

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menempuh rintangan globalisasi, mengharuskan lembaga pendidikan membentuk sumber daya manusia (SDM) yang kompeten agar siap bersaing dalam tingkatan global. UU No 20 Tahun 2003 Pasal 3 menyatakan pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa 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.¹ Dalam rangka melaksanakan sebuah pendidikan yang memiliki kualitas, maka wajib diperhatikan bahwa sistem pendidikan nasional layak mampu memberi jaminan pendidikan dengan kesempatan yang merata, menaikkan mutu serta efisiensi dan relevansi manajemen pendidikan supaya agar menempuh rintangan selaras dengan desakan perubahan kehidupan kedaerahan, nasional, serta global.

Pendidikan dilandasi atas adanya antar hubungan pendidik bersama siswa dalam menggapai tujuan pendidikan yang berjalan dalam lingkungan tertentu. Lingkungan tersebut ditata serta diamati supaya kegiatan pembelajaran bisa teratur menurut tujuan pendidikan. Sesuai fungsi pendidikan yang bisa menyokong siswa dalam pengembangan dirinya, yaitu pengembangan segala kecakapan, potensi, serta karakteristik pribadinya ke arah yang positif, baik bagi dirinya maupun lingkungannya. Dalam tahap pembelajaran antara pendidik dan siswa harus ada interaksi sosial yang terangkai. Sebagai pendidik sudah sebaiknya mengetahui tindakan apa agar dapat mengadakan lingkungan belajar yang kondusif bagi siswa agar menggapai tujuan yang diharapkan. Peran guru menjadi pendidik berikhtiar menciptakan kondisi belajar yang memikat serta menyenangkan bagi siswa. Guru menjadi pendidik tidak hanya menguasai keberlangsungan pembelajaran melainkan mewujudkan situasi kondusif serta memberikan motivasi serta

¹ Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1, Ayat 1.

bimbingan supaya siswa mampu menumbuh kembangkan potensi serta kreativitasnya, dengan interaksi belajar mengajar.² Salah satu mata pelajaran di SD adalah PPKn, menurut Winarno, mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) ialah mata pelajaran yang memusatkan untuk membangun pemahaman yang baik dari warga sehingga kemudian dapat melaksanakan hak serta kewajibannya secara cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945³ Dilawat melalui cara kerjanya yang berkecimpung dalam lingkungan pendidikan, pendidikan kewarganegaraan memiliki tujuan membentuk kualitas kepribadian warga negara yang baik.⁴ Dengan pembelajaran Pendidikan Pancasila, diharapkan jika warga negara Republik Indonesia bisa memiliki pemahaman, analisa, serta memiliki jawaban atas permasalahan yang ditemui oleh masyarakat bangsanya secara keberlanjutan serta memiliki konsistensi sesuai cita-cita dan tujuan bangsa Indonesia.

Semasa ini interaksi sosial dimengerti cuma pada cakupan masyarakat, yang maknanya cuma pada wilayah relasi antarmanusia pada kesibukan masyarakat, meskipun terdapat aspek yang lebih khusus, misalnya dalam dunia pendidikan masih sangat minim pembahasannya. Proses pendidikan sebenarnya ialah bentuk interaksi antara pendidik bersama siswa.⁵ Interaksi sosial berdasarkan sudut pandang Soerjono Soekanto ialah hubungan timbal balik antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok.⁶ Interaksi sosial dalam dunia pendidikan dalam pendidikan difondasikan atas interaksi yang terjadi bagi pendidik dengan siswanya dalam menggapai tujuan pendidikan yang berjalan pada lingkungan tertentu. Pengaturan dan pengawasan dilakukan pada lingkungan ini supaya bisa dapat terarah setara dengan tujuan pendidikan.

²Lalu Moh. Fahri dan Lalu A. Hery Qusyairi, "Interaksi Sosial dalam Proses Pembelajaran," *PALAPA* 7, no. 1 (21 Mei 2019): 149–66, <https://doi.org/10.36088/palapa.v7i1.194>.

³ Ratih Nur Indah Sari, Winarno Winarno, dan Triana Rejekiningsih, "Strategi Guru Ppkn Dalam Mengembangkan Instrumen Penilaian Kecakapan Kewarganegaraan," *Civics Education And Social Science Journal (Cessj)* 3, no. 1 (19 Juli 2021): 61, <https://doi.org/10.32585/cessj.v3i1.1406>.

⁴ Suparlan Al Hakim dkk., *Pendidikan Kewarganegaraan dalam Konteks Indonesia* (Malang: Madani, 2016).

⁵ Sudjarwo, *Proses Sosial dan Interaksi Sosial dalam Pendidikan* (Bandung: CV. Mandar Maju, 2015).

⁶ Mahmud, Hariman Surya Siregar, dan Koko Khoerudin, *Pendidikan Lingkungan Sosial Budaya* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015).

Fungsi pendidikan untuk peserta didik ialah menyokong pengembangan diri, dimana terjadi pengembangan segala kecakapan, potensi, serta karakteristik pribadinya ke arah yang positif, baik bagi dirinya maupun lingkungannya.⁷ Sebagaimana penjelasan pada Jurnal Penelitian Yanuar dkk. menjelaskan bahwa kurangnya interaksi sosial akan menghambat siswa dalam mencapai tugas-tugas perkembangannya terutama pada bidang kepribadian siswa.⁸

Adanya permasalahan tersebut dalam proses pembelajaran dan berkaitan dengan pentingnya interaksi sosial baik antara siswa terhadap siswa ataupun peserta didik dengan pendidik. Oleh sebab itu, perlu adanya model pembelajaran inovatif yang lebih menekankan pada keaktifan siswa serta adanya timbal balik atau *feedback* antara guru dengan peserta didik, sehingga mampu menimbulkan adanya interaksi sosial pada setiap individu dalam proses pembelajaran tersebut. Karena aktivitas belajar mengajar dalam lembaga pendidikan formal ialah aktivitas paling utama dalam totalitas proses pendidikan, maka dalam lembaga pendidikan formal kegiatan belajar mengajar memiliki keterkaitan dalam mencapai tujuan pendidikan. Hal ini mempunyai makna keberhasilan penggapaian tujuan pendidikan berdasar pada proses belajar mengajar yang dilalui siswa serta guru memiliki peranan utama dalam mengunggulkan motivasi siswa dalam belajar.⁹

Model Pembelajaran yaitu segala usaha yang dijalankan oleh pendidik, supaya terlaksana proses pendidikan melalui interaksi sosial menggapai tujuan secara efektif serta efisien. Model Pembelajaran dapat memperlancar proses modifikasi pengetahuan, tata nilai dan sikap yang menjadi kandungan interaksi yang dikembangkan. Menurut Slavin, pembelajaran *kooperatif* yaitu model atau tumpuan pembelajaran terdapat dalam proses pembelajaran yang berjalan, siswa bisa belajar serta bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif

⁷ Ani Supatmawati, Sulistyarini, dan Parijo, "Interaksi Sosial Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran Sosiologi Kelas X Sma Muhammadiyah" 2, no. 7 (2013).

⁸ Yanuar Brasista Amar Faishal, Heri Saptadi Ismanto, dan Padmi Dhyah Yulianti, "Meningkatkan Interaksi Sosial Melalui Layanan Penguasaan Konten Dengan Media Puzzle Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Semarang tahun Pelajaran 2014/2015" 1 (2014).

⁹ Intriya, "Strategi Pembelajaran Pkn Sebagai Sarana Pembentuk Karakter Siswa Sd Dalam Mencintai Negeranya Melalui Materi Menjaga Keutuhan Negara Indonesia," *Harmony* 2, no. 1 (t.t.): 13–24.

dengan sistem kelompoknya bersifat berbeda atau dengan ciri-ciri yang heterogen.¹⁰ Langkah-langkah pembelajaran dalam model pembelajaran kooperatif dibagi dalam beberapa langkah yaitu: menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa, menyajikan materi, mengorganisasikan siswa dalam kelompok-kelompok belajar, evaluasi, dan memberikan penghargaan.¹¹ Model pembelajaran *kooperatif* mempunyai banyak sekali macam dan tipe nya. Salah satunya ialah Model pembelajaran *kooperatif* dengan tipe *Teams Games Tournament*.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* yaitu salah satu bentuk atau model pembelajaran *kooperatif* yang ringan dijalankan dengan melibatkan kegiatan seluruh siswa dengan tiada membedakan status, menurutsertakan siswa menjadi tutor sebaya dan tercantum unsur permainan serta *reinforcement*. *Teams Games Tournament* (TGT) ialah bagian dari strategi pembelajaran *kooperatif* yang dibabarkan oleh Slavin (1995) dalam mendukung siswa mengulas serta mengarahkan materi pelajaran. Model TGT yang dijumpai Slavin (1995) berhasil membangkitkan kemampuan dasar, perolehan harga diri serta membangun interaksi yang positif antar siswa, dan sikap penerimaan atas perbedaan siswa lain.¹² Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) yaitu: penyajian kelas, *Teams*, *Games*, *Tournament*, dan yang terakhir *Team Recognition*. Kegiatan belajar melalui permainan yang disusun dalam pembelajaran model TGT memberikan peluang siswa bisa belajar lebih rileks disamping memupuk tanggung jawab, persaingan sehat, kerja sama, serta keterlibatan belajar.¹³

Modifikasi nilai interaksi diantara pendidik serta, siswa akan berjalan secara efektif serta efisien bila melalui model pembelajaran, perihal tersebut telah dikaji dalam penelitian oleh

¹⁰ Doni Junni Priansa, *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran* (Bandung: CV. PUSTAKA SETIA, 2019).

¹¹ Nur Indah Rahmawati dan Sugeng Sutiars, "Pembelajaran Kooperatif Sebagai Model Efektif Untuk Mengembangkan Interaksi dan Komunikasi Antara Guru dan Peserta didik" 9, No. 2 (2019)

¹² Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran* (Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR, 2013).

¹³ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013* (Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2014).

Ani Supatmawati dkk.¹⁴ yang menemukan bahwa corak interaksi sosial yang diterapkan guru dengan siswanya di dalam kelas dalam mewujudkan interaksi siswa melalui sebuah pertanyaan yang dilontarkan serta mendatanginya pada siswa yang pasif agar terpicat untuk tergabung pada proses pembelajaran. Pada penelitian yang dilaksanakan oleh Ardiani penggunaan model pembelajaran *kooperatif* bisa menaikkan hasil belajar yang ditandai dengan keberhasilan dari siklus II yang dapat menggapai standarisasi kriteria ketuntasan minimal (KKM).¹⁵ Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Dona Nur Hasanah penggunaan penggunaan metode kerja kelompok bisa menaikkan interaksi sosial siswa yang ditandai dengan terdapat kenaikan mulai siklus I sampai siklus II sejumlah 13,33% serta kenaikan ke siklus III sebanyak 15%.¹⁶

Salah satu Sekolah Dasar yang terletak di Desa Gribig Kecamatan Gebog Kabupaten Kudus yaitu SD 2 Gribig di kelas 5 mengalami sebuah permasalahan sebagaimana yang telah dipaparkan diatas. Proses pembelajaran yang masih kurang adanya interaksi aktif antar siswa, bahkan biasanya pembelajaran masih terpusat di guru, hal tersebut menjadikan siswa kurang aktif atau pasif selama proses pembelajaran. Tidak ada interaksi yang timbul antara siswa dengan siswa atau siswa dengan guru sampai pembelajaran memiliki kesan yang tidak menjemukan. Hal tersebut diakibatkan sebab siswa belum terbiasa dengan adanya interaksi sosial yang menjadikan siswa menjadi lebih akrab dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Penyebab lain kurangnya interaksi sosial dalam pembelajaran yakni model pembelajaran yang digunakan guru tidak menuntun siswa agar cakap dan melakukan interaksi satu dengan lainnya. Sehingga bersama adanya permasalahan tersebut menjadikan guru tersebut membuat suatu terobosan baru untuk menaikkan interaksi siswa melalui menerapkan model pembelajaran *koopertaif* dengan tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai langkah untuk menaikkan interaksi sosial siswa di kelas 5 pada mata pelajaran PPKn.

¹⁴ Supatmawati, Sulistyarini, Dan Parijo, "Interaksi Sosial Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran Sosiologi Kelas X Sma Muhammadiyah."

¹⁵ Ardiani, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (Tgt) Pada Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sd Negeri Mangkura Iv Makassar" (Makassar, Universitas Muhammadiyah Makassar, 2013).

¹⁶ Dona Nur Hasanah, "Peningkatan Interaksi Sosial Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Menggunakan Metode Kerja Kelompok Sekolah Dasar," Universitas Tanjungpura, 2015.

Berawal dari kondisi dan permasalahan yang telah dipaparkan diatas, hal yang menarik untuk di telaah, diteliti, dan dicermati lebih jauh mengenai implementasi model pembelajaran *kooperatif* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap interaksi sosial siswa pada Mata pelajaran PPKn di Kelas 5. Oleh karena itu, peneliti mengangkat penelitian yang berjudul **“IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP INTERAKSI SOSIAL PADA MATA ELAJARAN PPKN KELAS 5 DI SD 2 GRIBIG GEBOG KUDUS”**.

B. Fokus Penelitian

Berlandas latar belakang yang diuraikan, pembahasan dalam riset ini supaya tidak menyebar dan lebih tertuju maka peneliti memutuskan fokus penelitian yang diselidiki. Pertama, terkait implementasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam mata pelajaran PPKn kelas 5 SD 2 Gribig. Kedua, terkait meningkatkan interaksi sosial siswa dengan memanfaatkan model pembelajaran *kooperatif* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran PPKn Kelas 5 SD 2 gribig. ketiga, terkait faktor pendukung dan penghambat dalam implementasi model pembelajaran *kooperatif* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran PPKn kelas 5 SD 2 gribig. Dengan semacam itu riset ini bisa lebih terarah, terfokus serta tidak meluas atas pembahasan yang tidak memiliki kaitan dengan riset ini.

C. Rumusan Masalah

Berlandas latar belakang masalah, identifikasi, serta fokus penelitian maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana implementasi model pembelajaran *kooperatif* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam mata pelajaran PPKn kelas 5 SD 2 Gribig?
2. Bagaiaaman interaksi sosial siswa dengan menggunakan model pembelajaran *kooperatif* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran PPKn kelas 5 SD 2 Gribig ?
3. Apa faktor pendukung dan penghambat dalam implementasi model pembelajaran *kooperatif* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap interaksi sosial siswa pada mata pelajaran PPKn kelas 5 SD 2 Gribig ?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah *riset* di atas, maka tujuan *riset* dilakukan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui bagaimana implementasi model pembelajaran *kooperatif* tipe *Teams Games Tournament* dalam mata pelajaran PPKn kelas 5 SD 2 Gribig
2. Untuk mengetahui bagaiman interaksi sosial siswa dengan menggunakan model pembelajaran *kooperatif* tipe *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran PPKn kelas 5 SD 2 Gribig
3. Untuk Mengetahui apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam implementasi model pembelajaran *kooperatif* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap interaksi sosial siswa pada mata pelajaran PPKn kelas 5 SD 2 Gribig

E. Manfaat Penelitian

Riset ini diinginkan mampu membagikan manfaat yang didapatkan oleh seluruh pihak baik secara teoritis maupun secara praktis, adapun manfaat yang dimaksud adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

- a. Riset ini diinginkan mampu berguna untuk memperkaya khasanah keilmuan dalam program studi pendidikan di SD 2 Gribig terkait dengan implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan interaksi sosial siswa pada mata pelajaran PPKn kelas 5
- b. Riset ini diinginkan mampu membagikan informasi kepada seluruh pihak dalam meningkatkan perbaikan interaksi sosial siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif dalam mata pelajaran PPKn.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

- a) Mampu menjadi perkembangan dan pembaharuan informasi dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif sebagai rujukan untuk mengembangkan dan meningkatkan pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan, misalnya dalam penelitian ini yakni implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap interaksi sosial siswa pada mata pelajaran PPKn kelas 5 SD 2 Gribig.

b) Mampu meningkatkan guru dalam monitoring atau evaluasi terhadap proses pembelajaran dalam implementasi model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap interaksi sosial pada mata pelajaran PPKn. sehingga mampu mencari solusi bersama agar di masa mendatang dapat meningkat untuk lebih baik lagi dari segi kualitas maupun kuantitas dalam dunia pendidikan.

b. Bagi siswa

Riset ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman baru kepada siswa tentang interaksi sosial dengan penerapannya yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) pada pembelajaran PPKn di kelas 5

c. Bagi peneliti

Riset ini diharapkan dapat melebihi pengetahuan yang belum pernah ada sebelumnya bagi perluasan ilmu pengetahuan terpenting yang memiliki hubungan dengan model pembelajaran dalam proses pendidikan.

d. Bagi pembaca

Riset ini mampu berguna sebagai masukan dalam memperkaya dan menambahkan ilmu pengetahuan bagi pembaca. selain itu, diharapkan riset ini mampu dijadikan sebagai tumpuan riset setelahnya dengan tema kajian yang serupa.

F. Sistematika Penulisan Skripsi

Pada sistematika penulisan ini hendak dijabarkan kerangka penulisan sebagai sebuah konsep dasar dalam pembahasan lebih lanjut. Berkenan dengan sistematika penulisannya tertera berikut ini:

1. Bagian Awal

Dalam bagian awal tersusun dari : cover/halaman judul, halaman pengesahan proposal dan halaman daftar isi

2. Bagian Isi

Bagian bab ini terdiri dari beberapa bab. Yaitu :

BAB I PENDAHULUAN, dalam bab ini berisi Latar Belakang Masalah, Fokus Penelitian, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Sistematika Penelitian.

BAB II KAJIAN TEORI dalam bab ini terdiri dari Deskripsi Teori-teori Pustaka Terkait, , Model Pembelajaran *Time Games Turnamen (TGT)*, Interaksi sosial, Pembelajaran PPKN, Penelitian Terdahulu dan Kerangka Berfikir.

BAB III METODE PENELITIAN Bagian ini menjelaskan jenis dan pendekatan penelitian, lingkungan penelitian, subjek penelitian, sumber data, metode pengumpulan data, verifikasi keabsahan data, dan teknik analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN, dalam bab ini terdiri dari Gambaran Obyek Penelitian, Deskripsi Data Berdasarkan Rumusan Masalah, Pembahasan Hasil Penelitian Berdasarkan Analisis Data dengan teori yang mendukung.

BAB V PENUTUP, dalam bab ini berisi kesimpulan dan saran

3. **Bagian Akhir**

Dalam bagian ini berisi tentang daftar pustaka yang dimana memuat berbagai sumber informasi yang dijadikan peneliti acuan atau referensi dalam pembuatan skripsi penelitian ini. Referensi tersebut berupa buku, jurnal, skripsi, halaman internet, dan sebagainya. Serta lampiran-lampiran yang dibutuhkan dalam penelitian.