

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Tinjauan Model Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model Pembelajaran adalah salah satu bagian dari struktur proses pembelajaran yang mempunyai cakupan luas. Pada model pembelajaran terdiri atas strategi, pendekatan, teknik serta metode pembelajaran. Sintaks (*syntax*) ialah langkah-langkah yang mesti ditempuh ketika mengimplementasikan model adalah salah satu bagian yang penting dari model pembelajaran. Ketika melakukan pengembangan terhadap Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang menerapkan satu model pembelajaran, aktivitas pendidik sebagai guru mesti mencerminkan langkah-langkah model pembelajaran yang telah ditentukan, begitu juga aktivitas dari pelajar harus juga mencerminkan perilaku dan interaksi yang diperyaratkan. Menurut Sarwanti (2016) mengatakan bahwa “Pendidik sebagai pengembang RPP seharusnya memiliki pemahaman yang memadai tentang model-model pembelajaran sehingga implementasinya dalam pembelajaran tepat dan tujuan pembelajaran bisa tercapai secara efektif”.

Salah satu model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif membangun pengetahuan mereka sendiri dan dianjurkan untuk digunakan dalam setiap pembelajaran PPKn di sekolah adalah pembelajaran model pembelajaran kooperatif yang mengarahkan siswa untuk saling membantu dalam membangun pengetahuan baru dengan mengintegrasikan pengetahuan lama masing-masing individu. Sehingga diharapkan dapat meningkatkan sikap positif siswa terhadap PPKn serta dapat menerapkan nilai-nilai kerja sama dalam kehidupan sehari-hari.

Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Dari konsep pembelajaran dapat didefinisikan bahwasannya model pembelajaran

Merupakan pola yang sistematis atau prosedur yang digunakan untuk pedoman agar mencapai tujuan pembelajaran yang di dalamnya terdapat teknik dan strategi pembelajaran.

Kesimpulan dari pemaparan tersebut bahwasannya model pembelajaran dapat memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan sebuah materi pembelajaran di kelas yang nantinya dapat membantu peserta didik untuk merasa semangat dan aktif ketika proses pembelajaran dan dapat mendapatkan informasi dan mengasahkan keterampilan atau potensi yang dimilikinya.

b. Fungsi Model Pembelajaran

Model pembelajaran bukan hanya untuk mengubah perilaku peserta didik agar sesuai dengan apa yang diharapkan, namun dapat juga berfungsi sebagai pengembang berbagai aspek yang bersangkutan dengan kegiatan pembelajaran salah satunya adalah sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

“Fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman perancangan dan pelaksanaan pembelajaran. Karena itu, pemilihan model sangat dipengaruhi oleh sifat dari materi yang akan dibelajarkan, tujuan (kompetensi) yang akan dicapai dalam pembelajaran tersebut, serta tingkat kemampuan peserta didik”(Ngalimun, 2016, hlm. 26).

Selain itu model pembelajaran bermanfaat untuk menyusun rencana pendidikan siswa, karena kemungkinan kegiatan sesuai dengan kebutuhan siswa. Beberapa fungsi penting yang seharusnya dimiliki suatu model pembelajaran menurut Joyne & Weil dalam (Rahman 2004) adalah sebagai berikut:

- 1) Bimbingan, maksudnya suatu model pembelajaran berfungsi menjadi acuan bagi guru dan siswa mengenai apa yang seharusnya dilakukan, memiliki desain intruksional yang komprehensif, dan mampu membawa guru dan siswa kearah tujuan pembelajaran.
- 2) Mengembangkan kurikulum, maksudnya model pembelajaran selanjutnya berfungsi untuk dapat membantu mengembangkan kurikulum pada setiap kelas atau tahapan pendidikan.

- 3) Spesifikasi alat pelajaran, maksudnya model pembelajaran berfungsi merinci semua alat pembelajaran yang akan digunakan guru dalam upaya membawa siswa kepada perubahan-perubahan perilaku yang dikehendaki.
- 4) Memberikan perbaikan terhadap pembelajaran, maksudnya model pembelajaran dapat membantu meningkatkan aktivitas proses belajar mengajar sekaligus meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan pemaparan diatas tentang fungsi model pembelajaran dapat dijeaskan bahwa fungsi itu penting harus dimiliki model pembelajaran karena perancangan dan pelaksanaan pembelajaran serta untuk mengembangkan berbagai aspek aspek dengan proses belajar.

Menurut (Trianto, 2010, hlm. 53) fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi perancang pengajar dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran. Untuk memilih model ini sangat dipengaruhi oleh sifat dari materi yang akan diajarkan, dan juga dipengaruhi oleh tujuan yang akan dicapai dalam pengajaran tersebut serta tingkat kemampuan peserta didik.

Dapat diambil kesimpulan bahwasannya banyak fungsi dari model pembelajaran salah satunya dapat dijadikan sebuah pedoman perancangan dalam proses pembelajaran, model pembelajaran dapat dijadikan sebagai bimbingan bagi guru atau peserta didik untuk dijadikan acuan pada proses pembelajaran, dapat dijadikan sebagai pengembangan kurikulum, sebagai spesifikasi alat pelajaran dan sebagai perbaikan terhadap pembelajaran.

c. Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif atau *cooperative learning* mengacu pada model pembelajaran, yang mana siswa bekerja bersama dalam kelompok kecil saling membantu dalam belajar. Anggota-anggota kelompok bertanggung jawab atas ketuntasan tugas-tugas kelompok dan untuk mempelajari materi itu sendiri. Banyak terdapat pendekatan kooperatif yang berbeda satu dengan yang lainnya. Kebanyakan melibatkan siswa dalam kelompok yang terdiri dari empat siswa dengan kemampuan berbeda-beda dan ada yang menggunakan ukuran kelompok yang berbeda-beda. Khas pembelajaran kooperatif, siswa ditempatkan pada kelompok-kelompok kooperatif dan tinggal bersama sebagai satu kelompok untuk beberapa minggu atau bulan. Menurut Nurdyansyah & Fahyuni (2016, hlm 52-53)

bahwa “pembelajaran kooperatif mengharuskan siswa berinteraksi secara aktif dan positif dalam kelompok, membolehkan terjadinya pertukaran ide dalam suasana yang nyaman sesuai dengan falsafah konstruktivisme”. Sehingga pendidikan hendaknya bisa mengkondisikan membangkitkan potensi peserta didik dan memberikan dorongan untuk mengoptimalkan menumbuhkan aktivitas serta sebuah kreatifitas, sehingga dapat menjamin terjadinya dinamika di dalam proses kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran dengan cara kooperatif atau biasa disebut *cooperative learning* yaitu model pembelajaran dalam bentuk peserta didik belajar serta bekerjasama yang dibagi dalam kelompok-kelompok kecil lalu berkolaborasi dengan anggota yang terdiri dari empat sampai lima orang peserta didik yang struktur kelompoknya bersifat heterogen atau beragam. Maksud dari heterogen di sini yaitu bentuk kelompok yang dibuat memiliki perbedaan-perbedaan yang beragam seperti kemampuan akademiknya, jenis kelamin, perbedaan ras, dan perbedaan lainnya. Hal tersebut diterapkan agar dapat melatih peserta didik supaya menerima perbedaan serta mampu bekerjasama dengan teman yang lainnya yang memiliki perbedaan. Pada pelaksanaan pembelajaran kooperatif proses pembelajaran tidak harus belajar dari guru kepada siswa saja, namun siswa dapat saling tukar info sesama siswa lainnya jadi proses pembelajaran tidak hanyalah satu arah namun dapat dengan berbagai arah.

Strategi kegiatan belajar secara kooperatif adalah kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik di sebuah kelompok untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran. Strategi penting dalam pembelajaran kooperatif yaitu:

- 1) Adanya peserta didik dalam sebuah kelompok,
- 2) Adanya aturan permainan (*role*) dalam kelompok,
- 3) Adanya upaya belajar di dalam kelompok,
- 4) Adanya kompetensi yang mesti dicapai oleh kelompok.

2. Tinjauan Umum *Teams Games Tournament*

a. Pengertian *Teams Games Tournament*

Teams Games Tournament merupakan bentuk pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar yang di dalamnya beranggotakan lima sampai enam orang saja peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, ras, suku, dan etnis yang berbeda. Guru menyajikan materi dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing, ketika belajar kelompok guru memberikan LKS kepada setiap peserta didik. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya masing-masing, jika ada anggota kelompok yang belum mengerti dengan tugas yang telah diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk membantu memberi jawaban atau menjelaskannya. Pembelajaran kooperatif dengan metode *Teams Games Tournament* menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis serta sistem skor kemajuan individu, dimana peserta didik berlomba sebagai wakil *team* mereka dengan *team* lain yang kinerja akademik sebelumnya setara dengan mereka. Teman satu *team* atau kelompok akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lain, tetapi sewaktu peserta didik sedang bermain dalam permainan, teman yang lain tidak boleh membantu dan guru perlu memastikan telah terjadi tanggungjawab individual.

Menurut Wulandari, Putra, & Suadnyana (2014) “Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar”. Pada *Teams Games Tournament* peserta didik dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil dengan anggota dari empat sampai lima peserta didik secara heterogen, agar tingkatan semangat belajar peserta didik dapat meningkat maka di akhir kegiatan pembelajaran dibuat *tournament* atau kompetisi antar *teams*.

b. Tahapan Kegiatan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Seperti yang sudah dijelaskan di atas bahwa salah satu ciri dari model pembelajaran diantaranya yaitu adanya syntax, atau urutan langkah-langkah proses pembelajarannya. Adapun urutan tahapan proses pembelajaran *Teams Games Tournament* dari pendapat Susanna (2018, hlm. 96) adalah sebagai berikut:

1. Pembagian Kelompok

Peserta didik dibagi-bagi menjadi kelompok kecil yang anggotanya 4-6 siswa saja, anggota dari kelompok tersebut harus beragam dari segi akademisi maupun aspek lainnya

2. Penyajian Teori

Teori pelajaran diberikan di tahap awal dengan cara persentasi secara langsung maupun dengan cara diskusi dari bahan materi yang dilaksanakan oleh guru bisa juga menggunakan audio visual. Materi pelajaran tersebut harus di rancang dengan khusus agar menunjang pelaksanaan *tournament*, materi-materi tersebut dapat dibuat oleh guru itu sendiri seperti membuat lembar kerja siswa

3. Bekerjasama dengan Kelompok

Kelompok diberikan tugas untuk mengerjakan lembar kerja yang telah disediakan. Fungsi utama dari kelompok yaitu agar memastikan bahwa semua anggota kelompok belajar, dan lebih khusus lagi untuk menyiapkan anggotanya agar dapat mengerjakan soal-soal latihan yang akan dievaluasi melalui kegiatan turnamen.

4. *Tournament*

Turnamen dapat dilakukan tiap bulan atau bisa juga pada akhir pokok pembahasan, turnamen ini merupakan pertandingan antar kelompok untuk menentukan kelompok pemenang di dalam kelas tersebut.

5. Penghargaan dan Pujian (*Reward*)

Setelah turnamen telah dilaksanakan, guru menghitung nilai setiap kelompok dan memberikan penghargaan bagi kelompok yang memiliki nilai terbesar.

Menurut Slavin (2008, hlm 166-167) model *Teams Games Tournament* memiliki 5 komponen utama, diantaranya yaitu:

1. Penyajian Kelas (*Class Presentation*)

Penyajian kelas dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* ini tidak berbeda dengan pembelajaran biasa atau pembelajaran klasikal oleh guru, hanya saja pembelajaran lebih difokuskan pada materi yang sedang dibahas. Ketika penyajian kelas berlangsung mereka sudah berada dalam kelompoknya masing-masing. Dengan demikian mereka akan memperhatikan dengan serius selama pengajaran berlangsung sebab setelah ini mereka harus mengerjakan *games tournament* akademik dengan sebaik-baiknya dengan skor mereka akan menentukan skor kelompok mereka.

2. Kelompok (*Teams*)

Kelompok disusun dengan anggota 4 sampai 5 orang yang mewakili pencampuran dari berbagai keragaman dalam kelas seperti perbedaan kemampuan, jenis kelamin, ras atau etnik. Fungsi utama mereka dikelompokkan adalah anggota-anggota kelompok saling meyakinkan bahwa mereka dapat bekerjasama dalam belajar dan memainkan *games tournament* atau lembar kerja dan lebih khusus lagi untuk menyiapkan semua anggota dalam menghadapi sebuah kompetisi.

3. Permainan (*Games*)

Pertanyaan dalam games disusun dan dirancang dari materi yang relevan dengan materi yang telah disajikan untuk menguji pengetahuan yang diperoleh mewakili masing-masing kelompok, sebagian besar pertanyaan pada kuis dalam bentuk sederhana. Setiap siswa mengambil sebuah kartu yang diberi nomor dan menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor pada kartu tersebut, peserta didik yang bisa menjawab dengan pertanyaan tersebut akan mendapatkan *point*, *point* tersebut yang akan dikumpulkan untuk menentukan kelompok pemenang.

4. *Games Tournament*

Tournament yaitu susunan beberapa games yang dipertandingkan, biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu pada akhir pembahasan materi setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerjanya.

5. Penghargaan untuk Kelompok (*Reward*)

Penghargaan untuk kelompok dilakukan dengan cara memberi hadiah atau sertifikat atas usaha yang telah dilakukan kelompok selama belajar sehingga mencapai kriteria yang telah disepakati bersama sebelumnya.

Dalam pembelajaran kooperatif dikembangkan diskusi serta komunikasi pada saat proses kegiatan pembelajaran dengan tujuan supaya siswa saling berbagi *skill* atau kemampuan, saling belajar berfikir kritis, saling menyampaikan pendapat, saling memberi kesempatan menyalurkan kemampuan, saling membantu belajar, saling menilai kemampuan dan peran diri sendiri maupun teman lain.

c. Kelebihan dan Kekurangan Model *Teams Games Tournament*

Semua model pembelajaran pasti terdapat kelebihan serta kekurangan dari model pembelajaran tersebut termasuk didalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* memiliki kelebihan serta kekurangan, kelebihan dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* diantaranya yaitu:

- a. Model *Teams Games Tournament* bukan hanya membuat siswa yang cerdas (berkemampuan akademis yang tinggi), lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi siswa yang berkemampuan akademik yang lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya, sehingga yang berkompeten dengan yang tidak saling membantu satu dan yang lainnya.
- b. Menolong peserta didik agar bisa mengerti mengenai konsep-konsep yang cukup sulit serta memberikan efek kepada sikap perbeaan antara individu baik mengenai jenis kelain, ragam budaya, ras, maupun prestasi. (Sumiati, Andayani, & Al Idrus, 2017, hlm. 81-85)
- c. Model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya karna mereka dituntut untuk diskusi berkelompok dan memainkan *games tournament* secara berkelompok.
- d. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran karena guru menjanjikan sebuah penghargaan pada siswa atau kelompok terbaik.

- e. *Teams Games Tournament* dapat membuat peserta didik merasa lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran karena peserta didik tidak hanya diam mendengarkan namun belajar aktif dengan cara menggunakan permainan peserta didik tidak hanya mendengarkan gurunya saja.
- f. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* ini bersifat turnamen atau persaingan namun dilakukan secara sehat dan menyenangkan membuat siswa merasa senang saat proses pembelajaran.

Dibalik kelebihan pada model *Teams Games Tournament* ini terdapat juga kekurangan pada model pembelajaran ini, diantaranya:

- a. Menggunakan waktu lumayan lama,
- b. Harus dilakukan secara terus menerus dan saling berkesinambungan,
- c. Materi yang kurang diingat dengan baik oleh peserta didik.

Adapun kelemahan dari model TGT ini untuk para pelaku pada saat proses pembelajaran menurut (Susanna, 2018, hlm 97) diantaranya yaitu:

- a. Bagi seorang guru

Sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademisi. Kelemahan ini dapat diatasi jika guru yang bertundak sebagai pemegang kendali teliti dalam menentukan pembagian kelompok waktu yang sudah ditetapkan sebelumnya. Kesulitan ini dapat diatasi jika guru mampu menguasai kelas secara keseluruhan.

- b. Bagi Peserta Didik

Masih adanya peserta didik atau siswa yang berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru yaitu membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu membantu memberikan pengetahuannya kepada siswa yang lain.

3. Tinjauan Umum Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi

Motivasi merupakan salah satu faktor dari munculnya suatu dorongan yang bisa membuat peserta didik mau mengikuti kegiatan proses belajar mengajar dengan baik dan benar. Dengan adanya motivasi belajar di dalam diri peserta didik akan berdampak kepada hal-hal lain seperti meningkatnya keaktifan belajar peserta didik ketika kegiatan belajar mengajar. Motivasi merupakan suatu dorongan atau kehendak yang timbul dari dalam maupun luar individu yang menyebabkan seseorang melakukan sesuatu untuk dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Motivasi memiliki arti juga “keadaan internal organisme baik manusia ataupun hewan yang mendorongnya untuk berbuat sesuatu. Dalam pengertian ini motivasi dapat diartikan sebagai pemasok daya (*energizer*) untuk bertingkah laku secara terarah” (Syah, 2017, hlm. 153).

Menurut Mc. Donald dalam Sardiman (2016, hlm. 74) motivasi mengandung elemen yang sangat penting, yaitu sebagai berikut:

- 1) Motivasi mengawali terjadinya perubahan energi pada diri setiap individu manusia. Perkembangan motivasi dapat membawa beberapa perubahan energi di dalam sistem “*neurophysiological*” yang ada pada organisme manusia karena menyangkut perubahan energi manusia (walaupun motivasi itu muncul dari dalam diri manusia) penampakannya menyangkut kegiatan fisik manusia.
- 2) Motivasi dapat di tandai dengan munculnya ras “*feeling*”, dalam hal ini motivasi revelan dengan persoalan-persoalan kejiwaan, afeksi dan emosi yang terdapat menentukan tingkah-laku manusia.

Untuk meningkatkan motivasi dalam diri siswa perlu dilakukan dorongan dari luar yaitu dengan cara memberikan penghargaan kepada siswa yang berprestasi seperti pemberian beasiswa, piagam, hadiah atau diadakan pemilihan siswa teladan dan berprestasi, atau reward dalam bentuk lainnya. Bagi siswa mendapatkan hadiah, mereka akan terpacu untuk berkompetisi atau bersaing dalam belajar untuk mendapatkan penghargaan dari pihak sekolah. Salah satu hal yang mendasari motivasi siswa adalah dapat dilihat dari tingkat kehadiran siswa dalam kegiatan belajar mengajar, keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

b. Pengertian Belajar

Menurut Winataputra dalam Haryati (2017, hlm. 2) “Belajar (*learning*) adalah proses perubahan yang relatif tetap dalam perilaku individu sebagai hasil dari pengalaman”. Belajar merupakan bentuk usaha yang dilakukan individu agar diperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Perubahan dalam aspek kematangan, pertumbuhan, perkembangan tidak termasuk perubahan dalam pengertian belajar.

Dictionary of Psychology mengatakan bahwasannya kegiatan belajar mempunyai dua arti, arti yang pertama yaitu belajar merupakan “*the process of acquiring knowledge*” selanjutnya arti yang kedua belajar yaitu “*a relatively permanent change potentiality which occurs as a result of reinforced practice*”. Definisi pertama yaitu belajar merupakan suatu proses agar memperoleh sebuah ilmu pengetahuan, sedangkan definisi kedua yaitu belajar diartikan sebagai suatu perubahan potensi untuk bereaksi sebagai hasil dari latihan yang kuat.. Pengertian belajar dari *Dictionary of Psychology* menekankan aspek proses serta keadaan sebagai hasil belajar (Sriyanti, 2013, hlm. 16-17).

Menurut Imran dalam Haryati (2017, hlm. 86) mengatakan bahwa tujuan belajar dan unsur-unsur dinamis dalam belajar yaitu dua hal yang sangat penting dalam proses belajar. Tujuan umumnya mengarahkan seseorang yang sedang belajar ke arah kegiatan yang lebih baik. Sementara unsur-unsur dinamis dalam belajar adalah suatu perangkat yang turut menghantarkan seseorang yang sedang mencapai tujuan belajar, ada 4 alasan mengapa tujuan belajar itu dirumuskan oleh pembelajar diantaranya yaitu, supaya ia mempunyai target tertentu setelah mempelajari sesuatu, supaya ia mempunyai arah dalam berkeaktifitas belajar, supaya ia dapat menilai seberapa target belajar telah ia capai atau belum dan agar waktu dan tenaganya tidak tersita untuk kegiatan selain konteks belajar.

c. Pengertian Motivasi Belajar

Dalam mengikuti proses pembelajaran, terdapat siswa yang mempunyai motivasi belajar yang tinggi dan ada pula yang motivasinya rendah. Peserta didik yang mempunyai motivasi belajar tinggi perhatiannya terpusat terhadap sesuatu yang mesti dipelajari, agar dapat mencapai hasil belajar sampai maksimal dan akan memperlancar proses belajar sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

Menurut Al Rosid (2017, hlm. 389) mengatakan bahwa:

”Motivasi belajar sangat diperlukan dalam diri seseorang. Dengan adanya motivasi belajar kepada peserta didik, maka akan timbul rasa semangat belajar disekolah maupun dirumah. Motivasi belajar merupakan hal yang sangat dibutuhkan bagi peserta didik, hal ini menunjukkan bahwa peserta didik sangat membutuhkan dorongan/ motivasi dari orang lain untuk meraih kesuksesan. Sehingga motivasi belajar dalam suatu lembaga pendidikan sangat diperlukan.”

Adapun jenis motivasi dalam belajar dibedakan menjadi dua jenis yaitu motivasi ekstrinsik dan motivasi intrinsik. Motivasi ekstrinsik merupakan kegiatan belajar yang tumbuh dari dorongan dan kebutuhan seseorang tidak secara mutlak berhubungan dengan kegiatan belajarnya sendiri contohnya pengaruh lingkungan. Sedangkan motivasi intrinsik merupakan kegiatan belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan penghayatan sesuatu kebutuhan dan dorongan yang secara mutlak berkaitan dengan aktivitas belajar yang tumbuh dalam diri pribadi orang tersebut.

Dilihat dari definisi diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan yang timbul dari dalam diri individu maupun dari luar individu untuk melakukan tindakan belajar yang berkaitan dengan perilaku seseorang untuk ingin lebih mengetahui, memahami dan mempelajari akan hal tersebut. Motivasi belajar itu terjadi karena adanya perasaan rasa senang terhadap sesuatu yang bersumber dari dalam diri sendiri maupun luar diri untuk melakukan proses perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman dan interaksi terhadap lingkungan sekitarnya. Seiring dengan pengalaman belajar yang menimbulkan kebahagiaan, motivasi anak akan terus tumbuh dan berkembang. Apabila seorang anak memperoleh ketertarikan kepada kegiatan-kegiatan dari pelajaran yang dialaminya, maka anak tersebut akan terdorong

untuk mempelajari pelajaran tersebut. Untuk itu motivasi terhadap mata pelajaran harus ditimbulkan di dalam diri anak, sehingga ia akan secara mandiri berkeinginan untuk mempelajari berbagai ilmu yang dipelajari dimanapun terutama disekolah.

d. Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar diantaranya yaitu motivasi yang berasal dari siswa itu sendiri (instrinstik) atau berasal dari luar diri siswa itu sendiri (ekstrinstik). Faktor-faktor tersebut diantaranya:

1) Faktor Motivasi instrinstik

a) Minat

Minat adalah kecerendungan seseorang untuk merasa pada objek tertentu dianggap penting. Syaratnya yang penting untuk memulai sesuatu adalah minat terhadap apa yang mau dipelajari. Tanpa minat dan hanya didasari atas terpaksa, maka tidak akan tercipta motivasi belajar sehingga hasil yang didapat tidak akan optimal meskipun cara belajar yang digunakan sudah efektif.

b) Cita-Cita

Timbulnya cita-cita disertai oleh perkembangan akal, moral, kemampuan, bahasa dan nila-nilai kehidupan serta oleh perkembangan kepribadian. Cita-cita untuk menjadi seorang (gambaran ideal) akan memperkuat semangat belajar

c) Kondisi Siswa

Motivasi belajar adalah usaha-usaha seseorang (siswa) untuk menyediakan segala daya (kondisi) untuk belajar sehingga ia mau atau ingin melakukan pembelajaran. Kondisi tersebut baik fisik maupun emosi yang dihadapi oleh peserta didik akan mempengaruhi keinginan individu untuk belajar dan tentunya akan melemahkan dorongan untuk melakukan sesuatu dalam kegiatan belajar.

2) Faktor Motivasi Ekstrinsik

a) Peran Orang Tua

Orang tua merupakan pendidik utama dan pertama bagi anak-anak mereka. Karena dari merekalah anak mula-mula menerima pendidikan. Dengan demikian bentuk pertama dari pendidikan terdapat dalam kehidupan keluarga. Fungsi orang

tua sangat penting, selain memotivasi anak untuk belajar juga harus memberikan pendidikan yang layak untuk anak-anak.

b) Sarana dan Prasarana

Fasilitas-fasilitas yang terdapat disekolah akan mendukung dan mempengaruhi motivasi belajar peserta didik di sekolah. Adanya perpustakaan, ruang kelas yang nyaman dan fasilitas-fasilitas lain akan sangat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik.

c) Media dan Metode Pembelajaran

Media dan Media pembelajaran erat hubungannya dengan cara belajar peserta didik, karena media dan metode pembelajaran yang dipakai oleh guru pada waktu mengajar dipakai pula oleh peserta didik untuk menerima bahan yang diajarkan itu. Media dan metode pembelajaran yang lengkap dan tepat akan memperlancar penerimaan bahan pelajaran yang diberikan kepada peserta didik. Jika peserta didik mudah menerima pelajaran dan menguasainya, maka belajarnya akan menjadi lebih giat dan lebih maju.

d) Teman Pergaulan

Teman pergaulan juga akan mempengaruhi motivasi belajar peserta didik. Apabila ia memiliki teman pergaulan yang baik dalam belajar dan motivasi belajarnya tinggi, maka ia pun akan seperti demikian.

f) Media Massa

Media bisa berupa media cetak ataupun media elektronik, menampilkan berbagai yang bisa menarik perhatian orang-orang untuk memperhatikan dan menirunya. Mulai dari gaya hidup, kebiasaan, nilai-nilai hingga sikap dan perilaku akan terpengaruh oleh adanya media massa.

4. Tinjauan Umum Pendidikan Pancasila dan Kewarnegaraan

a. Pengertian Pendidikan Pancasila dan Kewarnegaraan

Menurut Sulaiman (2015, hlm. 3-4), pendidikan pancasila harus mengarahkan perhatian pada moral yang diharapkan terwujud dalam kehidupan sehari-hari diantaranya yaitu perilaku yang mencerminkan iman serta takwa terhadap Tuhan Yang Maha esa dalam masyarakat yang terdiri atas berbagai golongan agama, kebudayaan serta beraneka ragam kepentingan, perilaku yang mendukung kerakyatan yang mengutamakan kepentingan bersama di atas kepentingan pribadi dan golongan, hingga perbedaan pemikiran diarahkan pada perilaku yang mendukung terwujudnya keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia. Pendidikan kewarganegaraan berfungsi yaitu:

- a) Mengembangkan dan melestarikan moral Pancasila secara dinamis dan terbuka, berarti bahwa nilai dan moral yang dikembangkan mampu menjawab tantangan perkembangan yang terjadi dalam masyarakat, tanpa jati diri sebagai bangsa Indonesia yang kehilangan.
- b) Mengembangkan dan membina manususia Indonesia seutuhnya yang sadar, politik dan konstitusi Negara Republik Indonesia berlandaskan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945.
- c) Membina pemahaman dan kesadaran dan terhadap hubungan antara warga Negara dengan sasama warga negara dan pendidikan pendahuluan bela Negara agar mengetahui dan mampu melaksanakan dengan baik hak dan kewajiban sebagai warga Negara.

Pendidikan Pancasila dan Kewarnegaraan adalah mata pelajarn yang mempunyai peranan penting untuk pembentukan karakter peserta didik. Pendidikan Pancasila dan Kewarnegaraan merupakan acuan dasar untuk membentuk warga negara yang taat dan baik sesuai dengan tujuannya yaitu *“to be good a citizenship”*. Pendidikan Pancasila dan Kewarnegaraan juga berisikan tentang nilai-nilai yang berhubungan dengan segala aspek kehidupan yang diantaranya adalah agama, politik, hukum dan sosial. “Pendidikan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosio-kultural, bahasa, umur, suku bangsa untuk menjadi warganegara yang cerdas,

terampil dan berkarakter, yang dilandasi oleh Pancasila dan UUD 1945” (Permendiknas RI No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi).

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sendiri bertujuan untuk membentuk peserta didik untuk menjadi warga negara yang baik, serta membentuk karakter peserta untuk dapat menjadi manusia yang mempunyai sisi kemanusiaan, menanamkan nilai toleransi di atas perbedaan yang ada dan selalu cinta terhadap bangsa dan negara Indonesia. Berdasarkan penjelasan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan tidak hanya sekedar mata pelajaran yang membahas mengenai hal-hal yang berkaitan dengan kewarganegaraan saja, tetapi lebih jauh lagi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan ini mempunyai tujuan untuk dapat membentuk peserta didik untuk dapat menjadi warganegara yang baik serta menjadi manusia yang berperilaku sesuai dengan norma serta nilai-nilai yang sesuai dengan Pancasila.

b. Tujuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan matapelajaran pembentukan karakter bagi warga negaranya seperti halnya salah satu tujuan pendidikan kewarganegaraan yaitu membentuk warga negara yang taat aturan atau *to be good a citizenship*. Menurut Rosyada (dalam Bagja & Yuliana, 2019, hlm. 18) Secara umum Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berfikir dengan kritis rasional dan kreatif dalam mananggapi isu kewarganegaraan, aktif dalam berpartisipasi, bertanggung jawab juga bertindak cerdas dalam kegiatan bermasyarakat berbangsa serta bernegara, berkembang dengan positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup beragama dengan bangsa-bangsa lainya dan berinteraksi dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Dari tujuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang telah diuraikan, maka Pendidikan kewarganegaraan memiliki fungsi tujuan dalam membentuk warga negara yang baik sesuai dengan tujuannya “*to be a good citizenship*”.

c. Pembelajaran PPKn pada Sekolah Menengah Pertama (SMP)

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang berprinsip pada nilai-nilai pancasila, dengan tujuan mengembangkan peserta didik menjadi insan yang cinta kepada negara serta bangga terhadap bangsanya sendiri. Selain itu Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan memiliki titik fokus menjadikan warga negara Indonesia cerdas, terampil, berkarakter sesuai dengan pancasila dan UUD 1945. Pendidikan pancasila dan kewarganegaraan merupakan salah satu muatan kurikulum pendidikan dasar dan menengah sebagaimana tercantum pada Pasal 2-3, dan Pasal 37 Undang-Undang No. 20 Tahun 2003.tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Penjelasan Pasal 37 yaitu “... dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta terhadap tanah air”. Berdasarkan uraian tersebut, telah dikembangkan mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) diharapkan dapat menjadi wahana edukatif dalam mengembangkan peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta terhadap tanah air yang dijiwai oleh nilai-nilai Pancasila, Undang Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, semangat Bhinneka Tunggal Ika serta komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia (Permendikbud No. 58 Tahun 2014 Lampiran III). Proses pembelajaran pada mata pelajaran PPKn mengurai keterkaitan antara standar kompetensi lulusan (SKL), kompetensi inti (KI), kompetensi dasar (KD), indikator, dan tujuan pembelajaran.

“Secara umum tujuan mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah adalah mengembangkan potensi peserta didik dalam seluruh dimensi kewarganegaraan, yakni: (1) sikap kewarganegaraan termasuk keteguhan, komitmen dan tanggung jawab kewarganegaraan (*civic confidence, civic committment, and civic responsibility*); (2) pengetahuan kewarganegaraan; (3) keterampilan kewarganegaraan termasuk kecakapan dan partisipasi kewarganegaraan (*civic competence and civic responsibility*)”. (Permendikbud No. 58 Tahun 2014 Lampiran III)

Lingkup Kompetensi dan Ruang Lingkup Materi PPKn di SMP/MTs Sesuai dengan Permendikbud tentang Standar isi dijelaskan bahwa tingkat kompetensi dan ruang lingkup materi PPKn pada SMP/MTs/SMPLB/PAKET B sebagai berikut:

Tabel 2. 1 Lingkup Kompetensi dan Ruang Lingkup Materi PPKn di SMP/MTs

Sumber: Lampiran Permendikbud No. 58 Tahun 2014

Tingkat Kompetensi	Tingkat Kelas	Kompetensi	Ruang Lingkup Materi
4	VII- VIII	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan komitmen para pendiri Negara dalam merumuskan dan menetapkan pancasila • Menganalisis proses pengesahan Undang-Undang Dasar Republik Indonesia Tahun 1945 • Menunjukkan sikap toleransi dalam makna keberagaman dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika • Menjelaskan karakteristik daerah tempat tinggalnya dalam kerangka NKRI • Menunjukkan perilaku menghargai dengan dasar: moral, norma, prinsip dan spirit kewarnegaraan 	<ul style="list-style-type: none"> • Komitmen para pendiri Negara dalam merumuskan dan menetapkan Pancasila • Proses perumusan dan pengesahan UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945 • Norma hukum dan kepatutan yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara. • Harmoni keutuhan wilayah dan kehidupan dalam konteks NKRI • Makna keberagaman suku, agama, ras, budaya dan gender dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika

4 A	IX	<ul style="list-style-type: none"> • Menunjukkan sikap dalam dinamika perwujudan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari secara individual dan kolektif • Menganalisis nilai dan moral yang terkandung dalam pembukaan UUD NRI Tahun 1945 • Menjelaskan masalah yang muncul terkait keberagaman masyarakat dan cara • Menerapkan perilaku kewarnegaraan berdasarkan prinsip saling menghormati, dan menghargai dalam rangka pengokohan NKRI • Menghargai dan menghayati dengan dasar: kesadaran nilai, moral, norma, prinsip dan spirit keseluruhan entitas kehidupan kebangsaan 	<ul style="list-style-type: none"> • Dinamika perwujudan nilai dan moral Pancasila dalam kehidupan sehari-hari • Esensi nilai dan moral Pancasila dalam Pembukaan UUD NRI Tahun 1945 • Makna ketentuan hukum yang berlaku dalam perwujudan kedamaian dan keadilan • Semangat persatuan dan kesatuan dalam keberagaman masyarakat • Aspek-aspek pengokohan NKRI
-----	----	---	---

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu ini menjadi salah satu acuan bagi penulis untuk melakukan penelitian agar memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian ini. Penelitian-penelitian terdahulu ini dapat dijadikan referensi bagi penulis untuk menambah informasi sebagai memperkaya bahan kajian bagi penelitian yang akan penulis lakukan. Berikut beberapa penelitian yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis:

1. Penelitian yang dilakukan Oleh Asrin Nurul Izza Tahun 2018 Mahasiswi Institut Agama Islam Negeri Tulungagung dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (*Teams Game Tournament*) Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Teorema Pythagoras Siswa Kelas VIII Mtsn Pulosari Tahun Ajaran 2017/2018.”

Penelitian tersebut di laksanakan di MTSn Pulosari pada siswa kelas VIII untuk mengetahui bagaimana pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap keaktifan dan hasil belajar peserta didik. Di mana peneliti menggunakan metode kuantitatif quasy eksperimen yang berdasarkan penelitian tersebut kesimpulan bahwasannya adanya pengaruh yang signifikan terhadap model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap keaktifan belajar siswa kelas VIII MTsN Pulosari. Berdasarkan hasil uji-t diperoleh nilai $t_{hitung} = 3,501 > \text{nilai } t_{tabel} = 1,994$ dengan taraf signifikansi 5% yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan keaktifan belajar siswa kelas VIII MTsN Pulosari yang diberi perlakuan pada kelas eksperimen dan yang tidak diberi perlakuan pada kelas kontrol, Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap keaktifan belajar siswa yaitu 79%.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Budi Asih Mahasiwa Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2018 dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Melalui Teknik Bermain Guna Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas X Sma N 1 Pundong”.

Penelitian tersebut dilaksanakan di SMAN 1 Pundong untuk mengetahui bagaimana implementasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap minat dan hasil belajar pada mata.pelajaran Fisika pada siswa kelas X di SMAN 1 Pundong. Metode yang dilakukan peneliti menggunakan metode kuantitatif quasy

experiment dengan kesimpulan bahwasannya Peningkatan hasil belajar pada matapelajaran fisika peserta didik kelas X MIPA 1 dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* melalui teknik bermain berdasarkan nilai rata-rata pretest serta posttest selalu mengalami peningkatan. Ketuntasan belajar siklus I meningkat sebesar 31,25%, siklus II sebesar 85,59%, dan siklus yang ke III mengalami peningkatan sebesar 61,98%. Nilai rata-rata pretest dan posttest pada setiap siklus termasuk ke dalam kategori sedang.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Wahyu NM Mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta pada tahun 2015 judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Teknik Pengelasan Smk Negeri 3 Purbalingga”

Penelitian tersebut dilaksanakan di SMKN 3 Purbalingga untuk mengetahui bagaimana pengaruh dari model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar peserta didik. Metode yang dilakukan menggunakan metode kuantitatif quasy experiment dengan kesimpulan adanya perbedaan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Teknik Pengelasan di SMK Negeri 3 Purbalingga, perbedaan tersebut dapat dilihat dari selisih rata-rata hasil belajar siswa antara posttest kelompok kontrol dengan posttest kelompok eksperimen. Dimana selisih rata-rata hasil belajar posttest kelompok kontrol dengan posttest kelompok eksperimen mencapai 12%. Dengan demikian metode pembelajaran *Teams Games Tournament* memiliki pengaruh yang signifikan pada peningkatan hasil belajar siswa pada SMKN 3 Purbalingga, pada mata pelajaran teknik pengelasan.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Rabiatul Khairiyah Mahasiswa UIN Sumatera Utara Medan pada tahun 2018 dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ips Kelas V Min Medan Maimun T.A. 2017/2018”

Penelitian tersebut di laksanakan di MIN Medan Maimun untuk mengetahui adakah pengaruh dari model.pembelajaran *Teams Games Tournamen* terhadap hasil belajar peserta didik. Metode yang digunakan menggunakan metode kuantitatif quasy experiment dengan kesimpulan terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Team Games Tournament* pada mata pelajaran

IPS kelas V MIN Medan Maimun. Dengan taraf signifikan (t tabel) dengan jumlah responden 30 = 0,361, sehingga dapat dilihat dari signifikansi yang dihasilkan pada uji t tersebut dinyatakan bahwa 0.067 > 0.05, sehingga dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran *Team Games Tournament* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V MIN Medan Maimun.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Euis Kurnia Ningsih pada tahun 2018 dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Siswa”

Penelitian tersebut dilaksanakan di SMAN 6 Kota Depok untuk mengetahui adakah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa SMAN 6 Kota Depok dengan kesimpulan terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model *Teams Games and Tournament* dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model saintifik pada konsep sistem sirkulasi manusia. Hal ini dapat dilihat dari hasil Uji *U Mann Whitney* pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,002 antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

C. Kerangka Pemikiran

Banyak upaya yang bisa dilaksanakan agar meningkatkan prestasi siswa dalam belajar. Bentuk upaya yang bisa dilakukan salah satunya yaitu guru menerapkan model pembelajaran yang efektif, kreatif serta inovatif. Dalam proses belajar mengajar, model pembelajaran yang bisa diterapkan salah satunya yaitu model pembelajaran berbasis kooperatif dan bersifat tournament yaitu model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament*, dengan menggunakan model pembelajaran ini diharapkan peserta didik mampu menumbuhkan motivasi belajar pada dirinya yang akan membuat mereka semakin semangat belajar dan meningkatkan hasil belajar.

Kerangka pemikiran merupakan alur sebuah penelitian yang menerangkan konsep pemikiran secara garis besarnya saja. Berikut kerangka pemikiran peneliti dalam melakukan penelitian ini:

Gambar 2. 1 Kerangka Pemikiran

Sumber: diolah oleh peneliti

