkatkan kemampuan individu yang berfokus pada tiga komponen dasar pengembangan kompetensi yang seharusnya dimiliki setiap warga negara. Kompetensi kewarganegaraan menurut Branson (1998: 16) terdiri atas tiga komponen penting yaitu: 1) *Civic knowledge* (pengetahuan kewarganegaraan) berkaitan dengan kandungan atau apa yang seharusnya diketahui oleh warga negara; 2) *Civic skills* (keterampilan kewarganegaraan) adalah kecakapan intelektual dan partisipasi warga negara yang relevan; dan 3) *Civic disposition* (watak kewarganegaraan).

Budimansyah dan Suryadi, (2008: 59) mensyaratkan pengetahuan dan kemampuan intelektual, pendidikan untuk warga negara dan masyarakat demokratis harus difokuskan pada kecakapan-kecakapan yang dibutuhkan untuk partisipasi yang bertanggung jawab, efektif dan ilmiah dalam proses politik dan dalam *civil society.*

Kecakapan-kecakapan tersebut menurut Branson dalam Budimansyah dan Suryadi (2008:59) dapat dikategorikan sebagai *interacting*, *monitoring*, dan *influencing*. Interaksi *(interacting)* berkaitan dengan kecakapan-kecakapan warga negara dalam berkomunikasi dan bekerjasama dengan orang lain. Berinteraksi adalah menjadi tanggap terhadap warga negara lain. Interaksi berarti bertanya, menjawab dan berunding dengan santun, demikian juga membangun koalisi-koalisi dan mengelola konflik dengan cara yang damai dan jujur. Memonitor *(monitoring)* system politik dan pemerintahan, mengisyaratkan pada kemampuan yang dibutuhkan warganegara untuk terlibat

dalam proses politik dan pemerintahan. Monitoring juga berarti fungsi pengawasan atau *watchdog* warga negara. Akhirnya kecakapan partisipatoris dalam hal mempengaruhi, mengisyaratkan pada kemampuan proses-proses politik dan pemerintahan baik proses formal maupun informal dalam masyarakat.

Peran guru dalam membangun kecakapan partisipasi sangatlah penting, seperti yang dikemukakan Budimansyah dan Suryadi (2008:60) adalah "sangat penting untuk membangun kecakapan partisipasi sejak awal sekolah, maka untuk ketercapaian kecakapan kewarganegaraan siswa dalam kehidupan demokratis ini PKn harus mampu mengelola pembelajaran dan penilaian dengan benar dan tepat.

Merujuk dari pernyataan di atas, maka salah satu upaya meningkatkan pembelajaran disekolah untuk memperoleh hasil pembelajaran yang maksimal maka penerapan pembelajaran *taeching-centered* yang menekankan konsep-konsep dapat ditransper dari pendidik ke siswa, beralih ke model pembelajaran *student-centered* yang menekanakan bahwa dalam pembelajaran siswa sendirilah yang akan membangun pengetahuannnya. Model pembelajaran yang menekankan bahwa siswa sendirilah yang akan membangun pengetahuaannya dikenal dengan model kontruktivisme.

"Model kontruktivisme adalah suatu pandangan bahwa siswa membina sendiri pengetahuan atau konsep secara aktif berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang ada" (Isjoni, 2009:49). Dalam proses ini, siswa akan menyesuaikan pengetahuan yang akan diterima dengan pengetahuan yang ada untuk membina pengetahuan yang baru. Pada akhir proses belajar, pengetahuan akan dibangun sendiri oleh anak melalui pengalamannya dari hasik interkasi dengan lingkungannya.

Dari uraian diatas, pandangan kontruktivisme pembelajarannya terpusat pada siswa sehingga peran guru hanya membantu siswa menemukan

fakta, konsep, atau prinsip bagi mereka sendiri. Karena guru lebih berperan sebagai fasilitator dan mediator pembelajaran, maka seorang guru sebagai pendidik harus memperhatikan kegiatan belajar-mengajar yang mengacu pada pembelajaran kontruktivisme.

Namun dalam kenyataannya di Indonesia proses pembelajaran di kelas selama ini masih didominasi sistem konvensional, sehingga penerapan pembelajaran yang berorientasi pada konsep "*contextualized multiple intelligence*" masih jauh dari harapan. Dimana sebagian besar siswa "tidak dapat menghubungkan apa yang telah mereka pelajari dengan cara aplikasi pengetahuan tersebut di dalam kehidupannya saat ini dan kemudian hari". (Komalasari, 2008).

Sementara itu Somantri (2001: 245) mempertegas bahwa kurang bermaknanya Pendidikan Kewarganegaraan bagi siswa dikarenakan masih dominannya penerapan motode pembelajaran konvensional seperti *ground covering technique, indoktrinasi,* dan *narrative technique* dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan sehari-hari. Hal itu dapat mengakibatkan guru tidak dapat berimprovisasi secara kreatif untuk aktifitas lainnya selain dari pembelajaran rutin tatap muka yang terjadwal dengan ketat sehingga pengelolaan kelas belum mampu menciptakan suasana kondusif dan produktif untuk memberikan pengalaman kepada siswa melalui pelibatannya secara proaktif dan interaktif baik di dalam kelas maupun di luar kelas.

> Wahab, A(2007) mengemukakan bahwa:
> "Mengajar konvensional telah gagal di dalam memenuhi atau menyesuaikan mengajarnya dengan apa yang dibutuhkan oleh siswa secara individual. Perkembangan terakhir menunjukan adanya pergeseran yang memperhatikan adanya perbedaan-perbedaan individu siswa dan arena bergeser dari metode yang berpusat pada guru kepada metode-metode mengajar yang berpusat kepada siswa. Apa yang disebut pendekatan proses atau cara siswa belajar aktif atau "*Self-Learning Modules*"

Cogan (2002:150) mengemukakan sebagai berikut: "Pengajaran yang efektif untuk *Civics dan Government* lebih dari sekedar ceramah dan diskusi. Pengajaran ini perlu memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja bersama-sama secara Kooperatif dalam mengidentifikasi dan menganalisis persoalan-persoalan, mengembangkan usulan pemecahan masalah-masalah kebijakan public, dan keterampilan politik praktis"

Pada saat ini berdasarkan hasil pengamatan yang penulis lakukan di SMK Pasundan Subang bahwa kondisi pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di sekolah ini sebagai berikut: (1) Kurang bervariasinya metode pembelajaran, yaitu pembelajaran masih menggunakan metode konvensional (ceramah) yang terpuat kepada guru (teacher center) dan siswa cenderung pasif serta hanya menerima apa yang disampaikan oleh guru. (2) Pembelajaran lebih berpusat pada penguassan konsep saja, kurang keterlibatan siswa dalam mengembangkan keterampilan intelektual dan partisipasinya untuk berfikir secara kritis dalam proses pembelajarannya (3) Kurangnya motivasi siswa, rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan berupa aspek pengetahuan, kecakapan dan kepribadian.

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan saat ini adalah sebagian peserta didik menunjukkan bahwa kinerja peserta didik nampak bervariasi, Sebagian kecil peserta didik nampak aktif, sedangkan yang lain pasif. Aktivitas belajar cenderung rendah, dan mereka kurang termotivasi untuk memecahkan masalah secara bersama, tidak mampu melibatkan diri secara fisik, mental dan intelektual dalam aktivitas belajar.

Hal ini terjadi karena pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan tidak mengaitkan materi dengan realita kehidupan siswa, lebih banyak memberikan kemampuan untuk menghapal bukan untuk berfikir kreatif, kritis dan analitis, bahkan menimbulkan sikap apatis siswa dan menganggap enteng dan kurang menarik pembelajaran PKn.

Dari masalah-masalah yang dikemukakan diatas, perlu dicari strategi baru dalam pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif. Menurut Chikering and Gamson (1987) dalam Budimansyah, Suparlan, dan Meirawan (2009:7) Model pembelajaran aktif dinilai dapat (1) menciptakan ketertarikan bagi siswa (*creating excitement in the classroom*), (2) memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat berpikir dan bekerja (*getting students to think and work*). Pembelajaran aktif disarankan untuk digunakan dalam proses pembelajaran untuk membuat siswa lebih banyak melakukan sesuatu daripada hanya sekedar mendengarkan (*students must do more than just listen*). Siswa harus membaca, menulis, mendiskusikan, atau terlibat secara aktif dalam pemecahan pelbagai masalah (*they must read, write,discuss, or be engaged in solving problems*). Lebih dari itu, siswa dilibatkan secara aktif dalam proses berfikir tingkat tinggi (*higer order thinking*).

Oleh karena itu, pembelajaran harus dibuat dalam suatu kondisi yang menyenangkan sehingga siswa akan terus termotivasi dari awal sampai akhir kegiatan belajar mengajar (KBM). Strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa dan penciptaan suasana yang menyenangkan sangat diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PKn.

Oleh sebab itu, pendidikan kewarganegaraan hendaknya tidak hanya berisi hapalan belaka akan tetapi dipadukan dengan kehidupan yang sebenarnya dalam masyarakat dan proses pembelajaran hendaknya mendukung pengembangan partisipasi siswa, kebersamaan (gotong rotong), kerja sama dengan didasarkan kepada dialog kreatif yang komunikatif.

Oleh karena itu, perlu dikembangkannya pendekatan pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning)/* (belajar bersama/ gotong royong)/ kelompok belajar kooperatif sebagai salah satu alternatif.

Pendekatan pembelajaran kooperatif (*Cooperative learning)* sebagai suatu metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif, karena pendekatan ini memandang bahwa proses belajar benar-benar berlangsung dengan

kolaboratif. Pembelajaran Kooperatif adalah suatu pendekatan yang mencakup kelompok kecil dari siswa yang bekerja sama sebagai suatu tim untuk memecahkan masalah, menyelesaikan suatu tugas, atau menyelesaikan suatu tujuan bersama. Kerjasama merupakan kebutuhan yang sangat penting artinya bagi kelangsungan hidup. Tanpa kerjasama, tidak akan ada individu, keluarga, organisasi atau sekolah tanpa kerjasama kehidupan ini sudah punah (Anita Lie, 2003: 27)

Cooperative learning adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan paham konstruktivis. *Cooperative learning* merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa. Prinsip utama dari pembelajaran kooperatif (*cooperative learning)* adalah terjadi proses membantu antar peserta didik, sehingga dapat belajar bersama dan mencapai tujuan bersama. Pada model *cooperative learning* siswa diberi kesempatan untuk berkomunikasi dan berinteraksi sosial dengan temannya untuk mencapai tujuan pembelajaran, sementara guru bertindak sebagai motivator dan fasilitator aktivitas siswa. Artinya dalam pembelajaran ini kegiatan aktif dengan pengetahuan dibangun sendiri oleh siswa dan mereka bertanggung jawab atas hasil pembelajarannya (Isjoni, 2011:5).

Tipe pembelajaran kooperatif ada beberapa macam, salah satunya adalah Model pembelajaran yang diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tounaments* (TGT).*Teams-Games-Tournaments* (TGT), pada mulanya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards. Dalam model ini, para siswa dibagi dalam kelompok belajar heterogen yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya yang setiap kelompok terdiri atas empat sampai lima orang. Guru menyampaikan pelajaran, lalu siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran. Selanjutnya diadakan turnamen, di mana siswa memainkan *games* akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya. TGT

menambahkan dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan. Teman satu tim akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lain, memastikan telah terjadi tanggung jawab individual (Robert E. Slavin, 1995).

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tounaments* (TGT).yang merupakan salah satu model dalam pembelajaran *cooperative learning* merupakan suatu model pembelajaran yang memungkinkan terjadinya hubungan multi arah yaitu hubungan antara siswa dengan guru dan siswa dengan siswa lain di dalam kelompoknya. Oleh karenanya dengan adanya interaksi ini dapat membantu siswa dalam memahami materi yang diberikan dan siswa lebih aktif serta partisipatif dalam proses pembelajaran yang nantinya akan berpengaruh juga dalam hasil belajar mereka.

Model pembelajaran TGT ini sesuai bila diterapkan pada siswa sekolah menengah yang merupakan anak didik usia remaja yang memiliki kecenderungan suka berkelompok dan memiliki kebutuhan akan aktualisasi diri yang tinggi. Hal ini dikarenakan dalam model pembelajaran TGT siswa mempunyai kesempatan untuk bekerja secara berkelompok dan semua siswa dari semua tingkatan kemampuan awal memiliki kesempatan yang sama untuk dapat menyumbangkan nilai maksimum bagi timnya. Selain itu, dalam pembelajaran dengan metode TGT ini latihan-latihan soal yang diberikan dikemas dalam bentuk *games* yang dikompetisikan agar siswa dapat menyumbangkan nilai maksimal bagi kelompoknya agar dapat memenangkan turnamen.

Pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan (*reinforcement*). Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe

TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih *rileks* disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar (Kiranawati, 2007).

Menurut Fitriani (2010: 104) Aktifitas siswa dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) menjadi meningkat. Selama pembelajaran berlansung siswa begitu aktif dalam mengikuti pembelajaran baik ketika berdiskusi maupun ketika turnamen.

Merujuk dari penjelasan di atas, nampaknya Pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan melalui metode pembelajaran kooperatif model TGT ini dapat digunakan untuk meningkatkan Kecakapan Kewarganegaraan siswa meliputi kecakapan intelektual dan kecakapan partisipasi maka diharapkan siswa akan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran PKn. Siswa dituntut untuk aktif dalam kegiatan bermain sambil belajar. Penggunaan model pembelajaran TGT dimaksudkan untuk mempermudah siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga siswa termotivasi untuk terlibat secara aktif dan tidak merasa cepat bosan dalam mengikuti proses pembelajaran.

Dari latar belakang di atas, maka dalam penelitian ini peneliti tertarik untuk secara khusus meneliti tentang **"**EFEKTIFITAS PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* (TGT) DALAM PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN UNTUK MENINGKATKAN KECAKAPAN KEWARGANEGARAAN SISWA ".

B. Identifikasi dan Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, terdapat beberapa masalah yang muncul dalam pembelajaran dapat diidentifikasikan sebagai berikut:

1. Kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar yang menyebabkan siswa bosan dan prestasi belajar nilainya rendah..
2. Masih menggunakannya metode konvensional yang memberikan hasil kurang maksimal, sehingga dibutuhkan variasi penggunaan metode pembelajaran.

3. Keikutsertaan dan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar masih rendah.

Berdasarkan masalah penelitian di atas, secara umum rumusan masalah penelitian yaitu apakah terdapat peningkatan kecakapan kewarganegaraan siswa dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Turnaments* (TGT) dalam Pendidikan Kewarganegaraan?

Rumuskan masalah penelitian secara khusus sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan Kecakapan kewarganegaraan (*Civic Skills*) siswa dari kelas yang menggunakan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* dengan kelas kontrol pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan?
2. Apakah terdapat perbedaan *Intellectual Skills* siswa dari kelas yang menggunakan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* dengan kelas kontrol pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan?
3. Apakah terdapat perbedaan *Participatory Skills* siswa dari kelas yang menggunakan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* dengan kelas kontrol pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan Kecakapan Kewarganegaraan siswa dengan menggunakan Model kooperatif tipe *Teams Games Turnaments* (TGT) dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

Secara khusus tujuan yang dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui perbedaan Kecakapan kewarganegaraan*(Civic Skills)*siswa dari kelas yang menggunakan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* dengan kelas kontrol pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan?

2. Mengetahui perbedaan *Intellectual Skills* siswa dari kelas yang menggunakan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* dengan kelas kontrol pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan?
3. Mengetahui perbedaan *Participatory Skills* siswa dari kelas yang menggunakan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* dengan kelas kontrol pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan?

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya bagi Pendidikan Kewarganegaraan.Adapun lewat penelitian ini diharapkan memberikan manfaat secara teoritis dan praktis.

Manfaat Teoretis:

Secara teoretis penelitian ini diharapkan dapat menambah wacana ilmu dan memberikan model *Teams Games Tournamenst* (TGT) dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dan meningkatkan kompetensi kecakapan warganegara".

ManfaatPraktis:

a. Bagi guru, khususnya guru PKn, semoga penelitian ini dapat dijadikan referensi dan tambahan pengetahuan tentang model pembelajaran yang memberikan masukan dalam meningkatkan kemampuan dan pengembangan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaran.
b. Bagi siswa, Diharapkan dapat mendorong terbinanya sikap belajar yang penuh semangat, percaya diri dan membantu pembelajaran siswa serta dapat meningkatkan Kecakapan Kewarganegaraan siswa.
c. Bagi Sekolah, penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar di sekolah serta menciptakan peserta didik yang berkualitas.

d. Bagi Peneliti, Diharapkan agar dapat memberikan masukan untuk mengembangkan dan merencanakan agar siswa dalam pembelajaran PKn menjadi bergairah, senang, aktif.

E. Struktur Organisasi Tesis

Penulisan tesis ini akan dilakukan dalam lima bab, yaitu Bab 1 berisi latar belakang penelitian, identifikasi dan perumusan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi tesis. Pada Bab 2 akan diuraikan tinjauan pustaka tentang pendidikan kewarganegaraan, kompetensi kewarganegaraan, pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tourtnaments* (TGT), dan konsep menganalisis sistem politik di indonesia, penelitian yang relevan, kerangka pemikiran dan hipotesis penelitian.

Dalam Bab 3 akan diuraikan metode penelitian, yang terdiri atas lokasi dan subyek penelitian, metode dan desain penelitian, variabel dan definisi operasional, instrumen penelitian, proses pengembangan instrumen, teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian, Pengujian instrumen dan analisa data. Bab 4 akan menguraikan hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian penelitian. Bab 5 akan dirumuskan kesimpulan dan rekomendasi penelitian.