**BAB I**

**PENDAHULUAN**

* 1. **Latar Belakang Masalah**

Pendidikan di Indonesia, diharapkan mampu membangun integritas kepribadian manusia Indonesia seutuhnya dengan mengembangkan berbagai potensi secara terpadu. UU RI No. 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional pasal 3 menegaskan :

“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 dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, Berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Perkembangan pendidikan didunia saat ini sudah dipengaruhi oleh globalisasi yaitu perkembangan teknologi yang semakin canggih atau yang dikenal dengan era revolusi industri 4.0, yang mana sedikit banyak memangkas tenaga-tenaga manusia dan menggantikannya dengan mesin atau perangkat yang canggih. Perkembangan teknologi dan informasi juga mempengaruhi aktivitas di sekolah. Yang mana nantinya peran guru yang selama ini sebagai satu-satunya penyedia ilmu pengetahuan sedikit bergeser menjauh yang digantikan dengan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dapat diakses dengan mudah bagi siapa saja. Dimasa yang akan datang, peran dan kehadiran guru diruang kelas akan semakin menantang dan membutuhkan kreativitas dan inovasi yang sangat tinggi.

Bagi pendidikan di Indonesia, sekarang dihadapkan kepada berbagai permasalahan yang amat berat, khususnya dalam upaya menyiapkan kualitas Sumber

Daya Manusia (SDM) yang mampu bersaing di era global yang sangat kompetitif. Permasalahan yang dihadapi dari tudingan rendahnya kualitas *output* sampai dengan kerusakan moral masyarakat akibat gagalnya pendidikan membangun nilai-nilai yang semestinya tidak terpisahkan dengan pendidikan. Wajah dunia pendidikan di Indonesia yang senantiasa berubah-ubah, dan terkesan tidak konsisten dalam penyelenggaraannya, menambah rumit dalam mengambil kebijakan untuk pembangunan pendidikan yang dilaksanakan. (Hasbullah, 2015:10)

Pendidikan di sekolah saat ini masih dipandang kurang bergerak cepat dalam informasi, salah satunya sekolah yang ada di Tanjung Jabung Timur. Kondisi ini dipicu oleh keterbatasan penguasaan teknologi, lambatnya penyebaran informasi dan pengembangan infrastruktur yang tidak mendukung. Kondisi ini juga diperburuk dengan tingkat kompetensi guru dalam memahami kurikulum saat ini agar siap dan mampu bersaing dalam skala global maka perlu peningkatan kualitas SDM tenaga pendidik.

Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan orang dewasa (pendidik) dalam menyelenggarakan kegiatan pengembangan diri peserta didik agar menjadi manusia yang paripurna sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan sebelumnya. Pendidikan bisa membantu manusia mengangkat harkat dan martabatnya dibandingkan manusia lainnya yang tidak berpendidikan. Pendidikan adalah bimbingan atau pimpinan secara sadar oleh pendidik terhadap pengembangan jasmani dan rohani anak didik menuju terbentuknya kepribadian utama menurut ukuran – ukuran tertentu. (Kompri,2016:15)

R. Gagne (1989) dalam Susanto (2013: 1) mengemukakan bahwa, belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses di mana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dua konsep ini menjadi terpadu dalam satu kegiatan dimana terjadi interaksi antara guru dengan siswa, serta siswa dengan siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Sedangkan pada kesimpulan Baharuddin & Esa (2015: 15), belajar dapat membawa perubahan bagi si pelaku, baik perubahan pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Dengan perubahan–perubahan tersebut, tentunya si pelaku juga akan terbantu dalam memecahkan permasalahan hidup dan bisa menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Proses pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses kegiatan penyampaian materi pelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas dari seorang tenaga pendidik kepada peserta didik. Dalam pembelajaran, perlu diperhatikan komponen-komponen yang dapat menunjang keberhasilan dalam pembelajaran. Komponen yang dapat menunjang keberhasilan pembelajaran antara lain peserta didik, tenaga pendidik, media pembelajaran, model pembelajaran, materi pembelajaran serta rencana pelaksanaan pembelajaran. Keberadaan dari komponen-komponen tersebut sangatlah penting dan ada saling ketergantungan antara satu komponen dengan komponen yang lainnya. Misalnya tenaga pendidik yang berkualitas dapat melaksanakan fungsinya secara aktif dan maksimal merupakan suatu hal yang dapat berpengaruh dalam suatu kegiatan pembelajaran.

Tenaga pendidik berperan aktif dalam mewujudkan situasi pembelajaran yang baik bagi para peserta didiknya, menggunakan rencana pembelajaran yang baik dan pelaksanaan yang sesuai dengan jalannya proses pembelajaran yang diterima oleh para peserta didik, serta mampu menggunakan dan memaksimalkan metode pembelajaran yang berguna untuk meningkatkan pemahaman perserta didik terkait dengan materi yang disampaikan. Apabila hal tersebut dapat dipahami sebagai kebutuhan tenaga pendidik maka akan menjadikan sebuah kegiatan pembelajaran yang berkualitas. Metode pembelajaran dan tujuan pembelajaran sangat menentukan hasil pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran dapat diukur dari keberhasilan siswa mengikuti pembelajaran. Sedangkan hasil belajar yang baik harus didukung oleh proses pembelajaran yang berkualitas dan penggunaan model yang tepat.

Dengan penggunaan model pembelajaran yang tepat maka diharapkan nantinya pembelajaran dapat berjalan maksimal. Sehingga siswa dapat menyerap dengan baik pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Proses pembelajaran juga menjadi hal utama yang perlu diperhatikan untuk mencapai keberhasilan pembelajaran. Karena setiap pembalajaran tidak terlepas dari bagaimana guru dalam mengembangkan model-model pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran atau materi yang diajarkan kepada peserta didik. Keberhasilan dalam mengembangkan model pembelajaran ini bertujuan untuk mencipatakan kondisi yang aktif dan menyenangkan agar dapat meningkatkan kualitas hasil pembelajaran yang optimal.

Dalam pelaksanan pendidikan, guru merupakan komponen yang sangat penting, sebab keberhasilan proses pembelajaran di dalam kelas tergantung pada guru. Oleh karena itulah upaya peningkatan kualitas pendidikan dimulai dari pembenahan kemampuan guru. Salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh guru adalah strategi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan atau kompetensi yang akan dicapai, karena tidak semua tujuan bisa dicapai oleh satu strategi tertentu saja.

Guru merupakan pengguna metode dan bukan pengikut sebuah metode. Untuk itu, seorang guru yang hebat pastilah dapat menggunakan beragam metode sesuai dengan kondisi siswa, tujuan, sarana, dan situasi belajar, tanpa harus menjelek -jelekkan metode tertentu dan mendewakan metode lainnya. Dengan begitu, guru akan memperoleh kenikmatan dalam mengajar karena digemari siswa, tujuan tercapai, dan hati guru sangat puas akibat inovasi yang dilakukannya (Suyatno, 2009:15)

Dari observasi awal yang dilakukan pada tanggal 10 April 2019 di SMA Negeri 5 Tanjung Jabung Timur tepatnya di kelas XI IPS2 di temukan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn masih ada yang belum mencapai KKM. Di SMA Negeri 5 Tanjung Jabung Timur memiliki Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 73. Berdasarkan standar KKM tersebut masih banyak siswa yang mendapat nilai kurang maksimal. Berikut ini adalah rata-rata nilai semester kelas XI dalam mata pelajaran PPKn semester genap tahun 2018/2019:

**Tabel 1.1 Nilai Harian Semester Genap Siswa Kelas XI Pada mata Pelajaran PPKn di SMA Negeri 5 Tanjung Jabung Timur Tahun Ajaran 2018/2019**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **NO.** | **KELAS** | **RATA -RATA** | **TUNTAS** | **TIDAK TUNTAS** | **KKM** | **JUMLAH SISWA** |
| 1. | XI IPA1 | 68.7 | 2 | 32 | 73 | 34 |
| 2. | XI IPA2 | 74.1 | 6 | 29 | 73 | 35 |
| 3. | XI IPA3 | 69.2 | 5 | 28 | 73 | 33 |
| 4. | XI IPS1 | 58.2 | 2 | 27 | 73 | 29 |
| 5. | XI IPS2 | 57.6 | 2 | 27 | 73 | 29 |
| JUMLAH | |  |  |  |  | 160 |

*Sumber : Tata Usaha SMA Negeri 5 Tanjung Jabung Timur*

Berdasarkan tabel 1.1 diatas dapat dilihat bahwa dari 160 jumlah siswa yang tersebar dalam 5 kelas, kelas XI IPS2 memiliki nilai rata-rata pada mata pelajaran PPKn rendah, yaitu 57.6 dari 29 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang belum sepenuhnya memahami materi yang disampaikan oleh guru dalam proses pembelajaran.

Pada pengamatan yang dilakukan peneliti di SMA Negeri 5 Tanjung Jabung Timur pada kelas XI IPS2 tanggal 10 April 2019, banyak siswa yang kesulitan memahami pelajaran PPKn. Hal ini terlihat pada saat pelajaran berlangsung beberapa siswa tidak fokus pada pembelajaran dan kurang memperhatikan saat guru menjelaskan. Ada siswa yang mengantuk, ngobrol dengan teman lainnya tidak adanya rasa ingin tahu siswa pada materi yang dijelaskan oleh guru. Hal ini terlihat dari kurang kreativitasnya guru dalam menyampaikan materi pada saat jam pelajaran PPKn yang dimulai dari jam 12.30 sampai 14.00 menyebabkan siswa tidak menerima dengan sepenuhnya apa yang disampaikan oleh guru karena tidak ada variasi model pembelajaraan. Selain itu berdasarkan pendapat siswa kelas XI IPS2 tentang pelajaran PPKn bermacam-macam salah satunya pendapat dari Rohana mengatakan “Ibu hanya menjelaskan materi yang ada di dalam buku paket. dan mengambil tugas dari buku paket”. dan diperkuat oleh pendapat dari Melia mengatakan “Guru tidak pernah menggunakan model pembelajaran, ibu hanya menjelaskan dengan ceramah” maka dari itu metode yang digunakan oleh guru saat pembelajaran PPKn masih menggunakan metode ceramah dari awal pembelajaran sampai akhir pembelajaran. Sehingga kurangnya ketertarikan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran.

Mengingat betapa pentingnya guru dalam proses kegiatan belajar mengajar, maka yang harus dimiliki guru adalah penguasaan model pembelajaran. Hal ini bertujuan agar pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas tidak terkesan membosankan dan bisa lebih menarik minat belajar siswa agar siswa dapat berperan aktif selama pembelajaran berlangsung. Dalam proses pembelajaran PPKn di sekolah sering guru hanya memanfaatkan bahan ajar seperti buku paket atau LKS (Lembar Kerja Siswa), Guru hanya menyuruh siswa untuk membaca secara bergantian lalu sedikit menceritakan lalu diperintahkan siswa untuk mengerjakan tugas. Jadi tidak heran jika kesan pelajaran PPKn di sekolah terkesan kurang menarik bahkan banyak siswa yang tidak menyukai mata pelajaran PPKn. Guru kurang dapat memanfaatkan media dalam pembelajaran sehingga kesan pembelajaran menjadi monoton. Selain itu, kurang pemahamannya guru terhadap model pembelajaran juga menyebabkan tidak tercapainya pembelajaran yang menyenangkan di dalam kelas.

Berdasarkan hasil observasi dan pengamatan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa salah satu penyebab rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran PPKn adalah model pembelajaran yang dilakukan oleh guru kurang menarik perhatian siswa dalam pelaksanaan pembelajaran dikelas. Guru hanya menggunakan metode ceramah selama pembelajaran berlangsung. Hal ini berdampak tidak adanya hubungan timbal balik antara guru dan siswa. Selain itu kurangnya penguasaan media pembelajaran oleh guru ppkn kurang maksimalnya guru dalam menyampaikan pembelajaran dan menimbulkan kebosanan pada siswa.

Penggunaan model pembelajaran dapat mendorong timbulnya rasa senang siswa terhadap pelajaran. Siswa dapat dengan mudah memahami pelajaran sehingga dapat meningatkan keaktifan siswa didalam kelas dan dapat memicu terjadinya peningkatan hasil belajar yang diinginkan. Dalam mencapai hasil belajar yang di inginkan maka perlu kreativitas guru dalam memaksimalkan pelajaran, kreativitas yang dimaksud adalah guru mampu memunculkan ide, gagasan, serta model mana yang tepat digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran. Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur dalam mengorganisasikan pengalaman pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi guru dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran (Adi, 2000: 45) dalam Jamil (2016: 142)

Susanto (2013: 24) mengingatkan dalam membimbing dan menyediakan kondisi yang kondusif (fasilitator) itu sudah barang tentu guru tidak dapat mengabaikan faktor atau komponen-komponen yang lain dalam lingkungan proses belajar mengajar, termasuk misalnya bagaimana dirinya sendiri, keadaan siswa, alat-alat peraga atau media, metode dan sumber-sumber belajar lainnya. Jamil (2016:77) kegiatan pembelajaran melibatkan komponen-komponen yang satu dengan yang lainnya saling terkait dan menunjang dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dalam program pembelajaran. Komponen-komponen dalam pembelajaran tersebut seperti guru, siswa, metode, lingkungan, media, dan sarana prasarana perlu ada. Agar dapat mencapai tujuan yang telah ditentukan guru harus mampu mengoordinasi komponen-komponen pembelajaran tersebut dengan baik sehingga terjadi interaksi aktif antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru, siswa dengan komponen belajar.

Setiap guru mata pelajaran dituntut untuk mampu memilih model pembelajaran yang cocok dipakai saat pembelajaran berlangsung. Hal ini sesuai dengan pendekatan yang wajib digunakan pada kurikulum K13. Pembelajaran kooperatif *(cooperative learning*) adalah metode pembelajaran yang mana siswa bekerjasama dalam kelompok kecil saling membantu dalam memecahkan masalah, untuk memperoleh keberhasilan dan tujuan bersama. Oleh karena itu pembelajaran kooperatif di anggap metode paling cocok untuk digunakan pada pada mata pelajaran PPKn yang mana pada pembelajaran PPKn mengedepankan sikap dan karakter siswa. Pembelajaran kooperatif akan memudahkan siswa dalam memahami dan menguasai materi pelajaran, karena prinsip pembelajaran ini adalah kelompok jadi siswa akan termotivasi belajar dengan temannya. Dapat menujukkan keaktifan dalam belajar, dan dapat menerima perbedaan di antara teman satu kelompok.

Model pembelajaran koperatif adalah metode belajar yang menekankan belajar dalam kelompok heterogen saling membantu satu sama lain, bekerjasama menyelesaikan masalah, dan menyatukan pendapat untuk memperoleh keberhasilan yang optimal baik kelompok maupun individual. Suyatno (2009: 51) Model Pembelajaran Kooperatif memiliki banyak tipe diantaranya adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu bentuk dari pembelajaran kooperatif. Pada model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) siswa belajar sambil bermain, dalam pelaksaaan pembelajaran model ini melibatkan semua peserta didik yang ada di dalam kelas tanpa ada perbedaan status. Rusman (2010: 224) menyatakan permainan dalam TGT dapat berupa pertanyaan – pertanyaan yang ditulis pada kartu – kartu yang diberi angka. Tiap siswa, misalnya, akan mengambil sebuah kartu yang sesuai dengan angka tersebut. Turnamen harus memungkinkan semua siswa dari semua tingkat kemampuan (kepandaian) untuk menyumbangkan poin bagi kelompoknya. Prinsipnya soal sulit untuk anak pintar, dan soal yang lebih mudah untuk anak yang kurang pintar. Hal ini dimaksudkan agar semua anak mempunyai kemungkinan memberi skor bagi kelompoknya. Permainan yang dikemas dalam bentuk turnamen ini dapat berperan sebagai penilaian alternatif atau dapat pula sebagai *review* materi pelajaran.

Berdasarkan uraian permasalahan pada latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Penerapan** **model** **pembelajaran kooperatif *type* *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di kelas XI IPS2 SMA Negeri 5 Tanjung Jabung Timur.**

* 1. **Identifikasi Masalah**

Berdasarkan Latar belakang yang telah diuraikan di atas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah, adapun beberapa identifikasi masalah tersebut yaitu:

1. Hasil belajar siswa kelas XI IPS2 semester ganjil di SMA Negeri 5 Tanjung Jabung timur rendah.
2. Pada proses pembelajaran PPKn berlangsung guru masih menggunakan metode ceramah yang menyebabkan kebosanan dan ketidak tertarikan siswa pada pelajaran.
3. Pada saat pembelajaran berlangsung siswa cenderung pasif dan hanya menerima informasi yang disampaikan oleh guru sehingga suasana di dalam kelas menjadi monoton.
4. Guru belum menggunakan model pembelajaran yang bervariasi.
5. Belum ada kolaborasi antara guru dan siswa
   1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah Penerapan model pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di kelas XI IPS2 SMA Negeri 5 Tanjung Jabung Timur”?

* 1. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disampaikan, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu: untuk meningkatkan hasil belajar PPKn siswa melalui model pembelajaran Kooperatif *type* *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas XI IPS2 SMA Negeri 5 Tanjung Jabung Timur.

* 1. **Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun secara praktis. Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian adalah:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya wawasan dan pengembangan pengetahuan dalam dunia pendidikan khususnya dalam aspek strategi belajar mengajar.

1. Manfaat Praktis
   1. Bagi Siswa

Siswa termotivasi sehingga senang belajar PPKn. Menumbuhkan rasa kebesamaan antara siswa, menciptakan persaingan sehat antar siswa dalam berprestasi dan meningkatkan keaktifan siswa.

* 1. Bagi Diri Sendiri

Sebagai pelaksana kegiatan pembelajar, penulis memperoleh manfaat yaitu untuk memberikan masukan bagi guru-guru yang lain untuk menerapkan model pembelajaran Kooperatif *type* *Teams Games Tournament* (TGT) dalam proses belajar mengajar dikelas sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu penelitian ini juga bermanfaat untuk meningkatkan inovasi pengembangan kualitas kegiatan belajar dengan pendekatan kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) karena dalam proses pembelajaran ini dapat meningkatkan kreativitas guru dan tidak lagi mengacu pada pembelajaran konvensional yang selama ini sering diterapkan pada saat proses pembelajaran.

* 1. Bagi Sekolah

Diharapkan model pembelajaran kooperatif *type Teams Games Tournament* (TGT) ini dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar dan juga dapat bermanfaat untuk menumbuhkan inovasi sekolah dalam kegiatan pembelajaran dan memberikan sumbangan yang positif khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dengan model pembelajaran *type Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan mutu pendidikan.