

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah pembelajaran yang dilakukan untuk mengubah sikap dan tata tingkah laku manusia untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan. Pendidikan di Indonesia diharapkan bisa menghasilkan sumber daya manusia yang unggul sehingga dapat menumbuhkan serta mengembangkan kemampuan sosial, personal dan intelektual. Apabila ditelusuri lebih jauh, proses belajar-mengajar adalah pundi-pundi dari proses pendidikan karena didalamnya terdapat interaksi antara berbagai komponen pengajaran. Interaksi tersebut dalam komponen utamanya melibatkan sarana dan prasarana, seperti metode, media, dan penataan tempat lingkungan belajar sehingga tercipta suasana belajar mengajar yang memungkinkan tercapainya tujuan yang telah direncanakan sebelumnya.

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20/2003, bahwa Pendidikan Nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Visi yang diemban oleh pendidikan nasional sebagai pranata sosial yang kuat dan berwibawa untuk memberdayakan semua warga Negara Indonesia berkembang menjadi manusia

Indonesia yang berkualitas sehingga mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman.

Dalam rumusan Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional diuraikan bahwa :

“ Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan hubungan antara pribadi pendidik dan anak didik. Dalam pergaulan terjadi kontak atau komunikasi antara masing-masing pribadi. Hubungan ini jika meningkat ke taraf hubungan pendidikan, maka menjadi hubungan antara pribadi pendidik dan pribadi si anak didik, yang pada akhirnya melahirkan tanggung jawab pendidikan dan kewibawaan pendidikan. Pendidik bertindak demi kepentingan dan keselamatan anak didik dan anak didik mengakui kewibawaan pendidik dan bergantung padanya (Hasbullah, 2017 : 4).

Apabila merujuk pada sistem pendidikan nasional tersebut maka sangat berkaitan dengan proses pembelajaran maka tidak akan terlepas dari fungsi dan peranan seorang guru. Peran guru sangat vital dalam menentukan *output* pendidikan sehingga guru hendaknya lebih memberdayakan peserta didik dalam kegiatan tersebut. Guru dituntut agar bisa menginovatif pembelajaran sehingga bisa terjadi pembelajaran yang demokratis, berkarakter dan menyenangkan. Guru harus melaksanakan pembelajaran yang tepat dan benar dengan menggunakan berbagai strategi, metode dan media yang sesuai dengan karakteristik

perkembangan siswa, dan materi pembelajaran.

Menurut Sanjaya (2006: 19) peran guru adalah “ sebagai sumber belajar, fasilitator, pengelola, demonstrator, pembimbing dan evaluator. Guru lebih banyak bertindak sebagai motivator dan fasilitator. Situasi belajar yang diharapkan adalah siswa lebih banyak berperan (kreatif). Menurut Charles Jhonsen (Dalam Sarna, 1998) seorang guru dituntut agar dapat menguasai enam komponen pokok kemampuan professional yaitu (1) kinerja, (2) penguasaan materi pelajaran, (3) penguasaan landasan professional kependidikan, (4) penguasaan pembelajaran, (5) kemampuan untuk menyesuaikan diri terhadap perkembangan zaman, (6) integritas kepribadian (sikap, nilai, minat yang mendalam terhadap kemanusiaan, pendidikan dan pengajaran. Dari pendapat Sanjaya dan Jhonsen dapat disimpulkan bahwa guru yang professional adalah guru yang benar-benar memahami tugas dan perannya serta menguasai enam komponen tersebut, yang berdampak pada pelaksanaan pembelajaran yang berkualitas yang bermuara pada peningkatan hasil belajar siswa termasuk pada hasil belajar pada mata pelajaran PPKn kelas X.1 MA.

Salah satu mata pelajaran wajib pada pendidikan yang ada di Indonesia adalah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan aspek pendidikan yang sangat penting terhadap sumber daya manusia karena pada mata pelajaran ini lebih menekankan pada pendidikan karakter seseorang sehingga siswa dituntut untuk memahami betul pengetahuan tentang wawasan kebangsaan dalam materi Pendidikan Pancasila dan Kewargaengeraan (PPKn). Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) adalah pembelajaran yang berisikan materi tentang

pengamalan nilai-nilai Pancasila terhadap kehidupan sehari-hari dan menjadi warga Negara Indonesia yang taat akan aturan yang ditetapkan oleh agama maupun UUD 1945. Pembelajaran PPKn dari itu harus diajarkan kepada peserta didik agar peserta didik lebih mengetahui tentang peraturan agama maupun peraturan yang terdapat di dalam UUD 1945 (Novita, 2018: 1).

Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) memiliki peranan yang sangat penting dalam memfasilitasi siswa untuk mengembangkan karakter (sikap), kemampuan dalam kecakapan kewarganegaraan, dan siswa bisa mengetahui sejarah Indonesia agar tidak pudar dimakan oleh perkembangan zaman. Pada abad 21 dimana pada abad ini menunjukkan bahwa merosotnya karakter anak bangsa bahkan berkurang nya bukti cinta kepada Indonesia terhadap pengalaman nilai- nilai Pancasila dan UUD 1945, hal inilah yang menunjukkan bahwasanya pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) sangatlah penting diajarkan kepada siswa baik dari tingkat SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA, dan Perguruan Tinggi. Oleh karena itu guru atau tenaga pengajar dituntut profesional untuk meningkatkan kualitas belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) . Untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) guru atau tenaga pengajar menggunakan model pembelajaran untuk memotivasi siswa supaya aktif dalam pembelajaran sehingga dapat memicu peningkatan hasil belajar siswa. Model pembelajaran ini merupakan suatu upaya ataupun cara yang dilakukan oleh guru agar proses belajar-mengajar pada siswa tercapai sesuai dengan tujuan. Akan tetapi, pada saat ini proses belajar-mengajar sangat kurang menarik minat siswa

untuk meningkatkan hasil belajar yang baik dan sesuai dengan tujuan. Oleh karena itu, tujuan pendidikan yaitu untuk mewujudkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas berguna untuk bangsa dan negara sulit untuk diwujudkan. Dalam hal ini proses belajar yang dipersiapkan dengan matang, tentunya akan menghasilkan hasil belajar siswa yang baik. Siswa diharapkan bisa memperoleh hasil belajar PPKn yang baik.

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun fakta yang didapatkan dari hasil wawancara dan observasi dengan Nurhasanah S.Pd selaku guru pada mata pelajaran PPKn MA Syamsul Huda pada siswa kelas X.1 dan pengalaman langsung penulis pada saat PPL di MA Syamsul Huda bahwa dari segi pembelajaran atau sistem penyampaian materi pada mata pelajaran PPKn selama ini masih menekankan pada satu arah dengan dominasi guru lebih menonjol sehingga hasilnya sudah dapat diduga, yaitu verbalisme yang selama ini sudah dianggap sangat melekat pada pendidikan, umumnya di Indonesia. Tentunya hal tersebut bertentangan dengan konsep kurikulum 2013 (K13) yang dimana mewajibkan siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Selain itu penggunaan model pembelajaran yang diterapkan yaitu metode ceramah dan diskusi (tanya-jawab) sehingga dalam pembelajaran guru menyampaikan materi dengan menulis di papan tulis dan siswa mencatatnya juga menyebabkan siswa pasif, tidak menarik dan cenderung bosan dalam menerima pelajaran sehingga mempengaruhi rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa kelas X.1 MA Syamsul Huda pada mata pelajaran PPKn.

Dari pernyataan beberapa siswa kelas X.1 MA Syamsul Huda yang

peneliti wawancarai mengakui bahwa dengan penerapan metode pembelajaran ceramah dan diskusi yang digunakan oleh guru mata pelajaran dalam proses pembelajaran menyebabkan siswa menjadi jenuh dan merasa bosan bahkan tidak termotivasi setiap kali melaksanakan proses pembelajaran PPKn di sekolah sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Penetapan standar KKM pada mata pelajaran PPKn di MA Syamsul Huda adalah 70, akan tetapi banyak siswa khususnya kelas X.1 MA Syamsul Huda yang mendapatkan nilai dibawah KKM pelajaran PPKn sehingga dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa masih rendah.

Masalah tersebut merupakan masalah yang harus segera dipecahkan sebab jika tidak akan mempengaruhi perkembangan motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran selanjutnya khususnya pada mata pelajaran PPKn.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka guru dituntut untuk menerapkan metode pembelajaran yang akan berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn. Peneliti memilih metode belajar *Teams Games Tournament (TGT)* untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar PPKn pada siswa kelas X.1 MA Syamsul Huda tahun ajaran 2020/2021. Model pembelajaran ini lebih berpijak pada pandangan konstruktivisme yang menitikberatkan pada pengelompokan siswa dengan tingkat kemampuan akademik yang berbeda ke dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif. Anggotanya terdiri dari 4-5 orang dengan struktur kelompok yang heterogen

yang dapat melibatkan siswa aktif dan kreatif sebagai salah satu anggota dalam kelompok kerja dalam memahami dan menyelesaikan tugas secara bertanggung jawab. Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* tidak memerlukan fasilitas seperti peralatan atau ruangan khusus. Selain mudah diterapkan dalam pelaksanaannya *Teams Games Tournament* juga melibatkan aktivitas seluruh siswa untuk mendapatkan konsep yang diinginkan.

Dari beberapa penelitian sebelumnya yang menjadi acuan penulis ingin mengangkat judul penelitian ini karena penulis melihat kategori ketuntasan yang dilakukan penelitian sangat baik sehingga penulis jadikan rujukan bahwa ada pengaruh positif terhadap penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar PPKn pada siswa MA.

Hasil penelitian yang peneliti jadikan sebagai acuan adalah:

- a. Hasil penelitian yang dilakukan oleh I Gede Eka Surya Sesana S.Pd dengan judul penelitian Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 02 Tabanan tahun 2016, dengan menunjukkan hasil penilaian 87,46% dengan kategori “sangat tinggi”
- b. Penelitian yang dilakukan Made Indra Andika S.Pd. dengan judul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn di Kelas VIIA SMPN Satu Atap Pajukutan, Nusa Penida Tahun Ajaran 2017-2018, menunjukkan hasil penilaian mencapai 88,50% dengan kategori ketuntasan sangat baik.

- c. Penelitian oleh Aliman Hakim dengan judul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Siswa tahun 2019, menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa sebesar 10% dari 64% (siklus I) ke 74% pada siklus 2. Dari yang berkategori cukup meningkat ke kategori baik.

Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul ‘’ Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan motivasi belajar PPKn Pada Siwa Kelas X.1 MA Syamsul Huda Tahun ajaran 2020/2021’’.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, adapun rumusan masalah yang penulis ambil adalah:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa kelas X.1 MA Syamsul Huda ?
2. Apakah ada peningkatan hasil belajar dan motivasi belajar setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas X.1 MA Syamsul Huda ?
3. Apa saja kendala-kendala yang terjadi pada saat penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas X.1 MA Syamsul Huda?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun tujuan penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa kelas X.1 MA Syamsul Huda.
2. Untuk mengetahui adakah peningkatan hasil belajar dan motivasi belajar setelah diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas X.1 MA Syamsul Huda.
3. Untuk mengetahui kendala-kendala yang terjadi pada saat penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas X.1 MA Syamsul Huda.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat teoritis dan praktis dari terlaksananya penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis
 - 1.1 Pada hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan sumbangan yang berharga dan pengaruh positif dalam memperkaya khasanah ilmu pengetahuan umumnya pada pengembangan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa khususnya pada mata pelajaran PPKn di SMA/MA.

- 1.2 Pada hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi acuan peneliti lainnya yang ingin mengembangkan dan mendalami hal-hal yang belum terealisasi dalam penelitian ini.

2. Manfaat Praktis

2.1 Bagi Siswa

- a. Pada penelitian ini diharapkan agar bisa meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa sehingga siswa tidak mudah merasa bosan dan jenuh pada saat proses pembelajaran berlangsung.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar sehingga siswa menjadi aktif dan dapat menguasai materi pelajaran dengan baik menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) di MA Syamsul Huda.

2.2 Bagi Guru

- a. Penelitian ini diharapkan bisa menjadi alternative guru sehingga dapat membantu meningkatkan kemampuan dan keterampilan dalam merancang pembelajaran PPKn sehingga mencapai pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan di MA Syamsul Huda.
- b. Guru dapat menyusun penggunaan strategi pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi ajar dan kebutuhan siswa agar lebih profesional dan berkompeten.

2.3 Bagi Sekolah

a. Diharapkan hasil penelitian ini menjadi bahan kontribusi untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa dan meningkatkan mutu pendidikan di MA Syamsul Huda serta menjadi bahan masukan bagi sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan melalui inovasi model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran PPKn.

b. Penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan pertimbangan untuk penyusunan pengembangan model dan metode pembelajaran pada mata pelajaran PPKn.

2.4 Bagi Peneliti

a. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana pengembangan wawasan tentang model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran PPKn kelas X.1 MA Syamsul Huda.

b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi / rujukan untuk melakukan penelitian sejenis dan mampu menjadi sebuah hasil penelitian yang bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari.