

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah sarana untuk mengembangkan pengetahuan melalui pembelajaran guna meningkatkan potensi yang ada dalam diri manusia dari generasi ke generasi. Pendidikan juga merupakan tempat untuk mengembangkan keterampilan bagi manusia yang unggul dalam bidangnya. Oleh karena itu, pemerintah perlu lebih fokus pada pendidikan karena pendidikan akan membangun negara yang lebih baik.

Sekolah adalah salah satu lembaga pendidikan yang dapat mengembangkan pengetahuan. Sekolah adalah lokasi interaksi antara pengajar dan siswa, di mana pengajar berfungsi sebagai penyampai ilmu yang bertujuan untuk mengoptimalkan potensi yang dimiliki siswa, karena tujuan pendidikan adalah untuk memajukan kecerdasan bangsa. Menurut UU No 20 Tahun 2003 Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pengertian pendidikan diartikan sebagai

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan lingkungan belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya berupa kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara...”

Perspektif ini mengarah pada kesimpulan bahwa pendidikan adalah usaha yang disengaja dan terencana dari pihak manusia untuk meningkatkan potensinya melalui proses pembelajaran di lembaga pendidikan.

Guru dan siswa di sekolah menjalankan proses pendidikan, yang terkadang disebut sebagai proses belajar mengajar. Guru harus menciptakan lingkungan belajar yang positif karena proses pendidikan harus saling mendukung. Untuk mendorong siswa berpikir kritis, kreatif, dan inovatif, proses pembelajaran harus menarik bagi mereka dan melibatkan partisipasi aktif siswa. Siswa perlu menunjukkan minat aktif terhadap pendidikan mereka, selain keterlibatan aktif guru. Karena Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan mata kuliah wajib, diharapkan mahasiswa memiliki kemampuan yang kuat untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka di kelas sebagai hasil dari proses pembelajaran. Kegiatan belajar mengajar di kelas sangat dipengaruhi oleh kurikulum, guru, siswa, serta sarana dan prasarana.

Seringkali, hanya guru yang berpartisipasi aktif dalam proses belajar mengajar, menyampaikan ilmu pengetahuan, termasuk PPKn. Siswa harus merasa senang belajar, didorong untuk berpartisipasi aktif dalam proses tersebut, dan percaya bahwa dengan menjadi kreatif, inovatif, dan aktif, guru bukan satu-satunya yang terlibat aktif dalam pembelajaran; siswa juga harus merasa prosesnya menarik.

Beberapa guru masih menggunakan metode ceramah khususnya pada mata pelajaran PPKn yang berdampak pada suasana belajar yang membosankan, membuat siswa kurang berminat dalam belajar, dan pada akhirnya menghasilkan hasil belajar yang kurang ideal, berdasarkan hasil wawancara dan observasi awal yang dilakukan peneliti di kelas VII SMPN 1 Blanakan.

Masalah lainnya yang timbul adalah siswa tidak menguasai materi pembelajaran dengan baik, serta perhatian siswa teralihkan dari pembelajaran akibat penggunaan model pembelajaran yang konvensional. Siswa lebih senang bercakap-cakap dengan teman sebangkunya karena kurang minat terhadap proses belajar. Dari

berbagai permasalahan yang timbul diperlukan solusi untuk menyelesaikannya, yaitu memerlukan solusi yang efisien dan efektif. Semua komponen ini akan memastikan proses belajar mengajar yang lancar dan sukses di kelas, yang juga akan membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, salah satu cara untuk mengatasi masalah ini adalah dengan menggunakan strategi pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT). Dengan menggunakan teknik pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT), siswa bermain dan berkompetisi dalam turnamen dalam kelompok kecil yang terdiri dari lima atau enam orang. Tim pemenang adalah tim yang tercepat menjawab pertanyaan. Definisi kompetisi permainan tim menurut para ahli:

Rusman (2018: 225) menyatakan bahwa dalam TGT, siswa bermain melawan tim lain untuk mencetak poin bagi tim mereka sendiri. Permainan ini dapat disusun sebagai kuis dengan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok (identitas kelompok mereka). Berdasarkan penelitian ini, dapat dikatakan bahwa pembelajaran kooperatif dalam konteks *Team Games Tournament* (TGT) adalah permainan kelompok yang beragam di mana tim-tim berlomba untuk meraih poin dengan memberikan jawaban yang akurat dan tepat waktu atas pertanyaan-pertanyaan ujian yang berkaitan dengan topik.

Agar dapat menjawab pertanyaan dan menang, siswa yang menggunakan paradigma pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) harus terlibat dalam kegiatan kelompok dan memahami materi yang dibahas dalam kuis. Oleh karena itu, jika paradigma pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) diterapkan, permasalahan siswa akan teratasi.

Berdasarkan alasan itulah penulis perlu melaksanakan penelitian dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games**

Tournaments dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn”

B. Identifikasi Masalah

Dari pemaparan latar belakang masalah diatas maka dilakukan identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Banyaknya siswa yang pasif ketika berlangsungnya proses kegiatan belajar mengajar.
2. Kurangnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran PPKn.
3. Kurangnya respon dan kurangnya interaksi guru serta siswa dalam pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Mengingat konteks di atas, permasalahan penelitian utama dinyatakan sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan dan pelaksanaan belajar dengan Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT)* dalam pembelajaran PPKn?
2. Bagaimana Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PPKn?
3. Bagaimana hambatan dalam penerapan Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT)* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran PPKn?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah::

1. Untuk mengetahui perencanaan dan pelaksanaan belajar dengan Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT)* dalam pembelajaran PPKn.
2. Untuk mengetahui cara Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT)* meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PPKn.
3. Untuk mengetahui hambatan pada Penerapan Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT)* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran PPKn.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai landasan teori untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya pada topik PPKn, dengan menunjukkan dampak paradigma pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT).

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

menawarkan informasi tambahan bagi para peneliti dan pembaca pada umumnya, dan sebagai alat pelatihan yang dapat digunakan para peneliti setelah mereka menjadi guru.

b. Bagi Guru

Mendapatkan suatu pengetahuan baru dalam melakukan pengajaran terhadap mata pelajaran PPKn dan membantu guru lebih kreatif dalam proses pengajaran dan menerapkan belajar tipe *Team Games Tournament (TGT)* serta meningkatkan profesionalitas guru sebagai fasilitator.

c. Bagi Siswa

Membantu siswa memahami pentingnya keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran sebanyak mungkin akan memungkinkan mereka untuk berpartisipasi aktif di kelas dan meningkatkan hasil pembelajaran mereka di semua mata kuliah, tetapi khususnya PPKn.

