**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Pendidikandalam perspektif kebijakan, secara formal dan   operasional, sebagaimana termaktub dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003tentang Sistem Pendidikan Nasional, didefinisikan sebagai suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Seiring dengan konsep pendidikan seperti tersebut di atas, paradigma dalam pendidikan-pun berubah, yaitu paradigma pengajaran menjadi pembelajaran dan proses belajar-mengajar menjadi pengajaran, seperti termaktub dalam penjelasan Peraturan Pemerintah No. 19/ 2005 mengenai visi pendidikan dalam Undang-Undang Sistem Pendikan Nasional No. 20/2003 (Dananjaya, Utomo, 2010 : 25), sebagai turunannya, maka orientasi proses pembelajaranpun berubah dari pengajaran yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, dengan demikian, maka fungsi dan peranan guru dan perserta didikpun berubah, oleh karena itu, sesuai dengan fungsinya sebagai fasilitator, guru harus pandai merancang, merencanakan dan melaksanakan pembelajaran dengan pendekatan, strategi, metode dan model pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan perubahan yang menuntut peserta didik untuk secara aktif, kreatif dan inovatifmelakukan proses pembelajaran sendiri.

Pernyataan seperti tersebut di atas sesuai dengan amanat Kurikulum 2013 mengenai Proses pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Menengah yang diatur diatur melalui Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 103 Tahun 2014 beserta lampirannya (Pedoman Pelaksanaan Pembelajaran), bahwa dalam proses pembelajaran, peserta didik dipandang sebagai subjek yang memiliki kemampuan untuk secara aktif mencari, mengolah, mengkonstruksi, dan menggunakan pengetahuan, Sejalan dengan pandangan tersebut, pembelajaran harus berkenaan dengan kesempatan yang diberikan kepada peserta didik untuk mengkonstruksi pengetahuan dalam proses kognitifnya. Selanjutnya, agar benar-benar memahami dan dapat menerapkan pengetahuan, peserta didik perlu didorong untuk bekerja memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk dirinya, dan berupaya keras mewujudkan ide-idenya.

Model pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik adalah model pembelajaran kooperatif *(cooperative learning)*yaitusuatu model pembelajaran dengan cara belajar, peserta didik bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang peserta didik lebih bergairah dalam belajar, hal tersebut sesuai dengan pendapat Slavin ( Slavin dalam Isjoni, 2013:15) “*In cooverative learning methods, students work together in four member teams to master material initially presented by the teacher”*,

Penggunaan berbagai model pembelajaraan kooperatif ditujukan agar peserta berperan secara aktif dalam pembelajaran, mengerti, memahami dan memiliki kompetensi sesuai dengan kompetensi dasar materi pembelajaran, yang pada akhirnya memperoleh hasil belajar yang optimal.

Uraian seperti tersebut di atas, diharapkan memberi jawaban terhadap kondisi objektif di lapangan, bahwa hasil belajar peserta didik pada akhir-akhir ini cenderung menurun, seperti halnya kondisi objektif hasil belajar peserta didik untuk Mata Pelajaran PPKn di SMP Negeri 2 Cineam Kabupaten Tasikmalaya Kelas VIII A pada beberapa kali penilaian harian sebelum dilakukan remidial pada semester genap Tahun Pelajaran 2018/ 2019 masih kurang optimal seperti disajikan pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1

Hasil Belajar Peserta Didik

KKM : 65

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Rerata Nilai Terhadap KKM | Perolehan Nilai Peserta Didik | | Keterangan |
| Jumlah | ( % ) |
| 1 | Melampaui KKM | 3 | 10 % | Tuntas |
| 2 | Sama dengan KKM | 5 | 16 % | Tuntas |
| 3 | Di bawah KKM | 23 | 74 % | Belum Tuntas |
|  | Jumlah | 31 | 100% |  |

Sumber : Hasil Pengolahan Nilai Kelas VIIIA/ PPKn/ SMPN 2 Cineam Kab. Tasikmalaya

Apabila melihat Tabel 1.1 dapat dilihat bahwa rerata capaian hasil penilaian harian terhadap KKM dan daya serap hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa hanya 10% melampaui KKM, 16% sama dengan KKM dan 74% belum tuntas, daya serap masih rendah, baik individu maupun klasikal.

Melihat kondisi objektif di lapangan dan dengan mengkaji konsep pembelajaran seperti tersebut di atas, dipandang perlu untuk melakukan suatu penilitian ilmiah mengnai model pembelajaran, sebagai salah satu aspek yang diperkirakan mempengaruhi proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik.

1. **Rumusan dan Pembatasan Masalah**

Upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, diantaranya dengan model pembelajaran alternatif, salah satu diantaranya adalah Model Pembelajaran *Team Games Tournamen ( TGT )*, alasannya adalah setelah mepelajari *sintakmatik-nya*, penulis merasa, model pembelajaran ini akan merangsang peserta didik untuk belajar secara aktip, karena ada *games dan tournamennya****,*** sehingga diharapkan peserta didik terpacu secara kompetitif, berkompetisi dengan rekan-rekannya untuk meraih posisi yang terbaik sebagai *juara.*

Sama halnya dengan penggunaan model pembelajaran yang lain, penggunaan Model Pembelajaran *Team Games Tournamen ( TGT )*-pun diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, tetapi berhasil atau tidaknya model pembelajaran ini dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, harus dibuktikan dengan suatu penelitian***.***

* 1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada uraian di atas, maka dapat dirumuskan rumusan masalah pada penelitian ini, **“** Apakah terdapat pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournamen (TGT)* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi pembelajaran *‘Memperkuat Komitmen Kebangsaan’*, Kelas VIII A SMP Negeri 2 Cineam Kabupaten Tasikmalaya Tahun Pelajaran 2018/ 2019 “

* 1. **Pembatasan Masalah**
     + - 1. Bagaimanakah hasil belajar peserta didik sebelum penggunaanModel Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournamen (TGT) ?*
         2. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournamen (TGT) ?*
         3. Apakah terdapat pengaruh penggunaanModel Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournamen (TGT)* terhadap hasil belajar peserta didik *?*
         4. Hambatan atau kesulitan apakah yang ditemukan dalam pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournamen (TGT)* *?*

1. **Tujuan Penelitian**
   1. **Tujuan Umum**

Untukmengetahui pengaruh penggunaanModel Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournamen (TGT)* terhadap hasil belajar peserta didik

* 1. **Tujuan Khusus**
     + - 1. Untuk mengetahui kondisi hasil belajar peserta didik sebelum penggunaanModel Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournamen (TGT)*
         2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik dengan penggunaanModel Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournamen (TGT)*
         3. Untuk mengetahui hambatan-hambatan dalam menggunaknModel Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournamen (TGT)*

1. **Manfaat Penelitian**
2. **Manfaat Teoritis**
   * + - 1. Sumbangan terhadap perkembangan ilmu pengetahuan bagi dunia pendidikan dalam menggunakan model pembelajaran yang lebih bervariasi;
         2. Sebagai bahan acuan dalam memperbaiki proses kegiatan belajar mengajar dan mengembangkan keaktifan peserta didik.
3. **Manfaat Praktis**

**Bagi Peserta Didik :**

Memperbaiki dan menambah wawasan cara belajar peserta didik dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT

Meningkatkan hasil belajar peserta didik

**Bagi Guru :**

Memperbaiki teknik/ strategi/ model pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif.

Menambah wawasan dan pengalaman dalam mengajar dengan menggunakan berbagai alternatif model pembelajaran

**Bagi Sekolah :**

Untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan mencoba alternatif model pembelajaran yang bersifat aktif, kreatif dan inovatif.

Untuk pengayaan referensi model pembelajaran dan pemanfaatan media pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam belajar

**Bagi Peneliti**

Menambah pengetahuan dan wawasan serta pemahaman dalam penyusunan suatu hasil penelitian khususnya mengenai model pembelajaran *team games tourrnament* (TGT) serta dapat digunakan sebagai bahan acuan untuk mengembangkan model-model pembelajaran serupa pada konsep yang lain.

Sebagai daya motivasi peneliti dalam peningkatan ilmu pengetahuan mengenai model-model pembelajaran.

1. **Variabel Penelitian dan Indikator Variabel**
   1. **Variabel Penelitian**

Menurut Yasser Awaluddin (Modul GPO, Dirjen Guru dan Tendik, 2016), Variabel adalah karakteristik atau kondisi yang berubah-ubah atau berbeda antara orang yang satu individu dengan individu yang lain. Dalam penelitian, seringkali peneliti perlu untuk menetapkan apa yang menjadi variabel**,** menentukan jenis variable, mengukur variable dan menilai dampak dari variabel-variabel terkait dengan isu/masalah yang diteliti. Mengkur dampak variabel yaitu pengaruh variable yang sifatnya bebas *(independen)* terhadap bebas variabel lain yang sifatnya terikat *(dependen)*.

Dalam penelitian ini variabel bebasnya adalah (X) adalah Model Pembelajaran *Team Games Tournamen (TGT)* dan variabel terikatnya (Y) adalah **Hasil Belajar Peserta Didik**,

* 1. **Indikator Variabel**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Variabel** | **Aspek Yang Diamati** | **Indikator Variabel** |
| 1. Model Pembelajaran   Model Pemb. T*eam Games Tournamen (TGT)* | Sintak / skenario model pembelajaran   1. Penyajian Kelas 2. Belajaran dalam kelompok *(Team)* 3. Permainan *(Games)* 4. Pertandingan/ Lomba ( *Tournament)* 5. Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*) | Penilaian proses peserta didik dalam diskusi kelompok   1. Mendefinisikan dan menjelaskan secara logis sebuah konsep 2. Mampu menyusun dan menyampaikan pertanyaan secara runut 3. Mampu memberikan jawaban dan argumentasi 4. Memberi masukan 5. Mengapresiasi |
| 1. Hasil Belajar | Kompetensi Pengetahuan peserta didik | 1. Hasil pre test 2. Hasil Penilaian Harian/ Ulangan |

1. **Anggapan Dasar ( Asumsi )**
   1. **Model Pembelajaran *Team Games Tournamen* (TGT)**
      * + 1. **Pengertian**

Menurut Shoimin, Aris (2014:203), Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan.dan penguatan (*reinforcement*).

* + - * 1. **Sintaks**

Adapun langkah-langkah dalam pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Menurut Shoimin, Aris (2014:203) yaitu sebagai berikut :

* **Penyajian kelas**.

Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi, dan penjelasan LKPD

* **Belajar dalam kelompok (*Team* ).**

Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok berdasarkan kriteria kemampuan (prestasi) peserta didik,

* **Permainan (*Games*)**

Game atau permainan ini dimainkan pada meja turnamen atau lomba oleh 3 orang peserta didik yang mewakili tim.

* **Pertandingan atau Lomba (*Tournament*).**

Biasanya turnamen di lakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan persentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja peserta didik (LKPD)

* **Penghargaan kelompok (*Team Recognition*).**

Setelah turnamen berakhir, guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim atau kelompok akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan.

* 1. **Hasil Belajar**
     + - 1. **Pengertian Hasil Belajar**
* Menurut Hamalik (2003) dalam (Jihad, Asep dan Haris, Abdul 2012:15) menjelaskan “Hasil-hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian dan sikap-sikap, serta apresiasi dan abilitas”.
* Menurut Juliah (2004) dalam (Jihad, Asep dan Haris, Abdul 2012:15) “Hasil belajar adalah segala sesuatu yang menjadi milik siswa sebagai akibat dari kegiatan belajar yang dilakukannya”.
* Menurut Abdurrahman (1999) dalam (Jihad, Asep dan Haris, Abdul 2012:14) menjelaskan bahwa, “Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setesulah melalui kegiatan belajar”.
* Menurut Sudjana (2004) dalam (Jihad, Asep dan Haris, Abdul 2012:15), “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima belajarnya”.
  + - * 1. **Penilaian Hasil Belajar**

Dalam Kurikulum 2013 (Kemendikbud, 2016 : Panduan Penilaian), dijelaskan bahwa Penilaian adalah proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik.

Model  Penilaian  proses  dan  hasil    belajar    PPKn menggunakan penilaian  otentik *(authentic  assesment).*, yaitu penilaian yang mampu  menggambarkan  peningkatan  hasil  belajar  peserta didik, baik dalam  rangka  mengobservasi,  menalar,  mencoba,  membangun jejaring,dan lain-lain.  Penilaian  otentik  cenderung  fokus  pada tugas-tugas sehingga  mampu menunjukkan kompetensi peserta didik

1. **Hipotesis**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Ho** | **:** | Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournamen (TGT)*terhadap hasil belajar peserta didik pada Materi Pembelajaran ‘Memperkuat Komitmen Kebangsaan’, Kelas VIIIA SMP Negeri 2 Cinema Kabupaten Tasikmalaya Tahun Pelajaran 2018/ 2019 |
| **Ha** | : | Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournamen* (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik pada Materi Pembelajaran *‘Memperkuat Komitmen Kebangsaan’,* Kelas VIIIA SMP Negeri 2 Cinema Kabupaten Tasikmalaya Tahun Pelajaran 2018/ 2019 |

1. **Sistematika/ Struktur Organisasi Skripsi**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| BAB I  Pendahuluan | : | Bab I merupakan bagian awal dari skripsi, yang berisi enam bagian utama yaitu :   * Latar belakang penelitian, * Rumusan dan Pembatasan Masalah, * Tujuan Penelitian, Kegunaan Penelitian * Variabel Penelitian dan Indikator Variabel * Asumsi * Hipotesis * Sistematika/ Struktur Organisasi Skripsi. |
| BAB II  Tinjauan Pustakan | : | Bab II menjelaskan Tinjauan Pustaka yang berkaitan dengan masalah yang sedang diteliti. Bagian bab II terdiri dari :   * Model Pembelajaran *Team Games Tournamen* (TGT) * Pengertian * Sintaks * Komponen * Skema * Materi Pembelajaran ***“ Memperkuat Komitmen Kebangsaan”*** * Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournamen* (TGT) dalam Materi Pembelajan ***“ Memperkuat Komitmen Kebangsaan”,*** * Hasil Belajar. Dan Penilaian Dalam PPKn, * Penelitian Yang Relevan |
| BAB III  Prosedur Penelitian | : | Bab III berisi penjabaran mengenai Metode Penelitian yang terdiri dari :   * Pendekatan Penelitian * Lokasi Penelitian * Variabel Penelitian * Populasi dan Sampel * Desain Penelitian * Langkah-langkah Penelitian * Teknik Pengumpulan Data * Instrumen Penelitian * Teknis Analisis Data |
| BAB IV  Hasil Penelitian dan Pembahasan | : | Bab IV berisi tentang   * Gambaran Umum Lokasi Penelitian * Deskripsi Hasil Penelitian * Pembahasan, yang terdiri dari * Analisis Uji Persyaratan * Analisis Uji Hipotesis * Analisis Deskriptif Penggunaan Model Pembelajaran TGT Terhadap Hasil Belajar |
| BAB V  Simpulan dan Saran | : | Bab V merupakan bab terakhir yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian. Bab ini terdiri dari dua bagian yaitu kesimpulan dan saran. |