**BAB II**

**LANDASAN TEORI DAN ‘KERANGKA ‘PEMIKIRAN**

1. **Pengertian Metode Pembelajaran**
2. Definisi Metode ‘Pembelajaran

Metode dalam Bahasa ‘Yunani adalah *methodos* yang ‘berarti cara atau jalan ‘yang ditempuh. ‘Maka metode merupakan cara kerja ‘yang digunakan untuk ‘dapat ‘memahami okjek yang akan diteliti.

Muslich (2007) Mendefinisikan, “Aktivitas belajar mengajar yang melibatkan pendidik dan peserta didik untuk saling berinteraksi guna mencapai tujuan pembelajaran”.

1. Pembelajaran

Dalam buku Jamil Suprihatiningrum (2013, hlm. 75) mendefinisikan Pembelajaran sebagai rangkaian kegiatan yang disusun dan terencana dengan tujuan membudahkan peserta didik dalam belajar, rangkaian tersebut meliputi pemilihan metode, media dan alat pembelajaran yang akan digunakan dalam proses penyampaian informasi.

1. Pengaruh ‘Metode ‘*Teams Games Tournament ‘*Terhadap’Hasil Belajar

Dilihat dari prosesnya, suatu pembelajaran ‘dikatakan berhasil apabila seluruh’peserta didik dapat ‘terlibat aktif ‘dalam ‘proses pembelajaran’ dikelas. Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan kemampuan seorang guru untuk menentukan penggunaan metode yang tepat dalam kegiatan pembelajaran.

Darmasyah (2010, hlm. 81) Menjelaskan “Metode *Teams Gams Tournament* merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran Kooperatif, dimana tujuan pokok dari pembelajaran kooperatif ini adalah untuk memaksimalkan belajar peserta didik untuk meningkatkan prestasi akademik yang dapat dilihat dari hasil belajar yang di peroleh oleh peserta didik”. Dan Menurut Triono (2010, hlm. 57). “*Teams Games Tournaments* merupakan metode pembelajaran yang dapat digunakan pada semua mata pelajaran”. Disimpulkan’ bahwa metode koopertif tipe *Teams Games Tournament* dapat digunakan dalam proses pembelajaran mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan.

Pada proses pembelajaran berlangsung metode *Teams Games Tournament,* kegiatan pembelajaran berpusat pada peserta didik, berperan aktif dan peserta didik diberikan kebebasan memberikan pendapat, kerja sama antar peserta didik sehingga dengan sendirinya akan menciptakan suasana belajar yang nyaman dan peserta didik tidak merasa bosan, karena pada dasarnya metode *Teams Games Tournament* mengandung unsur permainan yang sifatnya menyenangkan.

Jika peserta didik mengikuti dengan baik apa yang disampaikan oleh guru, penggunaan metode apapun akan memberikan hasil belajar yang baik jika masih ada peserta didik yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal, penggunaan metode *Teams Games Tournament* diharapkan akan memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

1. **Model ‘Pembelajaran ‘Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)**
2. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif artinya mengajarkan sesuatu kepada peserta didik secara kelompok ‘dengan saling ‘membantu satu ‘sama lain di dalam suatu kelompok belajar. Dalam buku Isjoni (2007, hlm. 15) Menurut salvin (1995) menjelaskan bahwa “kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil perserta didik untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar”.

Inti dari pengunaan model ‘pembelajaran ‘kooperatif ‘adalah proses belajar berkelompok, dengan begitu akan memotivasi peserta ‘didik untuk belajar ‘lebih banyak, berpikir kritis dari aspek psikologis yang lebih sehat dan mampu menerima perbedaan dari setiap anggota kelompok belajar yang ada.

1. Pembelajaran ‘Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

Menurut Huda ‘Miftahul (2014, hlm. 196-197) menjelaskan “Model pembelajaran kooperatif yang membagi peserta didik kedalam kelompok belajar tanpa melihat dari kemampuan belajar, jenis kelamin dan suku atau ras”.

Ibnu Badai Trinto (2014, hlm. 131-132) dalam bukunya menjelaskan “Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dikembangkan ‘oleh David De ‘Vries dan Keath Edward, Model pembelajaran ‘ini pesertad didik harus mengikuti permainan dengan anggota kelompok belajar lain untuk mendapatkan poin’ tim mereka”.

Penilaian guru selama proses pembelajaran dapat dilakukan terhadap kontribusi dari individu dan kekompakan kerjasama dari kelompoknya. Sehingga dapat disimpulkan sistem penilaian dan sistem proses pembelajaran menggunakan’ model pembelajaran kooperatif ‘tipe *Teams Games Tournament* ini akan lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu, proses pembelajaran dalam ‘bentuk ini bisa dijadikan alternatife penilaian atau juga sebagai *review ‘*materi’ pembelajaran.

1. Tujuan Model ‘Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

Menurut Doni Juni Priansa (017, hlm. 310) Tujuan dari model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan kerja sama peserta didik dalam memecahkan permasalahan dengan memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk menyampaikan argumentasi dan ide.
2. Menumbuhkan sikap positif dalam pembelajaran
3. Membantu peserta didik untuk menerima argumentasi dan ide dari peserta didik lain sehingga akan menghilangkan rasa rendah diri pada peserta didik yang memiliki pengetahuan dibawah rata-rata.
4. Menjadikan’ peserta didik aktif dan meningkatkan hasil belajar lebih tinggi.
5. Komponen Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament*

Menurut Salvin (2013) dalam buku Doni Juni Priansa (2017, hlm. 310-312) Menyatakan bahwa model ‘pembelajaran tipe kooperatif ‘*Teams Games Tournament* terdiri atas lima tahapan sebagai ‘berikut:

1. Penyajian Kelas

Tahap ini terdiri dari

1. Pembukaan

Isi pembukaan adalah penyampaian isi dari keseluruhan materi yang akan dipelajari, seperti tujuan belajar dan motivasi.

1. Pengembangan

Pada tahap pengembangan, guru akan menjelaskan secara garis besar dari mateti yang akan dibahas. Pada tahap pengembangan ini peserta didik harus bisa memahami materi yang akan disampaikan, agar dapat membantu peserta didik pada saat kerja kelompok dan perolehan skor permainan.

1. Belajar Kelompok

Pada tahap ini, guru akan membuat kelompok dan mengatur peserta didik untuk duduk berdasarkan kelompok yang sudah di buat. Anggota kelompok minimal terdiri dari 4-6 peserta didik dengan anggota yang berbeda secara kemampuan akademik, jenis kelamin dan etis atau ras.

Fungsi pembagian kelompok ini adalah untuk memahami bahan ajar dan untuk memaksimalkan setiap anggota kelompok untuk bekerja pada saat permainan.

Di dalam metode kooperatif ‘tipe *Teams ‘Games Tournament,* kelompok belajar merupakan bagian yang utama, karena semua perhatian ditempatkan pada semua anggota kelompok agar memberikan yang terbaik untuk kelompoknya jika terdapat salah satu anggota kelompok tidak bisa mengerjakan soal maka akan dibantu dengan anggota lainnya.

1. Permainan

Pada tahap ini, dirancang pertanyaan-pertanyaan untuk menguji pemahaman perserta didik tentang materi yang diajarkan. Secara garis besar pertanyaan di tulis pada kertas bernomor pada lembar yang sama yang nantinya akan di pilih dan dijawab sesuai dengan nomor yang di pilih oleh peserta. Pertanyaan-pertanyaan pada lembar bernomor dirancang sesuai dengan kriteria soal yang sulit dan mudah, hal tersebut dengan tujuan agar semua peserta didik memiliki kemungkinan memberikan skor untuk kelompoknya masing-masing.

1. Pertandingan

Pada tahap pertandingan atau *tournament* ini dilakukan pada akhir pembelajaran dan kelompok telah melaksanakan tugas terhadap lembar kegiatan, sebelum dilaksanakanya *tournament* peserta didika akan dibagi kedalam meja meja *tournament,* setelah itu akan dibagikan satu perangkat soal *tournament* yang sama terdiri atas kartu soal, lembar jawaban, point dambar dan lembar skor *tournament.*

1. Penghargaan

Pada tahap penghargaan ini, kelompok yang menang dengan rata-rata skor lebih dari 45 mendapat julukan “*Super Teams*”, skor rata-rata mencapai 40-45 mendapat julukan *“Great Teams”,* dan apabila skor rata-rata 30-40 mendapat julukan *“Good Team”.*

1. Kelemahan dan Keunggulan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

Menurut buku (Doni Juni Priansa, 2017, hlm. 315-316) Model pembelajaran koopertif tipe *Teams Games Tournament* pada dasarnya memiliki sejumlah keunggulan dan kelemahan sebagai berikut :

1. Keunggulan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT
2. Menambah Wawasan Luas
3. Mengembangkan sikap saling menghargai
4. Keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran
5. Pengetahuan yang didapat bukan hanya dari guru melainkan juga dari konstruksi peserta didik itu sendiri.
6. Menumbuhkan sikap positif, toleransi, kerjasama serta mampu menerima pendapat dari peserta didik lain.
7. Pemberian hadiah akan memberikan dorongan motivasi peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang maksimal.
8. Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT
9. Bagi guru pemula, metode pembelajaran ini membutuhkan waktu yang banyak.
10. Membutuhkan persiapan dan dukungan sarana prasarana seperti persiapan soal.
11. Permainan dikuasi peserta didik yang suka berbicara dan menonjolkan diri
12. **Hasil Belajar**
13. Pengertian Hasil Belajar

Secara etimologi hasil belajar terdiri dari dua kata yaitu kata “hasil” dan “belajar”, menurut kamus besar bahasa Indonesia kata “hasil” adalah sesuatu yang diperoleh dengan usaha. Sedangkan kata “belajar” adalah berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman, perubahan yang terjadi bisa mengarah pada hal yang baik ataupun buruk.

Menurut Krathwohl, Blom, & Maisa (1973) membagi hasil pembelajaran kedalam tiga bagian, kognitif, afektif dan psikomotorik.

1. Kognitif

Aspek kognitif berhubungan dengan kemampuan peserta didik dalam hal berikir, mengetahui dan memecahkan suatu masalah, bagian kognitif ini membahas tujuan pembelajaran yang berkenaan dengan proses mental peserta didik yang berawal dari tingkat pengetahuan sampai ke tingkat yang paling tinggi.

1. Afektif

Aspek Apektif berhubungan dengan kemampuan peserta didik dengan cara bersikap, nilai, minat dan apresiasi.

1. Psikomotorik

Aspek psikomotorik berhubungan dengan kemampuan peserta didik dalam hal keterampilan yang bersifat manual atau motorik.

1. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Skinner dalam buku Prof. Pupuh Fathurrohman & M. Sobry Suntikno, M.Pd. (2010, hlm. 5). mengartikan “belajar sebagai suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progersif”.

Menurut Wasliman’ dalam buku Ahmad Susanto (2013, hlm 12-13) bahwa hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan pengaruh dari interaksi peserta didik baik secara internal maupun eksternal.

1. Faktor ‘internal ‘bersumber dari dalam diri peserta didik tersebut seperti kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.
2. Faktor eksternal bersumber dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar seperti keluarga, guru, sekolah dan masyarakat.
3. **Pembelajaran PKn**
4. Pengertian PKn

PKN dengan memakai huruf “N” kapital merupakan kependekan dari Pendidikan Kewarganegaraan Negara, dengan untuk pemakaian huruf “n” kecil merupakan kependekan dari Pendidikan Kewarganegaran.

Menurut Cholisin dalam buku Aziz (200, hlm. 18) Menjelaskan bahwa “PKn adalah media pembelajaran yang meng-Indonesiakan peserta didik secara sadar, cerdas, dan dengan penuh rasa tanggungjawab. Oleh karena itu, PKn memuat konsep umum ketatanegaraan, politik dan hukum negara. Sedangkan menurut Samsuri (2011, hlm 28) Menjelaskan bahwa pendidikan kewarganegaran untuk menyiapkan generasi muda untuk menjadi warga negara yang memiliki pengetahuan, kecakapan dan nilai-nilai yang diperlukan untuk berpartisipasi aktif dalam bermasyarakat.

1. Tujuan Pembelajaran PKn

Menurut Cholisin dalam buku Ahmad Sanusi (2004, hlm. 15) menyebutkan beberapa konsep yang merupakan tujuan dari pendidikan kewarganegaraan pada umumnya adalah sebagai berikut :

1. Kehidupan dalam jaminan konstitusi.
2. Pembinaan bangsa menurut syarat konstitusi
3. Pendidikan dan komunikasi politik menjadi media kesadaran warga Negara
4. Pendidikan untuk kea rah warga negara yang bertangungjawab.
5. Latihan berdemokrasi
6. Aktif dalam urusan publik
7. Pengambilan keputusan berdasarkan prosedur
8. Latihan kepemimpinan
9. Lembaga-lembaga eksekutif dan legislative diawasi secara demokrasi
10. Menumbuhkan pengertian dan kerjasama internasional.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan Pendidikan Kewaranegaran diartikan sebagai mata pelajaran yang fokus pada pembentukan warga negara untuk memiliki keterampilan secara intelektual, ketrampilan berpartisipasi dalam setiap kegiatan kewarganegaraan dan memiliki karakter kewarganegaraan yang kuat sehingga menjadikan warga negara yang cerdas dan berkarakter.

1. **Hasil Penelitian’ Relevan**

Dalam penyusunan laporan, penulis’ melihat referensi dari penelitian sebelumnya yang’ memiliki kesamaan variabel, antara lain :

1. Amanda Purwandari dan Dyah Tri Wahyuningtias, Universitas Kanjuruhan Malang 2017

Judul Jurnal :

“Eksperimen Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Keranjang Biji-Bijian Terhadap Hasil Belajar Materi Perkalian Dan Pembagian Siswa Kelas II SDN Saptorenggo 02”.

Penelitian tersebut dilakukan Di Kelas II SDN Saptorenggo 02 dan bertujuan untuk mencari pengaruh dari implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar peserta didik dengan media keranjang biji-bijian. Berdasarkan hasil dari pengamatan, disimpulkan bahwa ‘Ho ditolak dan ‘Ha diterima. Dari hasil uji-t sampel berpasangan ‘diperoleh thitung sebesar 5,057 sedangkan ttabel ‘dengan sig. 0,05 dan df = 23 sebesar 2.069. hal ini menunjukan bahwa thitung > ttabel  maka ‘terdapat perbedaan ‘signifikan antara hasil belajar peserta didik dengan materi perkalian dan pembagian di kelas II dengan menggunakan media bantu berupa keranjang biji-bijian.

1. Dian Riski Nugroho dan Abdul Rachman, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Surabaya 2013

Judul Jurnal :

“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe (*Team Games Tournament*) TGT Terhadap Motivasi Siswa Mengikuti Pembelajaran Bolavoli Di Kelas X SMAN 1 Panggul Kabupaten Trenggalek”.

Penelitian tersebut dilakukan Di Kelas X SMAN 1 Panggul Kabupaten Trenggalek dengan menggunakan kuasi eksperimen tujuan untuk menjelaskan implementasi model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT terhadap motivasi belajar siswa kelas X SMAN 1 Panggul Kabupaten Trenggalek dalam pembelajaran bola voli. Metode pengumpulan data menggunakan metode angket dan observasi dengan Populasi penelitian seluruh siswa kelas X SMAN 1 Panggul Kabupaten Trenggalek tahun ajaran 2012/2013. Berdasarkan uji-t satu pihak dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi daripada siswa kelas kontrol. Respon sebagian besar siswa terhadap model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT menunjukkan kategori setuju.

Pada penelitian ini mata pelajaran yang digunakan adalah Pendidikan Kewarganegaraan Tentang Harmonisasi Hak dan Kewajiban Asasi Manusia dalam Perspektif Pancasila, menggunakan Quasy Eksperimen dengan sampel Peserta Didik Kelas X SMA Pasundan 3 Bandung.

1. **Kerangka Berfikir**

Faktor internal maupun eksternal sangat penting peranannya dalam mempengahrusi hasil belajar dari peserta didik, selain faktor tersebut, pemilihan metode yang akan digunakan untuk penyampaian materi pembelajaran harus tepat agar menciptakan suasa belajar yang optimal dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Berdasarkan hasil pengamatan di SMA Pasundan 3 Bandung, pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan memiliki tingkat aktivitas belajar yang rendah, hal tersebut dapat dari partisipasi peserta didik di dalam kelas sehingga akan mempengaruhi pada hasil belajar peserta didik. Dalam proses pembelajaran, guru lebih sering menggunakan metode ceramah, metode tersebut dirasakan kurang efektif diterapkan dalam mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan, karena mata pelajaran ini merupakan mata pelajaran yang materinya banyak yang berisi pemahaman dan hafalan. Untuk itu, guru harus mampu mengubah cara penyampaian materi pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penggunaan model pembelajaran yang variatif diharapkan mampu untuk meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik dalam menerima pelajaran dikelas. Salah satu metode yang bisa digunakan adalah menggunakan pembelajaran kooperatif dengan metode *Teams Games Tournament.* Dengan menggunakan pembelajaran kooperatif metode *Teams Games Tournaments* (TGT) tidak akan tampak lagi mana peserta didik yang pintar dan yang tidak pintar karena di sini semuanya berbaur dalam satu kelompok dan sama-sama bertanggung jawab kepada kelompoknya tersebut.

Metode *Teams Games Tournaments* lebih mengedepankan aktifitas peserta didik untuk mencari, mengolah, dan melaporkan informasi yang didapatkan melalui sumber pembelajaran. Selain itu penggunaan metode tersebut dapat menciptakan kerjasama dan pemahaman peserta didik sehingga peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dengan metode ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan.

Metode TGT

* Meningkatkan partisipasi Peserta Didik.
* Meningkatkan kerjasama dan pemahaman peserta didik terhadap pengetahuan yang telah dipelajari.

Hasil Belajar Tinggi

* Nilai Melebihi KKM
* Meningkatkan Minat Belajar
* Meningkatkan Motivasi Belajar

Kondisi Awal Pembelajaran

Metode Konvensional

Hasil Belajar Rendah

* Nilai dibawah KKM
* Minat Belajar Kurang
* Motivasi Belajar Kurang

Perubahan Metode

**Gambar 2.1**

**Kerangka Berpikir**

*Sumber : Diolah peneliti 2019*

Gambar diatas dapat dideskripsikan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* dalam proses pembelajaran di kelas dapat meningkatkan minat dan pemahanan belajar peserta didik, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar sesuai dengan tujuan pencapaian yang telah ditentukan.

1. **Asumsi dan Hipotesis**
2. Asumsi

Penulis berasumsi dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* peserta didik diharapkan aktif, bisa berlatih kemampuan berpikir, memiliki rasa tanggungjawab dan kerjasama dalam tim, menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, dan meningkatkan minat belajar peserta didik sehingga bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik.

1. Hipotesis Penelitian

Menurut Arikunto (2002, hlm. 126) menjelaskan “terdapat dua jenis hipotesis yang digunakan dalam penelitian yaitu kerja (Ha) menyatakan bahwa terdapat hubungan antara variabel X dengan variabel Y atau adanya perbedaan antara variabel X dengan Y, sedangan hipotesis (Ho) menyatakan tidak ada pengaruh variabel X dengan Y”. Adapun hipotesis dari penelitian ini adalah berikut :

Ha : Ada pengaruh model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar peserta didik Pada Pembelajaran Pkn Tentang Harmonisasi Hak dan Kewajiban Asasi Manusia Dalam Perspektif Pancasila.

Ho : Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik Pada Pembelajaran Pkn Tentang Harmonisasi Hak dan Kewajiban Asasi Manusia Dalam Perspektif Pancasila.