BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia pada era sekarang sudah lumayan diperhatikan oleh pemerintah, misalnya pemerintah sudah memberlakukan wajib belajar minimal 12 tahun, adanya Undang-undang tentang SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003, adanya peraturan menteri tentang pendidikan, diberikan biaya operasional sekolah (BOS), dan masih ada upaya lainnya untuk meningkatkan pendidikan di Indonesia. Namun disamping sudah adanya upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, masih terdapat banyak hambatan di dalam dunia pendidikan sebagai contohnya lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran siswa didorong untuk mengembangkan kemampuan kognitif, siswa hanya diarahkan untuk sekedar menerima dan menghafal informasi atau pengetahuan yang diberikan oleh guru. Siswa hanya dijadikan sebagai obyek pembelajaran, sementara guru bertindak sebagai sumber belajar. Begitupun dengan strategi, metode serta model pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru masih menggunakan metode konvensional (ceramah) atau biasa juga disebut *teacher center.* Menyadari akan hal tersebut, maka diperlukan upaya serius dalam menangani permasalahan-permasalahan yang ada di dunia pendidikan Indonesia pada saat ini, karena dengan adanya sistem yang baik diharapkan memunculkan generasi bangsa yang berkualitas yang mampu menyesuaikan diri untuk hidup bermasyarakat, berbangsa serta bernegara.

Salah satu bentuk upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia yaitu dengan memberlakukan kurikulum 2013, di mana kurikulum 2013 ini menuntut para guru dan peserta didik untuk lebih kreatif dan memiliki inovasi serta kreatif dalam pembelajaran di kelas. Kurikulum 2013 ini mengharuskan proses pembelajaran berbasis afektif, kognitif dan psikomotor sehingga dapat berdampak bagi guru agar dapat memilih dan menggunakan strategi meningkatkan pembelajaran secara tepat. Pembelajaran dalam konteks kurikulum 2013 pada mata

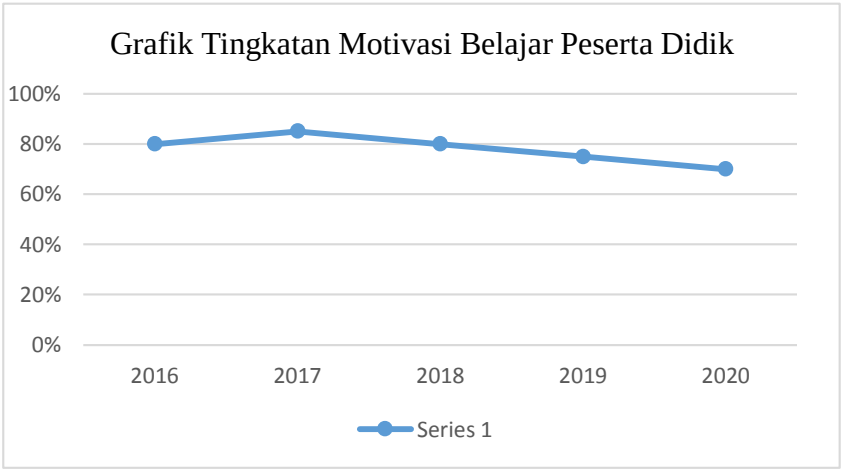
pelajaran PPKn diarahkan agar berbasis aktivitas belajar siswa di bawah bimbingan pendidik, motivasi, dan arahan guru.

Pendidikan pancasila dan kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang bertujuan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air dalam konteks nilai dan moral Pancasila, kesadaran berkonstitusi Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945, nilai dan semangat bhinneka tunggal ika, serta komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia. Pancasila sebagai pandangan hidup sering di sebut juga *way of life*, pegangan hidup, pedoman hidup, pandangan dunia, atau petunjuk hidup. Pancasila merangkum nilai-nilai yang sama yang terkandung dalam adat istiadat, kebudayaan dan agama-agama yang ada di Indonesia. Dengan demikian, pancasila sebagai pandang hidup mencerminkan jiwa dan kepribadian bangsa. ‘‘Pendidikan pancasila dan kewarganegaraan merupakan pelajaran yang lebih memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu menjadi warga negara Indonesia yang memiliki moral yang baik” (Wadu, Darma, & Ladamay, 2019, hlm. 68). Tetapi, tidak hanya mata pelajaran PPKn saja yang bertugas membangun karakter pembentukan warga negara tetapi mata pelajaran selain PPkn juga memiliki tugas yang sama, hanya saja mata pelajaran PPKn mempunyai beban yang lebih dibanding mata pelajaran yang lain.

> “Pada dasarnya peran dalam pembentukan karakter bangsa tidak hanya tertuju pada mata pelajaran Pkn saja, tetapi mata pelajaran yang lain pun mempunyai tugas yang sama, namun Pkn mempunyai beban moral yang paling besar karena Pkn merupakan pendidikan moral bangsa yang di dalamnya mengajarkan akan nilai-nilai moral, pola pikir, sikap serta perilaku rukun, damai, serta toleransi yang akan menjadi antitesis terhadap segala bentuk pertikaian dan membentuk manusia yang beradab” (Widiatmaka, 2016, hlm.190).

Dilihat dari bagaimana peran pendidikan pancasila dan kewarnegaraan bagi peserta didik, namun masih banyak yang perlu ditelaah dari keadaan saat peserta didik di dalam kelas saat mempelajari mata pelajaran pendidikan pancasila dan kewarnegaraan ini, dari hasil observasi yang dilakukan pada saat kegiatan magang selama kurang lebih 3 bulan di SMAN 1 Rancaekek, dapat terlihat bahwa mata pelajaran PPKn dianggap mata pelajaran yang membosankan, kurang seru sehingga mengakibatkan dalam proses pembelajaran kurang aktifnya peserta didik ketika pembelajaran sehingga kurang menstimulan motivasi peserta didik. Pada saat guru

menerangkan masih terdapat banyak siswa tidak fokus dalam memperhatikan pembelajaran, pada saat diberi tugas masih banyak peserta didik yang malas-malasan dalam mengerjakan tugas, begitupun apabila sedang melakukan pekerjaan kelompok hanya beberapa saja yang fokus terhadap tugasnya. Selain di SMAN 1 Rancaekek, adapun pengalaman saya pada saat menggantikan guru PPKn ketika sedang ibadah haji yaitu di sekolah SMPN 1 Rancaekek, motivasi siswa di sekolah itu pun amat sangat rendah terutama pada saat mata pelajaran PPKn ditambah situasi dan kondisi kelas yang kurang kondusif dikarenakan murid yang terlalu banyak di setiap kelasnya, begitupun dengan kurangnya sarana dan prasarana yang baik yang semakin membuat motivasi belajar siswa kurang terpacu. Adapun grafik dari turunnya motivasi belajar peserta didik SMPN 1 Rancaekek yang diambil dari sampel tahun 2016-2020 berdasarkan hasil kegiatan wawancara bersama guru mata pelajaran PPKn SMPN 1 Rancaekek pada tanggal 28 Februari 2020.



Sumber: Hasil wawancara dengan guru PPKn SMPN 1 Rancaekek

Bisa dilihat dari grafik diatas menunjukan bahwasannya motivasi belajar peserta didik semakin menurut setiap tahunnya. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru PPKn SMPN 1 Rancaekek, penyebab terjadinya motivasi belajar yang menurun karna beberapa hal, salah satu diantaranya adalah lemahnya proses pembelajaran diakibatkan terlalu banyaknya dan guru masih terbiasa menggunakan model pembelajaran yang konvensional.

Terlihat dari kenyataan di lapangan mengenai banyak pendapat serta opini terhadap mata pelajaran PPKn yang dianggap sebagai mata pelajaran yang kurang menarik, namun hal tersebut tidak bisa hanya didiamkan saja tetapi harus

melakukan pendekatan yang baik pada proses pembelajaan dengan cara harus lebih diperhatikan kembali serta dikembangkan supaya lebih dimaksimalkan supaya hasil belajar peserta didik pun bisa meningkat dan selain itu agar mata pelajaran PPKn yang selama ini dianggap sebagai pelajaran yang kurang diminati dan opini negatif lainnya dapat diminimalisir atau bisa saja opini tersebut dihilangkan. Penerapan pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* salah satu bentuk usaha yang tepat sebagai strategi dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarnegaraan.

Penerapan model pembelajaran berbasis kooperatif dengan tipe *Teams Games Tournament* mampu mengubah opini yang menganggap bahwasannya mata pelajaran PPKn dianggap kurang menarik sehingga mengakibatkan kurangnya motivasi belajar peserta didik pada saat proses pembelajaran di dalam kelas. Aspek-aspek yang ada di pembelajaran *Teams Games Tournament* sudah mencakup berbagai aspek penilaian pembelajaran mulai dari penilaian afektif, kognitif dan psikomotor. Dengan diimplementasikannya model pembelajaran *Teams Games Tournament,* peserta didik dituntut untuk mengikuti proses pembelajaran secara aktif dan menyenangkan, guru tidak hanya menerangkan materi namun semua siswa terlibat aktif pada saat pembelajaran, siswa dituntut untuk belajar sambil bermain, belajar bekerjasama dengan teman-teman yang lain serta belajar bersaing secara sehat dengan teman-teman yang lain. Hal itulah yang dapat menstimulan peserta didik untuk merasa senang pada saat belajar sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru PPKn kelas VII di SMPN 1 Rancaekek peneliti mendapatkan info bahwa penerapan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di SMPN 1 Rancaekek yang diterapkan di kelas VII khususnya pada mata pelajaran PPKn, salah satu model pembelajaran yang pernah diterapkan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan hasilnya dapat menunjukkan adanya peningkatan motivasi dan prestasi belajar siswa. Sehingga hal inilah yang mendorong peneliti untuk melakukan pengkajian lebih jauh tentang bagaimana implementasi model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* yang telah

menghasilkan dampak positif secara signifikan yaitu meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII di SMPN 1 Rancaekek.

Salah satu aspek semangat belajar yaitu motivasi. Motivasi jenis intrinsik yaitu keinginan dan dorongan dari dalam diri sendiri serta untuk melaksanakan tindakan kegiatan belajar seperti perasaan senang ketika mempelajari materi pembelajaran dan tidak merasa jenuh ketika mempelajari mata pelajaran tersebut berbeda dengan motivasi ekstrinsik yaitu situasi yang memacu motivasinya yang berasal dari luar pribadi peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar bentuknya seperti pujian *reward,* , perhatian dari orangtuanya, gurunya serta pihak lain yang terlibat. Motivasi belajar sangat diperlukan dalam diri seseorang terutama pada peserta didik. Dengan adanya motivasi belajar kepada peserta didik, maka akan timbul rasa semangat belajar yang lebih disekolah maupun dirumah. Sehingga motivasi belajar dalam suatu lembaga pendidikan sangat diperlukan.

> "Motivasi sangat penting artinya dalam kegiatan belajar, sebab adanya motivasi mendorong semangat belajar dan sebaliknya kurang adanya motivasi akan melemahkan semangat belajar. Motivasi merupakan syarat mutlak dalam belajar; seorang siswa yang belajar tanpa motivasi (atau kurang motivasi) tidak akan berhasil dengan maksimal" (Damis & Muhajis, 2019, hlm. 217).

Motivasi merupakan salah satu aspek terpenting bagi peserta didik sebagai pelajar, karena hal itu diharapkan guru bisa selalu menstimulan motivasi belajar peserta didik. Terdapat banyak usaha dan cara yang bisa dilakukan dalam menciptakan kondisi yang kondusif agar bisa meningkatkan motivasi belajar peserta didik ketika proses pembelajaran di dalam kelas, salah satu bentuk contoh yang bisa dilakukan yaitu dengann cara memberi sebuah pujian, ataupun hadiah pada saat peserta didik mampu mengikuti proses pembelajaran dengan baik, adapun cara lain yang dapat dilakukan seperti penerapan strategi pembelajaran yang lebih baik seperti penggunaan metode serta model pembelajaran yang menyenangkan yang bisa meningkatkan motivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Model pembelajaran apabila di sajikan dengan cara yang lebih menarik dan kreatif bisa menjadi salah satu usaha guru suoaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Model pembelajaran yang inovatif serta kreatif ketika proses pembelajaran dapat dijadikan sebagai bentuk usaha meningkatkan motivasi ekstrinsik dan motivasi instrinstik agar tingkat semangat belajar peserta didik

semakin meningkat. Model itu sendiri merupakan komponen yang sangat penting dalam pembelajaran. Salah satu tipe model pembelajaran yang inovatif adalah model pembelajaran berbasis kooperatif. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan yaitu tipe *Teams Games Tournament.*

> "Teknik kooperatif learning model TGT ini dikemas dalam bentuk permainan karena bermain merupakan pemenuhan suatu kebutuhan mendasar bagi anak-anak serta sesuatu yang sangat menarik. Melalui model TGT siswa diajak untuk belajar memecahkan masalah dengan bantuan kelompok sosial yang anggotanya teman-temannya sendiri" (Harahap, 2018, hlm. 103).

Model pembelajaran tipe ini menuntut semua peserta didik untuk selalu aktif ketika proses pembelajaran sehingga suasana didalam kelas menjadi aktif dan motivasi belajar siswa akan menjadi terpacu ditambah di dalam model pembelajaran ini adanya games yang biasanya membuat peserta didik semangat serta aktif ketika mengikuti kegiatan pembelajaran. Berdasarkan latarbelakang yang telah dipaparkan di atas, kemudian bisa disimpulkan bahwa model pembelajarannya yang inovatif dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik ketika proses pembelajaran di dalam kelas dengan cara megimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, sehingga penulis memutuskan akan meneliti mengenai **"Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn".**

B. Identifikasi Masalah

Dari beberapa hal yang telah diuraikan di atas dan untuk memudahkan proses penelitian sehingga tidak akan terjadi kesimpangsiuran, maka dapat di identifikasi permasalahan penelitian yaitu:

1. Masih rendahnya motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan, hal tersebut terlihat dari kurang semangatnya siswa sebagai peserta didik pada saat kegiatan pembelajaran.
2. Masih kurangnya keaktifan peserta didik ketika proses pembelajaran (*teacher center)* sehingga mesti diterapkan bentuk pembelajaran yang bisa melibatkan seluruh peserta didik.
3. Kurangnya sarana di sekolah yang berbasis teknologi membuat guru diharapkan melakukan penerapan model pembelajaran modern.
4. Meningkatnya motivasi serta minat belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament.*

C. Rumusan Masalah

Atas dasar penjelasan latar belakang serta indentifikasi permasalahan yang telah diuraikan, maka peneliti merumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang disusun oleh guru PPKn dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament?*
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran PPKn dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik*?*
3. Bagaimana respon siswa dalam mengikuti pembelajaran PPKn dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament?*
4. Bagaimana kendala guru PPKn dalam mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik?

5. Bagaimana solusi yang dilakukan guru PPkn dalam mengatasi kendala implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dipaparkan, maka terdapat tujuan yang hendak dicapai diantaranya untuk mengetahui:

1. Persiapan guru PPKn dalam membuat rancangan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*
2. Pelaksanaan pembelajaran PPKn dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*
3. Respon siswa dalam mengikuti pembelajaran PPKn dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*
4. Kendala guru PPKn dalam mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik
5. Solusi yang dilakukan guru PPKn dalam mengatasi kendala implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini diharapkan berguna secara teoritis maupun secara praktis.

1. Kegunaan Teoritis

Hasil dari penelitian ini yang penulis harapkan dapat memberikan kegunaan supaya memperkaya ilmu pengetahuan khususnya pada pengembangan model pembelajaran yang aktif dan kreatif, tentang disiplin ilmu yang peneliti tekuni yaitu pendidikan pancasila dan kewarnegaraan (PPKn).

2. Kegunaan Praktis

Adapun manfaat dari kegunaan praktis diantaranya sebagai berikut:

a. Bagi Guru

Memberikan masukan atau saran agar guru bisa memanfaatkan model pembelajaran bersifat *games tournament* untuk kegiatan belajar mengajar agar bisa meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

b. Bagi Peserta Didik

Dengan penerapan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif diharapkan bisa meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta bisa menyenangkan dan memudahkan peserta didik ketika interaksi pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Penerapan model pembelajaran berbasis *games tournament* diharapkan bisa dijadikan bentuk usaha untuk meningkatkan kualitas sistem belajar mengajar di SMPN 1 Rancaekek Kab. Bandung serta khususnya untuk pengoptimalisasi pengembangan model pembelajaran pada pelajaran Pendidikan pancasila dan kewarnegaraan (PPKn).

d. Bagi Peneliti

Meningkatkan kemampuan dalam melakukan penelitian khususnya penelitian yang berbasis *Studi Deskriptif* dan lebih memahami tentang model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament.*

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap nilai-nilai moral variabel penelitian, maka secara operasional penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran

Model pembelajaran yaitu “kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar” (Trianto, 2010, hlm. 22). Model pembelajaran yang dimaksud yaitu model pembelajaran kooperatif dengan tipe *Teams Games Tournament* yang akan diimplementasikan pada matapelajaran PPKn.

2. Model Pembelajaran tipe *Teams Games Tournament*

Menurut pendapat (Slavin 2008) "pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (t*ournament*), penghargaan kelompok (*team recognition*)". Di mana model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yang akan diterapkan untuk meningkatkan motivasi belajar di SMPN 1 Rancaekek pada mata pelajaran PPKn.

3. Motivasi Belajar

Motivasi merupakan suatu bentuk usaha yang dilakukan secara sadar untuk mengarahkan, menggerakan serta untuk menjaga tingkah laku seseorang supaya seseorang tersebut terpacu agar melakukan sesuati hingga mencapai tujuan yang diinginkan. Yang dimaksud dengan motivasi belajar merupakan peningkatan semangat belajar pada peserta didik kelas VII A & VII B SMPN 1 Rancaekek Kabupaten Bandung.

4. Pendidikan Pancasila dan Kewarnegaraan

Menurut Permendiknas RI no 22 Tahun 2006 tentang standar Isi bahwasannya Pendidikan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosio-kultural, bahasa, usia, suku bangsa untuk menjadi warganegara yang cerdas, terampil dan berkarakter, yang dilandasi oleh Pancasila dan UUD 1945. Pendidikan pancasila dan kewarganegaraan dalam penelitian ini yaitu mata pelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan yang dilaksanakan di kelas VII A dan VIIB SMPN 1 Rancaekek dengan materi "Daerah Dalam Kerangka NKRI".

G. Sistematika Skripsi

Sistematika skripsi berisikan tentang rincian mengenai urutan dalam penulisan penelitian ini, sistematika skripsi ini terdiri dari 5 bagian diantaranya yaitu:

a. **Bab I** berisikan tentang pendahuluan meliputi bagian awal skripsi terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalahan, rumusan masalahan, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, sistematika skripsi.

b. **Bab II** berisikan uraian mengenai kajian teori serta kerangka pemikiran

c. **Bab III** berisikan mengenai metode penelitian kualitatif, desain penelitian, subjek penelitian serta objek penelitian, pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data, prosedur penelitian.

d. **Bab IV** berisikan hasil serta pembahasan dari penelitian yang telah peneliti lakukan mengenai Implementasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

e. **Bab V** berisikan kesimpulan serta saran sebagai penutup dari penelitian yang telah dilaksanakan.