

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses yang berkelanjutan dan tidak pernah berakhir bertujuan untuk mengembangkan individual yang memiliki karakter yang diinginkan, serta memajukan nilai-nilai budaya bangsa dan kualitas berkelanjutan yang berakar pada Pancasila. Sangat penting bahwa Pendidikan, menumbuhkan nilai-nilai filosofis dan budaya bangsa secara holistik dan komprehensif, tidak hanya memberikan pengetahuan tetapi juga penanaman karakter bangsa yang sederhana. Hukum negara Indonesia mengatur penanaman karakter yang terencana, membuat pembelajaran yang mendalam dan model pendidikan yang efektif diperlukan (Mulyasa dalam Sujana, 2019).

Untuk mencapai hasil yang optimal dari hasil belajar siswa, guru harus memahami berbagai model pembelajaran yang berlaku. Model pembelajaran ini mempunyai tujuan, prinsip, dan tekanan berbeda yang harus diperhatikan oleh guru sebelum memulai pelaksanaan pengajaran. Model pembelajaran, merupakan suatu bentuk pengajaran yang diuraikan oleh guru baik secara khusus atau umum, dengan cara tertentu dari awal hingga akhir (Sulisto & Haryanti, 2022).

Dalam hal memilih model pembelajaran yang sesuai, perlu diperhatikan dengan seksama kondisi kehidupan siswa, jenis bahan ajar yang tersedia, media pembelajaran yang dipilih, dan keadaan guru. Akhirnya, beberapa model pembelajaran dapat diambil sebagai alternatif dalam pembelajaran. Berikut beberapa model pembelajaran yang dapat dipilih dan dijadikan alternatif, yaitu pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*), pembelajaran kontekstual dan instruksional (*Contextual Teaching and Learning*), pembelajaran berbasis masalah, dan TGT (*Teams Games Tournament*) yang dapat dipilih dan dijadikan alternatif (Sulisto & Haryanti, 2022).

Salah satu gaya pendidikan kolaboratif adalah *Teams Games Tournament* (TGT), Para siswa dalam pendekatan ini berkompetisi dengan siswa lain dalam

kelompoknya yang memiliki kemampuan akademis yang setara dalam sebuah tim. Model TGT menyediakan kegiatan pembelajaran bagi siswa dari berbagai latar belakang sosial ekonomi, kegiatan ini menampilkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan memanfaatkan elemen permainan dan penghargaan untuk memfasilitasi pembelajaran siswa. Model TGT tidak hanya menyediakan *platform* bagi siswa untuk belajar secara bebas, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan tanggung jawab untuk berkolaborasi, berkompetisi secara sehat, dan berbagi pembelajaran (Sulisto & Haryanti, 2022).

Orang yang mampu mempertahankan interaksi yang positif dan saling menguntungkan dengan orang lain dianggap memiliki keterampilan sosial yang tinggi. Penting untuk mengajarkan keterampilan sosial ini kepada anak-anak sejak usia dini, karena hubungan teman sebaya pada anak prasekolah merupakan alat penting untuk sosialisasi anak. Untuk mengembangkan keterampilan sosial anak, termasuk nilai-nilai dalam pendidikan kewarganegaraan, orang tua membiarkan anak berinteraksi dengan lingkungannya dan membimbing dengan bersosialisasi yang tepat untuk mengembangkan keterampilan sosial melalui Pendidikan (Atika, 2018).

Menurut Mu'adilah (2019) Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan lingkungan belajar yang cermat, penuh perhatian, dan bertanggung jawab yang menjadikan peserta didik bangsa Indonesia yang berkarakter. Pada dasarnya pengajaran pendidikan kewarganegaraan akan menumbuhkan rasa patriotisme dan cinta tanah air pada siswa, mendukung pembangunan nasional dan melahirkan individu-individu yang berjiwa patriotisme dan patriotik yang tinggi dengan tujuan pendidikan nasional. Tujuan dari mata pelajaran PKn adalah, untuk menciptakan generasi baru yang bertanggung jawab, warga negara yang patriotik, yang mengetahui hak dan tanggung jawab mereka sebagai warga negara Indonesia.

Peneliti mengamati seorang guru PKn kelas IVA, menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* di kelasnya dengan membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil dan secara strategis menggunakan kartu cepat sebagai media pembelajaran. Sebagai hasilnya, murid-muridnya telah terpapar dengan materi yang didasarkan pada model

pembelajaran kooperatif tipe TGT selama pelajaran PKn, yang akan membantu mereka mengembangkan keterampilan sosialnya. Temuan dari wawancara peneliti dengan guru kelas IVA, seorang guru PKn di SDN Sumberjaya 06 menunjukkan bahwa beliau sebelumnya menggunakan model pembelajaran yang pasif, hanya mengandalkan model ceramah, yang mengakibatkan kurangnya motivasi di antara para siswanya. Guru kelas IVA, telah menyatakan bahwa siswa kurang dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan kurang dapat menghargai pendapat temannya selama proses pembelajaran berlangsung karena beberapa siswa ramai sendiri, berbicara dengan teman sebangkunya dan ketika di dalam kelas beberapa siswa tidak duduk di tempat duduknya ketika guru mengajar.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di SDN Sumberjaya 06, Siswa memiliki keunikan pada saat kegiatan belajar dikelas yaitu siswa sangat menikmati proses pembelajaran dengan ceria, aktif dan menyenangkan, jiwa berkompetisi yang tinggi antar siswa, siswa menjadi tidak takut bertanya, berpendapat baik dengan guru atau sesama teman. siswa dapat menerima dan menghargai pendapat temannya yang berbeda, siswa mampu untuk bertukar pikiran dalam kegiatan berdiskusi, selain itu siswa melakukan hal-hal lucu di dalam proses pembelajaran sehingga menghibur guru dan teman sekelasnya menjadikan suasana kelas semakin menyenangkan, Guru sendiri mengaku bahwa sering mengabadikan moment belajar di kelas ketika terjadi hal-hal lucu yang siswa lakukan dalam proses pembelajaran berlangsung. Rutinitas yang dilakukan setiap hari senin dan kamis SDN Sumberjaya 06 melakukan literasi sebelum memasuki kelas selama 15 menit, mengulang materi yang sudah di pelajari di pembelajaran sebelumnya dan sholat dhuha di hari jum'at serta melakukan jum'at bersih dengan alat yang sudah di sediakan oleh sekolah.

Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian untuk mengetahui bagaimana model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam melatih keterampilan sosial siswa pada pembelajaran PKn. Ketertarikan ini didasari oleh fakta-fakta di atas mengenai dunia pendidikan dan proses belajar mengajar. Diharapkan kemampuan interpersonal dan kolaborasi siswa akan semakin terlatih sebagai hasil dari penggunaan paradigma pembelajaran kooperatif tipe TGT di kelas.

Jadi, peneliti ingin meneliti dengan judul: **“Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Dalam Keterampilan Sosial Di SD”**.

### **B. Fokus Penelitian**

Analisis kondisi sebelum menggunakan model tipe TGT, perencanaan dan pelaksanaan, penerapan langkah-langkah, faktor pendukung dan penghambat model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam keterampilan sosial pada mata pelajaran PKn di SDN Sumberjaya 06 .

### **C. Rumusan Masalah**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keampuhan dari model pembelajaran kooperatif gaya turnamen berbasis tim dalam mengajarkan keterampilan sosial kepada siswa sekolah dasar. Tujuan sekunder dari penelitian ini;

1. Bagaimana kondisi awal sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam melatih keterampilan sosial di SDN Sumberjaya 06?
2. Bagaimana perencanaan dan pelaksanaan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam melatih keterampilan sosial di SDN Sumberjaya 06?
3. Bagaimana guru dalam menerapkan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* di SDN Sumberjaya 06?
4. Apa faktor pendukung dan penghambat dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam keterampilan sosial di SDN Sumberjaya 06?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian ini dibagi menjadi 2, yaitu:

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

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menganalisis keampuhan model pembelajaran kooperatif dalam melatih keterampilan sosial siswa sekolah dasar pada mata pelajaran Pkn di SDN Sumberjaya 06.

## **2. Tujuan Khusus Penelitian**

- a. Untuk mengetahui aktivitas siswa pada proses pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam keterampilan sosial di SDN Sumberjaya 06.
- b. Untuk mengetahui perencanaan dan pelaksanaan pada pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* di SDN Sumberjaya 06.
- c. Untuk mengetahui kendala dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* di SDN Sumberjaya 06.

## **E. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat, baik teoritis maupun praktis. Secara rinci manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian diharapkan dapat menambah bagi peneliti khususnya dan bagi pembaca pada umumnya tentang Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam keterampilan sosial.

### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi peserta didik  
Untuk membuat peserta didik menjadi lebih aktif dalam memahami materi pelajaran dan dapat mengembangkan keterampilan sosial peserta didik.
- b. Bagi guru  
Dapat meningkatkan profesionalisme dan keterampilan guru dalam pembelajaran di sekolah dasar.
- c. Bagi sekolah  
Dapat meningkatkan mutu pendidikan di sekolah dasar melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*