**BAB 1**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran merupakan aktivitas guru dengan peserta didik dalam menyampaikan materi pembelajaran, dalam aktivitas tersebut terjadi’interaksi antara’guru’dengan’peserta’didik, peserta’didik’dengan’peserta’didik’atau’peserta didik’dengan’sumber’pelajaran. Guru sebagai tenaga profesional harus mampu mengimplementasikan strategi dan metode pembelajaran yang tepat, efektif dan efisien dan seorang guru harus mampu’menciptakan’suasana’belajar yang dapat menunjang’tercapainya kompetensi’yang telah’ditetapkan.

Dalam prosesnya, pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, keterlibatan0peserta’didik’dikelas’sangatlah’rendah, guru cenderung lebih aktif dan mendominasi sehingga akan menciptakan suasana belajar yang membosan. Untuk menghindari suasana belajar yang membosankan pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaran diperlukan metode yang menarik dan variatif sehingga mampu meningkatkan keterlibatan peserta0didik.

Dari’permasalahan’diatas’dipilihlah metode’pembelajaran’yang mampu mendorong, memotivasi dan menciptakan suasana belajar yang tidak membosakan peserta didik, metode tersebut adalah *Teams’Games’Tournament’(TGT).*

Trianto (2010, hlm. 83), “Pembelajaran’kooperatif’tipe’*Teams’Games Tournament’*merupakan model pembelajaran yang mudah untuk diimplementasikan, model pembelajaran ini melibatkan seluruh aktivitas’ peserta didik, dalam ‘pembelajaran ‘menggunakan 1model 1kooperatif 1tipe ‘*Teams Games’Tournament,* aktivitas belajar dikombinasikan dengan permainan sehingga menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan sekaligus menumbuhkan rasa tanggungjawab, kerjasama, persaingan dan keterlibatan dari peserta didik. Untuk itu, implementasi dari model pembelajaran kooperatif tersebut diharapkan bisa membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Berdasarkan hal tersebut maka penulis mencoba melakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh Metode Pembelajaran**

**Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (Quasi Eksperimen Pada Peserta Didik Kelas XI SMA Pasundan 3 Bandung Tentang Harmonisasi Hak dan Kewajiban Asasi Manusia dalam Perspektif Pancasila)”.**

1. **Identifikasi’Masalah Penelitian**

Dari penjelasan diatas, penulis mengidentifikasi beberapa’masalah penelitian, yaitu :

1. Hasil dari belajar peserta didik masih banyak yang tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimal.
2. Metode pembelajaran ceramah pada proses pembelajaran pendidikan kewarganegaraan dianggap kurang menarik dan membosankan sehingga menurunkan minat belajar peserta didik.
3. **Rumusan Masalah Penelitian**

Dari identifikasi masalah’ yang’ telah ‘di kemukakan diatas, penulis merumuskan ‘masalah penelitian sebagai0berikut :

1. Apakah implementasi model0pembelajaran0kooperatif0tipe *Teams Games Tournament* berpengaruh0terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran0Pendidikan0Kewarganeraan?
2. Seberapa besar pengaruh implementasi dari model0 pembelajaran kooperatif0tipe *Teams 0Games Tournament 0*terhadap ‘hasil ‘belajar peserta ‘didik ‘pada ‘mata ‘pelajaran ‘Pendidikan Kewarganegaraan?
3. Apakah terdapat perbedaan pada peserta didik ‘yang ‘menggunakan model pembelajaran ‘kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan yang tidak menggunakan ‘kooperatif ‘tipe *Teams ‘Games ‘Tournament* terhadap peningkatan ‘hasil ‘belajar ‘peserta ‘didik pada ‘mata ‘pelajaran Pendidikan ‘Kewarganegaraan ?
4. **Tujuan ‘Penelitian**

Tujuan dari ‘penelitian ‘ini dilakukan adalah untuk mengetahui ‘pengaruh implementasi ‘model pembelajaran ‘kooperatif ‘*Teams ‘Games Tournament* terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI di SMA Pasundan 3 Bandung Tahun Pelajaran 2018/2019.

1. **Manfaat ‘Penelitian**

Manfaat yang ‘diperoleh ‘dari penelitian ‘ini adalah :

1. Manfaat Teoritis
2. Penelitian ‘ini ‘diharapkan ‘dapat ‘menambah wawasan keilmuan terhadap implementasi model pembelajaran ‘kooperatif ‘tipe *Teams Games ‘Tournament ‘*dilingkungan lembaga pendidikan.
3. Model ‘pembelajaran ‘kooperatif ‘tipe ‘*Teams Games Tournament* diharapkan ‘menjadi referensi dalam proses pembelajaran, khususnya mata pelajaran ‘Pendidikan ‘Kewarganegaraan dan mata pelajaran lain pada umumnya.
4. Manfaat ‘Praktis
5. Bagi ‘Guru

Sebagai referensi untuk ‘menentukan ‘model ‘pembelajaran yang tepat untuk ‘mengukur ‘kemampuan pemahaman peserta didik

1. Bagi Siswa

Menumbuhkan minat ‘belajar ‘peserta ‘didik khususnya pada ‘mata pelajaran ‘Pendidikan ‘Kewarganegaraan ‘dan ‘umumnya pada mata pelajarain lainnya.

1. Peneliti

Hasil dari ‘penelitian ini bisa ‘dijadikan ‘referensi untuk ‘penelitian berikutnya.

1. **Definisi Operasional**
2. Pengaruh

“Pengaruh merupakan dorongan atau bujukan dan bersifat membentuk atau merupakan suatu efek” Menurut Hugiono dan Poerwantana.

Menurut Louis Gottschalk “Pengaruh didefinisikan sebagai suatu efek’ yang “tegar dan membentuk “terhadap ‘pikiran dan ‘prilaku manusia baik sendiri-‘sendiri ‘maupun kolektif”.

1. Metode Pembelajaran

Nana Sudjana (2005,’ hlm. 76) mendefinisikan “metode pembelajaran adalah cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan peserta didik pada saat berlangsungnya pengajaran”.

1. Pembelajaran’ Kooperatif

Arif Rohman (2009, hlm. 186) mendefinisikan “model pembelajaran yang menekankan pada saling ketergantungan positif antar individu peserta didik, adanya tanggung jawab perseorangan, tatap muka, komunikasi intensif antar peserta didik, dan evaluasi proses kelompok”.

1. *Team Games Tournament*

Slavin (2005, hlm. 163) Model pembelajaran turnamen akademik dengan media kuis, salah satu peserta didik akan menjadi wakil’ tim dan berlomba dengan anggota tim lainya.

1. Hasil Belajar

Nana Sudjana (2009, hlm. 3) Mendefinisikan, “Hasil belajar peserta didik pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik”.

1. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

Udin S. Winata putra, dkk (2007, hlm. 52) Menjelaskan “Merupakan salah satu mata pelajaran pokok di sekolah yang bertujuan untuk mengembangkan kecerdasaan warga negara dalam dimensi spiritual, rasional, emosional dan sosial, menggembangkan tanggung jawab sebagai warga negara, serta mengembangkan anak didik berpartisipasi sebagai warga negara supaya menjadi warga negara yang baik”.

1. **Sistematika’ Penulisan’ Skripsi**

Sistematika’ penulisan ‘skripsi ini sebagai berikut:

BAB 1 ‘Pendahuluan dengan urutan

1. Latar ‘Belakang’ Masalah
2. Identifikasi ‘Masalah
3. Rumusan ‘Masalah
4. Tujuan ‘Penelitian
5. Manfaat ‘Penelitian
6. Manfaat ‘Teoritis
7. Manfaat ‘Praktis
8. Definisi ‘Oprasional
9. Sistematika ‘Penulisan ‘Skripsi

Bab II Kajian Teori ‘dan Kerangka Pemikiran’ dengan urutan:

1. Pengaruh “Metode Pembelajaran
2. Definisi “Metode Pembelajaran
3. Pembelajaran
4. Pengaruh ‘Metode ‘TGT ‘Terhadap Hasil Belajar ‘Peserta Didik.
5. Model ‘Pembelajaran ‘Kooperatif Tipe TGT
6. Pengertian ‘Model Pembelajaran Kooperatif
7. Model’ Pembelajaran
8. Pengertian ‘Model Pembelajaran Kooperatif
9. Pembelajaran ‘Kooperatif Tipe TGT
10. Tujuan Model’ Pembelajaran kooperatif tipe TGT
11. Komponen Model ‘Pembelajaran Kooperatif tipe TGT
12. Penyajin’ kelas (*class prsentation*)
13. Belajar dalam kelompok
14. Permainan” (*game*)
15. Pertandingan” (*tournaments*)
16. Penghargaan kelompok “(*team recognition*)
17. Keunggulan” dan Kelemahan’ Model Pembelajaran Kooperatif ‘Tipe TGT
18. Keunggulan ‘’Tipe TGT
19. Kelemahan’ Tipe
20. Hasil ‘Belajar
21. Pengertian ‘Hasil ‘Belajar
22. Faktor yang ‘Mempengaruhi Hasil ‘Belajar
23. Pembelajaran’ PKN
24. Pengertian’ PKN
25. Tujuan’ PKN
26. Hasil Penelitian Relevan
27. Kerangka Berfikir
28. Hipotesis Penelitiam

Bab III Metode”Penelitian dengan urutan:

1. Metode ‘Penelitian
2. Desain ‘Penelitian
3. Populasi dan’ Sampel Penelitian
4. Populasi ‘Penelitian
5. Sampel ‘Penelitian
6. Pengumpulan ‘Data dan “Instrumen Penelitian
7. Pengumpulan “Data
8. Instrumen ‘Penelitian
9. Tehnik Analisis ‘Data
10. Teknik ‘Pengolahan Data
11. Teknik ‘Analisis Data
12. Prosedur Penelitian

Bab IV Hasil ‘Penelitian ‘dan Pembahasan dengan ‘urutan:

1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian
2. Sejarah Perkembangan SMA Pasundan 3 Bandung
3. Visi ‘dan ‘Misi ‘SMA Pasundan 3 ‘Bandung
4. Identitas Sekolah
5. Analisis Hasil Penelitian
6. Analisis Data
7. Reliabilitas’ Instrumen
8. Tingkat “Kesukaran
9. Daya “Pembeda
10. Pembahasan

Bab V Simpulan dan Saran dengan:

1. Simpulan
2. Saran