

STKIP PGRI JOMBANG

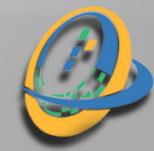
Pengembangan
Pembelajaran
Inovatif
dan
Inspiratif:

Menjawab
Tantangan
Era
Milenial



PROSIDING

HASIL PENELITIAN PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN
PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN INOVATIF DAN INSPIRATIF:
Menjawab Tantangan Era Milenial



www.stkipjb.ac.id



Jombang, 7 April 2018
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
STKIP PGRI JOMBANG
Jl. Pattimura II/20 Jombang
Telp. (0321) 861319-854318 FAX (0321) 854319





PROSIDING

ISSN 2443-1923

SEMINAR NASIONAL

Hasil Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran

*“Pengembangan Pembelajaran Inovatif dan Inspiratif:
Menjawab Tantangan Era Milenial”*

**STKIP PGRI JOMBANG
7 APRIL 2018**

VOLUME 4

No. 1 2018



HAK CIPTA

**PROSIDING SEMINAR NASIONAL
HASIL PENELITIAN PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN
“PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN INOVATIF DAN INSPIRATIF :
MENJAWAB TANTANGAN ERA MILENIAL”**

**STKIP PGRI JOMBANG
07 APRIL 2018**

Editor/Reviewer

Agus Prianto	STKIP PGRI Jombang
Adib Darmawan	STKIP PGRI Jombang
Siti Maisaroh	STKIP PGRI Jombang
Khoirul Hasyim	STKIP PGRI Jombang
Banu Wicaksono	STKIP PGRI Jombang
Fahimul Amri	STKIP PGRI Jombang
Suminto	STKIP PGRI Jombang
Slamet Boediono	STKIP PGRI Jombang
Ahmad Sauqi Ahya	STKIP PGRI Jombang
M. Fajar	STKIP PGRI Jombang
Wahyu Indra Bayu	STKIP PGRI Jombang
Anton Wahyudi	STKIP PGRI Jombang
Henky Muktiadji	STKIP PGRI Jombang
M. Farhan Rafi	STKIP PGRI Jombang
Yunita Puspitasari	STKIP PGRI Jombang
Tatik Irawati	STKIP PGRI Jombang
Rukminingsih	STKIP PGRI Jombang
Safil Maarif	STKIP PGRI Jombang

Mitra Ahli

Dr. Widyo Winarso, M.Pd.	(Sekretaris Pelaksana Kopertis Wilayah VII Jatim)
Prof. Dr. Djatmika, M.A.	(Guru Besar Universitas Sebelas Maret Solo)
Dr. Firman, M.Pd.	(Dosen PPKn STKIP PGRI Jombang)

Diterbitkan Oleh:
STKIP PGRI Jombang

Hak Cipta © 2018
Panitia Semnas
STKIP PGRI Jombang

ISI DI LUAR TANGGUNG JAWAB EDITOR/PENERBIT



PERSONALIA

SEMINAR NASIONAL HASIL PENELITIAN PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN “PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN INOVATIF DAN INSPIRATIF : MENJAWAB TANTANGAN ERA MILENIAL”

STKIP PGRI JOMBANG
07 APRIL 2018

Munawaroh	Ketua STKIP PGRI Jombang
Heny Sulistyowati	Wakil Ketua 1
Nurwiani	Wakil Ketua 2
Nanik Sri Setyani	Wakil Ketua 3
Agus Prianto	Koordinator Seminar Nasional
Adib Darmawan	Anggota
Siti Maisaroh	Anggota
Khoirul Hasyim	Anggota
Banu Wicaksono	Anggota
Fahimul Amri	Anggota
Suminto	Anggota
Slamet Boediono	Anggota
Ahmad Sauqi Ahya	Anggota
M. Fajar	Anggota
Wahyu Indra Bayu	Anggota
Anton Wahyudi	Anggota
Henky Muktiadji	Anggota
M. Farhan Rafi	Anggota
Yunita Puspitasari	Anggota
Tatik Irawati	Anggota
Rukminingsih	Anggota
Amir Hamzah	Anggota
Abdillah	
Rizki Brilian Sandi	Anggota
Safiil Maarif	Anggota

_____Kata Pengantar_____



Millennials, atau juga dikenal sebagai generasi millennial, adalah kelompok generasi yang lahir antara tahun 1980-an sampai dengan tahun 2000-an. Dengan demikian generasi millennial adalah generasi muda yang sekarang berusia antara 17 – 37 tahun. Tidak dapat dielakkan, kelompok generasi inilah yang mulai sekarang akan banyak mengisi dan berwarnai corak kehidupan masyarakat *jaman now* dan kehidupan masyarakat pada masa yang akan datang. Generasi millennial inilah yang akan menentukan apakah bangsa kita akan mampu tampil setara dan mampu bersaing dengan bangsa lain dalam komunitas global.

Hasil riset yang dirilis oleh *Pew Riset centre* menjelaskan keunikan generasi millennial yang tidak bisa *dilepaskan* dari keberadaan teknologi internet dan budaya pop. Generasi millennial memiliki ketergantungan yang sangat tinggi dengan teknologi internet. Mereka juga lebih terbuka dengan berbagai ide baru dan gagasan dari sumber mana pun.

Porsi kelompok generasi millennial di Indonesia diperkirakan sebanyak 34% dari total penduduk. Kelompok generasi inilah yang dalam kehidupannya selalu mengandalkan kecepatan, dan cenderung suka pada hal-hal yang serba instan. Bila hal ini terus dijadikan pedoman dalam berperilaku, *maka* dikawatirkan akan memunculkan perilaku *cuek* dengan lingkungan sosialnya, individualis dan egosentris, cenderung mencari hal yang serba mudah, dan kurang menghargai sebuah proses. Kecenderungan ini menjadi tantangan utama bagi semua pendidik *jaman now*. Kegiatan pendidikan dan pembelajaran ditantang untuk mampu memberikan jawaban riil, bagaimana para pendidik harus mengembangkan kegiatan pendidikan dan pembelajaran yang relevan dengan karakteristik generasi millennial. Bagaimana keberadaan teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang pesat justru dapat digunakan untuk membangun karakter positif generasi millennial agar kelak mereka dapat bersaing dalam komunitas global.

Saat ini, kajian tentang pendekatan pendidikan, pembelajaran, dan pengembangan sumber daya manusia yang secara spesifik diperuntukkan untuk memperkuat peran generasi millennial dalam era global *masih* belum banyak dikaji oleh para peneliti, akademisi, dan para pengembang sumber daya manusia. Kegiatan Seminar Nasional Hasil Penelitian Pendidikan dan

Pembelajaran dengan tema: “Pengembangan Pembelajaran Inovatif dan Inspiratif: Menjawab Tantangan Era Millennial” ini dirancang untuk mewadai hasil pemikiran, kajian, dan penelitian para akademisi yang menaruh perhatian besar pada isu tentang bagaimana mengembangkan kegiatan pendidikan dan pembelajaran yang mampu menjawab tantangan era millennial. Hasil pemikiran, kajian, dan penelitian ini diharapkan dapat dijadikan rujukan bagi para pendidik dan pengembang sumber daya manusia untuk mengantarkan tumbuhnya insan millennial yang berkarakter, cerdas, dan kompetitif.

Jombang, 31 Maret 2018

Panitia Seminar Nasional

Daftar Isi



Halaman Sampul	i
Halaman Hak Cipta	ii
Personalia	iii
Kata Pengantar	iv
Daftar Isi	vi-x
<i>Keynote Speaker</i>	
Kompetensi Wacana sebagai Kecakapan Literasi dalam Proses Pembelajaran <i>Prof. Dr. Djatmika, M.A</i>	1-11
Pembelajaran Inovatif-Inspiratif pada Generasi Milenial Artikulasi dan Tantangannya <i>Dr. Firman, M.Pd</i>	12-21
<i>Penguatan Budaya Literasi Peserta Didik dalam Era Milenial</i>	
Tingkat Tutur Bahasa Jawa Krama dalam Sandiwara Ludruk “Sarip Tambak Oso” Oleh Mahasiswa STKIP PGRI Jombang <i>Kiki Andri Yamil, Heny Sulistyowati</i>	23-34
Menggal Nilai-Nilai Kearifan Lokal dalam Cerita Babad Kebo Kicak Karang Kejambon di Kabupaten Jombang <i>Anton Wahyudi, Banu Wicaksono</i>	35-50
Pengaruh Kompetensi Profesional terhadap Kinerja Guru Ekonomi SMA di Kabupaten Jombang <i>Diah Dinaloni</i>	51-60
The Implicature of Cigarette Adversement <i>Computri Febriana, Ika Lusi Kristanti</i>	61- 64
Program Pojok Baca Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Baca Siswa Melalui GLS (Gerakan Literasi Sekolah MAN 5 Jombang) <i>Kiswati</i>	65-72
Considering Translator’s Background in Translating Fugures of Speech in Novel of Mice and Man <i>Lailatun Najakh, MR Nababan, Djatmika</i>	73-81

Eskpresi yang Memitigasi Tindak Tutur Mengkritik pada Novel To Kill A Mockingbird Karya Harper Lee <i>Luthfiyah Hanim Setyawati, M.R. Nababan, Djatmika</i>	82-92
Strategi Pengembangan Usaha Kecil dan Menengah (UKM) Melalui Marketing <i>Online</i> di Dinas Koperasi dan UMKM Kabupaten Banyuwangi <i>Mohamad Regalfa Margiono</i>	93-102
Analysis of Greeting and Verbs in Accomodating Honorifics Expression of Okky Madasari Novel (Entrok, 86, Maryam, Pasung Jiwa, and Kerumunan Terakhir) Through Sociolinguistics Approach <i>Mochamad Nuruz Zaman, .M. R. Nababan, Djatmika</i>	103-114
Kecenderungan Pengamanan Diri pada Tokoh Utama dalam Novel Kroco Karya Putu Wijaya sebagai Salah Satu Media Literasi <i>Mu'minin, Ahmad Sauqi Ahya</i>	115-122
Kegagalan Metakognitif dalm Memahami dan Menganalisis Masalah Matematika <i>Abd. Rozak</i>	123-134
Pengetahuan (Connaissance) Sejarah dan Moral Zaman dalam Trilogi Novel Rara Mendut Karya Y.B. Mangunwijaya <i>Siti Maisaroh</i>	135-153
Meronim dalam Video Pengangkatan Gubernur DKI Jakarta Anies Baswedan Masa Jabatan 2017-2022 <i>Wildan Mahmudi, Susi Darihastining</i>	154-163
A Critical Study of Implicature and Taboo Language in The Subtitling Japanese Animeinto English and Its Effect on EFL <i>Didik Setiawan, Tatik Irawati</i>	164-169
Technology and Literature: The Duo (Contradictive) Dinamic in Rising <i>Zulidyana Dwi Rusnalasari, Retno Danu Rusmawati, Fitri Rofiyarti</i>	170-174
The Strengthening of an Integrated Entrepreneurship Education for Encouraging Indonesia National Entrepreneurship Movement, <i>Ninik Sudarwati</i>	175-183
Literasi Digital di Era Milenial <i>Heru Totok Tri Wahono, Yulia Effrisanti</i>	185-193
Historical Gap in Troy Movie : A Mimesis Approach <i>Royan Wulandari, M. Syaifuddin S.</i>	194-198

Kecakapan Peserta Didik dalam Era Milenial

- Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Tingkat Kebugaran Jasmani Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri Kesamben Jombang** 200-204
Nur Iffah, Miftakhul Rohman
- Investigating Effect Information Transfer Technique Toward Students' Reading Achievement** 205-214
Vinie Aji Sukma, Rosi Anjarwati
- Menakar Efektifitas Poa Pembelajaran Kewirausahaan dalam Menumbuhkan Kompetensi dan Minat Berwirausahaan Peserta Didik SMK di Jawa Timur** 215-228
Agus Prianto, Siti Zoebaidha, Ahmad Sudarto, Retno Sri Hartati
- Implementasi Assurance, Relevance, Interest, Assessment and Satisfaction Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMPN 1 Mojowarno** 229-235
Nurul Aini, Ama Noor Fikrati
- Scrutinizing Discourse Markers in English Listening Section of Senior High School National Examination in 2015/2016** 236-244
Asep Budiman
- Simplex and Complex Thinking Through Reading in Javanese for Children at the Fifth Grade Students of Elementary School : Psycholinguistic Approach** 245-257
Chalimah
- Analisis Pengaruh Kompetensi Profesional dan Kometensi Pedagogik Guru terhadap Sikap Belajar Siswa** 258-267
Dwi Wahyuni
- Evaluasi Instrumen Karakter Teacherpreneur dalam Meningkatkan Profesionalisme Guru SMK Bisnis dan Manajemen di Era Milenial** 268-274
Fahmi Ulin Ni'mah
- Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (NHT) dalam Pembelajaran Matematika** 275-283
Failatul Faridloh, Safiil Maarif
- Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray (TSTS) terhadap Hasil Belajar Passing Bolavoli Siswa Kelas XI SMK Diponegoro Ploso Tahun Pelajaran 2017/2018** 284-294
Aguk Sumarioko, Joan Rhobi Andrianto
- Higher Order Thinking Skills pada Pembelajaran Abad 21 (Pre Research)** 295-301
Leni Widiawati, Soetarno Joyoatmojo, Sudyanto

Pengaruh Modeling The Way terhadap Hasil Belajar Keterampilan Menulis Teks Negosiasi Siswa Kelas X-MIPA 3 SMAN Bandarkedungmulyo Jombang Tahun Pelajaran 2017/2018 <i>Anggita Dyah Pusparini, Mindaudah</i>	302-311
Meningkatkan Self Directed Learning melalui Problem Based Learning Mahasiswa Prodi Matematika STKIP PGRI Jombang <i>Rifa Nurmilah</i>	312-318
Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Assisted Individualization (TAI) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di Kelas VIII SMP Terpadu Darul Dakwah Mojokerto <i>Syarifatul Ma'ulah, Anni Rufaizah</i>	319-325
Deskripsi Keterampilan Pengetahuan Prosedural Siswa dalam Pemecahan Masalah Matematika Berdasarkan Kemampuan Matematika <i>Ervin Yulianingtyas, Wiwin Sri Hidayati</i>	326-338
Reader's Theater pada Pembelajaran Speaking <i>Muhammad Farhan Rafi, Aang Fatihul Islam</i>	339-345
Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas XI pada Materi Pola Bilangan <i>Moch. Noer Arief Basuki Rachmadhani</i>	346-356
 <i>Penerapan Pembelajaran Inovatif dan Inspiratif</i>	
Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa <i>Ella Sukriya Yusnita, Ririn Febriyanti</i>	358-362
Pengaruh Pembelajaran PPKn dengan Model Role Playing terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di Jombang <i>Ulil Istibsyaroh, Rr. Agung Kesna Mahatmaharti, Siyono</i>	363-371
Dampak Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Game Tournament (TGT) Berbasis Karakter Guru PPKn di SMKN 1 Mojoagung <i>Syahnur Karmi Enda, Diah Puji Nali Brata</i>	372-383
Inovasi Media Literasi Melalui Analisis Wacana Kritis Perspektif Michel Foucault dalam Novel 3 Sri Kandi Karya Silvarani <i>Diana Mayasari, Fetty Afrianti</i>	384-392
Penerapan Teknik Ice Braking untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Materi Bilangan Bulat <i>Esty Saraswati Nurhartiningrum, Zuli Retno Wati</i>	393-402

Debat Sebagai Metode Pembelajaran untuk Melatih Sikap Kritis Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X (Sepuluh) Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 7 Kota Serang <i>Ita Purwati, Jedah Nurlatifah</i>	403-413
Ujian Nasional Berbasis Komputer di MADrasah Aliyah Mamba'ul Ma'arif Denanyar Jombang: Mafaat dan Kesiapan <i>Moh. Nasrudin, Lailatus Sa'adah</i>	414-422
Merancang Perangkat Pembelajaran Simulasi Digital SMK X Materi Masalah TIK dan Cara Mengatasinya dengan Pendekatan Saintifik <i>Masruchan</i>	423-431
Pengembangan Model Pembelajaran dengan Pendekatan CTL (Contextual Teaching and Learning) Melalui Metode APBL (Authentic Problem Based Learning)) pada Mata Pelajaran Kewirausahaan <i>Munawaroh</i>	432-446
Pembelajaran Berbasis Proyek pada Matakuliah Kewirausahaan <i>Shanti Nugroho Sulityowati</i>	447-454
The Effectiveness of Using Collaborative Storytelling Game in Teaching Speaking <i>Faidza Saskia Putri, Ima Chusnul Chotimah</i>	455-459
Collaborative Strategic Reading (CSR) Strategy for Improving Teaching Reading Class <i>Hartia Novianti, Afi Ni'amah</i>	460-468

DAMPAK PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TEAM GAME TOURNAMENT* (TGT) BERBASIS KARAKTER GURU PPKn DI SMKN 1 MOJOAGUNG

Syahnur Karmi Enda¹ (syahnurkarmienda.ppkn2013@gmail.com)

Diah Puji Nali Brata² (diah.puji@stkip.ac.id)

Abstract

Most of instructional design in Indonesia has focused more on cognitive domain. As a result, students' performances increase yet their values to respect the teacher decrease. Moreover, the values of responsibilities, collaborations, and disciplines have evaporated. In contrast, people have expected the good values from the schools. Considering this issue, one of the possible efforts to resolve is by implementing cooperative learning Team Game Tournament (TGT) by integrating character values. This study aims at finding; (1) instructional problems of Pendidikan Pancasila dan Kewarganegeraan (henceforth, PPKn) lesson and (2) the effect of instructional model of Team Game Tournaments (TGT) application. The study employed qualitative by case study as the method. For triangulation, the data were collected from various sources such as observation, interview, and documentation. The respondents involved in this study are the teacher and grade 12 students of accounting in Vocational high school (henceforth, SMKN) 1 Mojoagung, Jombang. The result of this study has revealed that (1) the instructional problems in PPKn are the students' consideration of PPKn as a boring lesson, the instructional process is not conducive, the students do not actively participate, the students are less motivated, the theory-based learning materials, the students' low performances (2) the effects of the TGT implementation by integrating character values is that students' focus are increasing as well as their activities, creativities, and enthusiasm. In addition, TGT's implementation has influenced the teacher's instructional to be more educative, joyful, and conducive as well as strengthen the values of responsibility, collaborations, and fair competitions.

Key Words: cooperative learning, TGT, character

Abstrak

Desain pembelajaran di Indonesia sebagian besar menitikberatkan pada ranah kognitif, peserta didik memiliki nilai akademis yang tinggi tetapi kurang menghormati guru, nilai-nilai karakter tanggung jawab, kerjasama, disiplin semakin luntur. Masyarakat menuntut dan menganggap penting nilai dan sikap yang baik dari output sekolah. Salah satu upaya guru untuk mengatasi masalah pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif Team Game Tournament (TGT) dengan mengintegrasikan nilai-nilai karakter. Tujuan dari penelitian ini adalah (1) untuk mengetahui permasalahan pembelajaran mata pelajaran PPKn, (2) untuk mengetahui dampak penerapan model pembelajaran kooperatif Time Game Tournament (TGT) guru PPKn. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan analisis studi kasus, metode pengumpulan data dengan triangulasi sumber antaralain observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subyek penelitian ini adalah guru, peserta didik kelas XII Akutansi (Ak) 1 SMKN 1 Mojoagung Jombang. Hasil penelitian menunjukkan: (1) permasalahan pembelajaran mata pelajaran PPKn adalah peserta didik menganggap mata pelajaran PPKn sebagai mata pelajaran yang membosankan dan tidak menyenangkan, proses belajar dan pembelajaran di kelas tidak kondusif, peserta didik pasif, motivasi kurang, materi pembelajaran berbasis konsep teori PPKn, dan hasil belajar peserta didik kurang optimal, (2) dampak penerapan model pembelajaran kooperatif Time Game Tournament (TGT) dengan mengintegrasikan nilai-nilai karakter adalah belajar peserta didik menjadi lebih fokus, variatif, aktif, kreatif, semangat; proses pembelajaran guru interaktif edukatif, menyenangkan, nyaman, kondusif dan menguatkan nilai-nilai karakter tanggung jawab, jujur, kerja sama dan persaingan sehat.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Kooperatif, Team Game Tournament (TGT), karakter

PENDAHULUAN

¹Mahasiswa Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegeraan, STKIP PGRI Jombang, Jawa Timur

²Dosen Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegeraan, STKIP PGRI Jombang, Jawa Timur

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat (1) menyatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Sebagai bekal menjadi generasi penerus negara kesatuan republik Indonesia. Pendidikan adalah tempat berproses mendapatkan berbagai ilmu untuk mengembangkan kemandirian, mengembangkan bakat dan mengembangkan kecerdasan setiap manusia yang berguna bagi dirinya sendiri, masyarakat disekitarnya dan berguna bagi bangsa khususnya Negara kesatuan Republik Indonesia. Proses pengembangan itu diperlukan anggota masyarakat yang mengabdikan diri dan ahli dalam bidangnya yaitu guru sebagai agen pembelajaran.

Daryanto & Raharjo, (2012:170) menyatakan bahwa guru merupakan faktor yang paling penting dalam bidang pendidikan karena guru merupakan tokoh teladan. Guru tidak hanya dapat mengajar tetapi harus bisa memahami karakteristik peserta didik yang berbeda-beda. Berbagai macam karakter peserta didik, guru tersebut harus bisa membimbing dan mengarahkan. Guru juga berperan aktif dalam mencerdaskan, melatih bakat peserta didik, menumbuhkan minat peserta didik dan selalu memotivasi peserta didik agar aktif dalam proses belajar dan pembelajaran baik dikelas maupun di luar kelas.

Peran guru sebagaimana amanah UU Sisdiknas Tahun 2003, pada hakikatnya pengembangan nilai-nilai karakter sangat dianjurkan untuk output lulusan yang mampu berdaya saing tinggi dalam dunia kerja. Profil dunia kerja yang dituntut oleh pengguna lulusan adalah memiliki keseimbangan antara intelektual dan kepribadian, antara *hardskill* dan *softskill*. Namun pada kenyataannya konstruksi pembelajaran guru lebih didominasi oleh ranah kognitif untuk pengembangan intelektual. Menurut (Brata.PNB,2017) bahwa peserta didik memiliki nilai akademik tinggi, ketrampilan yang memadai namun sikap dan tingkah laku sebagai cermin karakter positif masih dipertanyakan, peserta didik menunjukkan sikap yang kurang hormat atau bahkan tidak hormat kepada guru, tawuran antar sekolah, membolos saat pelajaran, dan seks bebas di kalangan remaja. Pendidikan seharusnya mampu mencetak manusia Indonesia yang memiliki moral dan kepribadian luhur yang sesuai dengan karakter bangsa, melalui pengembangan nalar kritis, nilai-nilai moral, nilai-nilai kemanusiaan, dan spiritual secara holistik

Permasalahan yang dihadapi dalam proses belajar dan pembelajaran terdapat beberapa faktor, salah satunya penerapan metode pembelajaran kelas yang sama secara terus menerus menyebabkan suasana belajar menjadi membosankan sehingga peserta didik menjadi pasif di kelas, tidak bersemangat, tidak memiliki motivasi dalam mengikuti proses pembelajaran dan cenderung menyebabkan minat belajar menjadi berkurang pada materi yang sudah disampaikan oleh guru, sehingga hasil belajar menjadi kurang optimal. Dari permasalahan tersebut mengharuskan guru memiliki inovasi dan kreatifitas dengan menerapkan model pembelajaran. (Dimiyati & Mudjiono, 2013: 238)

Model pembelajaran dapat membantu peserta didik mendapat informasi terbaru, menemukan berbagai ide baru, dan meningkatkan ketrampilan berfikir peserta didik. Model pembelajaran seperti ini disebut sebagai model pembelajaran inovatif. Model pembelajaran inovatif mengharuskan peserta didik berperan aktif dalam proses belajar mengajar di kelas maupun di luar kelas. Sehingga peserta didik lebih semangat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Berbagai macam model pembelajaran inovatif salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif.

Model pembelajaran kooperatif adalah inovasi dan kreatifitas dari bentuk model pembelajaran yang disampaikan oleh guru dengan cara peserta didik belajar dan bekerja sama secara kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang beranggotakan empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen yang artinya tidak memandang perbedaan golongan seperti kelamin, suku, ras, dan agama. Salah satu model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran tipe TGT (*Teams Game Tournament*). (Rusman, 2013:202)

Pembelajaran Model TGT (*Team Game Tournament*) adalah model pembelajaran yang mengharuskan melibatkan seluruh peserta didik tanpa ada perbedaan status. Model TGT melibatkan peran peserta didik sebagai tutor teman sebaya. Mengandung unsur permainan yang dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik. Aktifitas belajar yang menerapkan model pembelajaran TGT

memungkinkan peserta didik belajar lebih giat, menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerja sama, kejujuran persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Menurut Slavin dalam Fathurrohman, (2015:56-58) mengemukakan Model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) memiliki 5 tahapan yaitu tahap penyajian kelas (*Class Presentation*), belajar kelompok (*Teams*), permainan (*Games*), pertandingan (*Tournament*) dan penghargaan kelompok (*Team Recognition*).

Model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) memiliki berbagai macam kelebihan antara lain, peserta didik lebih mudah memperoleh teman dari kelompok yang berbeda sehingga jiwa sosial peserta didik menjadi lebih baik, meningkatkan keyakinan peserta didik bahwa hasil yang mereka peroleh berasal dari kerja keras selama berkelompok bukan dari keberuntungan, dan memberikan motivasi serta inovasi supaya peserta didik tidak bosan di kelas sehingga dapat memperbaiki kemampuan kognitif yang mencakup mengingat, memahami, dan menganalisis sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn).

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) menggunakan model pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik PPKn dalam rangka peningkatan kualitas belajar dan pembelajaran yang memusatkan pada perkembangan peserta didik sebagai warga negara yang cerdas dan baik secara utuh yang terbingkai dalam Kompetensi Inti (KI). Selain itu model pembelajaran yang mengarahkan peserta didik untuk bersikap dan berfikir ilmiah (*Scientific*). (Kemendikbud, 2015:2). Salah satu Model pembelajaran yang dikembangkan untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan adalah model pembelajaran TGT. *Team Game Tournament* (TGT) merupakan salah satu dari model pembelajaran inovatif yang dapat membuat suasana belajar khususnya peserta didik menjadi aktif dan lebih menyenangkan. Rasa percaya diri peserta didik dapat meningkat dan seluruh peserta didik memiliki kesempatan yang sama untuk berpartisipasi di kelas. Adanya kerja sama yang baik dari masing-masing kelompok sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan atau kegagalan dari ranah afektif, kognitif dan psikomotor yang dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran dikelas maupun diluar kelas dimana tingkat keberhasilan ditandai dengan kuantitatif atau skala nilai berupa huruf, angka atau simbol untuk dijadikan acuan penilaian bagi peserta didik dari hasil tes atau ujian yang dilakukan secara lisan maupun secara tertulis dan dari pengamatan observasi tingkah laku atau sikap peserta didik selama berada didalam kelas dan luar kelas. (Sudijono, 2012:33)

Hasil belajar merupakan capaian tingkat keberhasilan peserta didik selama kegiatan belajar mengajar didalam kelas maupun diluar kelas, hasil belajar menentukan peserta didik lulus dalam ujian secara tertulis maupun secara lisan dengan nilai yang telah ditentukan standart KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dengan nilai rata-rata 75 yang sekolah tetapkan. Guru haruslah memiliki beragam inovasi dan kreatifitas ketika melakukan pengajaran dikelas dengan menerapkan model pembelajaran yang menyenangkan supaya peserta didik dapat lulus nilai standart KKM tersebut.

KAJIAN PUSTAKA

Tinjauan Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menerapkan tahapan-tahapan secara rinci dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran yang dilakukan secara praktek. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran, tujuan-tujuan pembelajaran, tahap pembelajaran, lingkungan pengelolaan kelas dan kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman perancang pembelajaran oleh para guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. (Trianto, 2014:53)

Model pembelajaran adalah rangkaian strategi pembelajan atau pendekatan pembelajaran, tujuan-tujuan pembelajaran, tahap pembelajaran, lingkungan pengelolaan kelas dan kegiatan pembelajaran. yang diterapkan oleh guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas maupun di luar kelas yang membuat peserta didik berfikir aktif dengan berbagai inovasi cara mengajar. Salah satu contoh model pembelajar inovatif adalah model pembelajaran kooperatif .

Definisi model pembelajaran kooperatif adalah inovasi dan kreatifitas dari bentuk model pembelajaran dengan cara belajar dan bekerja sama secara kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang beranggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen yang artinya tidak memandang perbedaan kelamin, suku, ras, dan agama. (Rusman, 2013:202). Pembelajaran kooperatif tidak hanya sekedar belajar dalam kelompok. Ada unsur dasar dan terpenting pembelajaran kooperatif membedakan dengan model pembelajaran kelompok yang asal-asalan. Pelaksanaan prinsip dasar pokok pembelajaran kooperatif dengan benar akan memungkinkan guru mengelola kelas dengan lebih efektif, dalam pembelajaran kooperatif proses pembelajaran tidak harus belajar dari guru kepada peserta didik. Peserta didik dapat saling membelajarkan sesama peserta didik lainnya.

Ciri-ciri model pembelajaran kooperatif adalah: (a) peserta didik dalam kelompok secara kooperatif menyelesaikan materi belajar sesuai dengan kompetensi dasar yang akan dicapai, (b) kelompok dibentuk dari peserta didik yang berbeda-beda baik yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Dan memungkinkan anggota kelompok berasal dari ras, suku, budaya dan agama yang berbeda serta memperhatikan kesetaraan gender setiap anggota kelompok, dan (c) penghargaan lebih menekankan kepada kelompok dari pada kepada individu. Dalam pembelajaran, dikembangkan diskusi serta komunikasi dengan tujuan supaya peserta didik saling berbagi kemampuan, saling berfikir kritis, saling menyampaikan pendapat di depan banyak orang, saling membantu belajar, saling menilai kemampuan diri sendiri dan orang lain. (Fathurohman, 2015:52)

Tinjauan Model Pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*)

Model Pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) adalah versi sederhana dari turnamen permainan tim yang dikembangkan oleh Robert Slavin dan rekan-rekannya teknik ini menggabungkan kelompok belajar dan kompetisi tim dan bisa digunakan untuk meningkatkan pembelajaran beragam fakta, konsep, dan ketrampilan. (Silberman 2006:171)

Pembelajaran kooperatif model TGT (*Team Game Tournament*) adalah salah satu model pembelajaran yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh peserta didik tanpa melihat perbedaan status (Fathurohman, 2015:55). Model pembelajaran ini melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang dapat membuat peserta didik menjadi semangat belajar dan mengandung penguatan materi. Model pembelajaran TGT memungkinkan peserta didik dapat belajar pembelajaran dikelas lebih nyaman dan dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Menurut Slavin dalam Fathurohman, (2015:56-58) mengemukakan Model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) memiliki 5 tahapan yaitu:

1. Tahap Penyajian Kelas (*Class Presentation*)

Bahan ajar model pembelajaran TGT dimulai dengan presentasi kelas dengan menggunakan pengajaran langsung oleh guru menggunakan metode ceramah dan diskusi kelas. Presentasi bisa juga dengan menggunakan Audio-Visual atau menggunakan film/rekaman video atau bisa juga dengan kegiatan penemuan kelompok. Pada kegiatan ini peserta didik bekerja lebih dulu untuk mempelajari konsep-konsep materi atas usaha atau dengan upaya mereka sendiri. Ceramah dan diskusi kelas dalam TGT berbeda dengan pengajaran konvensional sebab dalam pengajaran tersebut harus fokus dalam unit kerangka/tahapan model pembelajaran TGT. Cara seperti ini membuat peserta didik lebih fokus dalam memperhatikan presentasi karena dapat membantu mereka memenangkan turnamen dengan baik dan skor tersebut bisa membuat timnya memenangkan pertandingan.

2. Belajar Kelompok (*Teams*)

Peserta didik ditempatkan kedalam kelompok-kelompok yang beranggotakan 5-6 orang, setiap kelompok haruslah memiliki kemampuan yang berbeda, suku yang berbeda, jenis kelamin yang berbeda, ras yang berbeda. Perbedaan ini diharapkan dapat memotivasi peserta didik untuk saling membantu dengan peserta didik yang berkemampuan lebih dengan peserta didik yang berkemampuan kurang dalam pemahaman materi pelajaran. Tim ini berfungsi untuk memastikan seluruh anggota tim belajar dengan maksimal dan bertujuan agar anggota tim bisa mendapatkan skor dengan maksimal. Setelah guru selesai

mempresentasikan bahan ajar, seluruh tim berkumpul untuk mempelajari LKS, buku paket atau bahan lain. LKS, buku paket atau bahan lain bisa diperoleh dari lembaga yang berkompeten membuatnya atau bisa juga bahan lain yang dibuat oleh guru. Saat mendiskusikan kerja tim yang paling sering dilakukan adalah mengoreksi setiap kesalahan yang dibuat anggota tim.

3. Permainan (*Games*)

Permainan ini bertujuan untuk mengetahui apakah semua anggota tim telah menguasai materi yang diberikan oleh guru. Pertanyaan-pertanyaan yang diberikan berhubungan dengan materi yang telah didiskusikan dalam kegiatan kelompok. Dalam permainan ini setiap peserta didik yang bersaing merupakan perwakilan dari kelompoknya masing-masing. Peserta didik yang mewakili kelompoknya masing-masing ditempatkan di meja turnamen. Tiap meja turnamen ditempati oleh 5-6 peserta dan diusahakan tidak ada peserta dari kelompok yang sama dan diusahakan setiap meja turnamen memiliki peserta yang homogen (peserta yang memiliki kemampuan setara).

4. Pertandingan (*Tournament*)

Turnamen ini diawali dengan pemberi tahu aturan permainan. Setelah itu permainan dimulai dengan membagikan kartu soal untuk bermain, kartu soal diletakkan terbalik di atas meja serta kunci jawaban juga diletakkan terbalik di atas meja sehingga soal dan kunci jawaban tidak terbaca).

5. Penghargaan kelompok (*Team Recognition*)

Pemberian penghargaan kelompok mula-mula dengan cara menghitung skor rata-rata kelompok. Untuk memilih rata-rata skor kelompok tersebut dilakukan dengan cara menjumlahkan skor yang diperoleh masing-masing anggota kelompok dibagi dengan banyaknya anggota kelompok. Penentuan skor yang diperoleh oleh masing-masing anggota kelompok berdasarkan pada jumlah kartu yang diperoleh. Penghargaan kelompok bisa berupa hadiah berupa benda atau makanan, bisa juga dengan nilai tugas.

Kelebihan model pembelajaran TGT adalah: (a) kelas yang diterapkan model pembelajaran TGT dapat lebih mudah memperoleh teman dari kelompok yang berbeda rasial dibandingkan dengan peserta didik yang ada dalam kelas tradisional, (b) meningkatkan keyakinan peserta didik bahwa hasil yang mereka peroleh berasal dari kerja keras mereka bukan dari keberuntungan, (c) model pembelajaran TGT meningkatkan jiwa sosial para peserta didik, (d) model pembelajaran TGT meningkatkan kerja sama verbal dan nonverbal, (e) keterlibatan peserta didik lebih tinggi dalam belajar bersama, dan (f) model pembelajaran TGT memotivasi peserta didik untuk selalu hadir dikelas khusus bagi peserta didik yang mengalami gangguan emosional. (Fathurrohman, 2015:60)

Kelemahan model pembelajaran TGT antara lain: (a) bagi guru sulitnya pengelompokan peserta didik yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali teliti dalam menentukan pembagian kelompok waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh peserta didik cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan. Kesulitan ini dapat diatasi jika guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh, dan (b) bagi peserta didik masih adanya peserta didik yang berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada peserta didik lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik peserta didik yang mempunyai kemampuan akademik tinggi supaya dapat dan mampu membagi pengetahuannya kepada peserta didik lainnya. (Fathurrohman, 2015:61)

Tinjauan Hasil Belajar

Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan atau kegagalan dari ranah afektif, kognitif dan psikomotor yang dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran dikelas maupun diluar kelas dimana tingkat keberhasilan ditandai dengan kuantitatif atau skala nilai berupa huruf, angka atau simbol untuk dijadikan acuan penilaian bagi peserta didik dari hasil tes atau ujian yang dilakukan secara lisan maupun secara tertulis dan dari pengamatan observasi tingkah laku atau sikap peserta didik selama berada didalam kelas dan luar kelas. (Sudijono, 2012:33).

Menurut Gagne & Briggs dalam Suprihatiningrum (2016:37) mengemukakan hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik sebagai hasil dari kegiatan belajar mengajar dan

dapat diamati dari penampilan peserta didik. Sudjana (2019:22) berpendapat bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mereka melakukan kegiatan belajar mengajar sebagai bentuk pengalaman yang diperoleh.

Hasil belajar dibedakan menjadi tiga aspek, yaitu hasil belajar aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Berikut uraian dari ketiga aspek hasil belajar menurut Suprihatiningrum (2016:38-45) antara lain : (a) aspek kognitif, yaitu Aspek kognitif berhubungan dengan kemampuan berfikir, mengetahui, memecahkan masalah, seperti bidang ilmu pengetahuan komperhensif, aplikatif, sintesis, analisis, dan pengetahuan evaluatif. Ranah kognitif adalah ranah yang membahas tentang tingkatan pengetahuan terendah sampai ke tingkat yang lebih tinggi, yakni mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, menciptakan, dan mengevaluasi, (b) aspek afektif, yaitu kemampuan yang berhubungan dengan perasaan dan emosi dari diri peserta didik antara lain sikap, minat, nilai, dan konsep diri, dan (c) aspek psikomotor berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Aspek psikomotor juga mencakup tujuan yang berkaitan dengan kemampuan yang bersifat manual dan motorik. Respon terbimbing seperti meniru (imitasi) atau mengikuti, mengulangi kegiatan yang diperintah atau ditunjukkan oleh orang lain dan melakukan kegiatan coba-coba. Semua mekanisme tersebut berkenaan dengan penampilan respon yang sudah dipelajari dan menjadi kebiasaan dalam kehidupan sehari-hari sehingga perilaku yang ditampilkan menunjukkan pada sesuatu kemahiran.

Hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh berbagai faktor internal yang ada dalam diri peserta didik itu sendiri maupun faktor eksternal yang bersumber dari luar peserta didik. (Daryanto & Raharjo, 2012:28) Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri peserta didik, Dimiyati & Mudjiono (2013:247) menjelaskan bahwa faktor eksternal keberhasilan belajar didorong oleh lingkungan peserta didik, dengan kata lain proses belajar dapat meningkat apabila program pembelajaran disusun dengan baik. Ditinjau dari sudut pandang peserta didik telah ditemukan beberapa faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar. Adalah sebagai berikut Guru sebagai pembina peserta didik belajar. Prasarana dan Sarana Pembelajaran. Kebijakan Penilaian. Lingkungan Sosial Peserta Didik di Sekolah. Kurikulum Sekolah dengan penerapan model pembelajaran aktif.

Tinjauan tentang Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)

Pendidikan Kewarganegaraan adalah salah satu muatan kurikulum pendidikan dasar dan menengah serta pendidikan tinggi yang diamanatkan dalam pasal 37 Undang Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan penjelas pasal 37 ayat (1) yang menyatakan : Pendidikan kewarganegaraan dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air.

Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran pengganti atau penyempurna dari mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan yang terdapat pada kurikulum 2006. Penyempurnaan tersebut berdasarkan berbagai pertimbangan, pertama Pancasila sebagai pondasi negara dan pandangan hidup bangsa Indonesia yang diperankan dan dimaknai sebagai entitas inti yang menjadi sumber rujukan dan kriteria keberhasilan pencapaian tingkat kompetensi dari keseluruhan ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Kedua Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) memiliki substansi dan jiwa Undang-Undang Dasar 1945, nilai dan semangat Bhinneka Tunggal Ika, dan komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia. (Kemendikbud, 2015: 1)

Karakteristik Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yaitu:

- a. Mata pelajaran PPKn telah berubah nama yang semula pendidikan Kewarganegaraan (PKn) menjadi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn).
- b. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) memiliki misi sebagai pengokoh bangsa dan penggerak pendidikan karakter.
- c. Kompetensi Dasar (KD) Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) dalam bingkai Kompetensi Inti (KI) secara psikologis dan pedagogis menjadi pengintegrasikan kompetensi peserta didik secara menyeluruh dengan penanaman, pengembangan dan penguatan nilai dan moral pancasila, nilai dan norma yang sesuai dengan dengan UUD 1945, nilai dan semangat persatuan



dalam Bhinneka Tunggal Ika, serta wawasan dan semangat menjunjung tinggi komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia

- d. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis keilmuan (*scientific approach*) yang dipersyaratkan dalam kurikulum 2013 memusatkan pada proses sikap spiritual (KI-1), sikap sosial (KI-2), pembangunan pengetahuan (KI-3), dan keterampilan (KI-4).
- e. Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) menggunakan model pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik PPKn dalam rangka peningkatan kualitas belajar dan pembelajaran yang memusatkan pada perkembangan peserta didik sebagai warga negara yang cerdas dan baik secara utuh yang terbingkai dalam Kompetensi Inti (KI). Selain itu model pembelajaran yang mengarahkan peserta didik untuk bersikap dan berfikir ilmiah (*Scientific*), yaitu pembelajaran yang mendorong dan menginspirasi peserta didik berpikir secara kritis, analitis, dan tepat dalam mengidentifikasi, memahami, memecahkan masalah, dan mengaplikasikan materi pembelajaran.
- f. Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) menggunakan model penilaian proses pembelajaran dan hasil belajar PPKn menggunakan penilaian autentik (*authentic assesment*). Penilaian autentik mampu menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik, dalam rangka mengobservasi, menalar, mencoba, menelaah dan lain-lain. (Kemendikbud, 2015:1-3)

Secara umum tujuan mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) pada jenjang pendidikan dasar dan menengah adalah mengembangkan potensi peserta didik dalam seluruh dimensi Pancasila dan Kewarganegaraan. Secara khusus mata pelajaran pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) memiliki tujuan khusus antara lain :(a) menampilkan karakter yang mencerminkan penghayatan, pemahaman, dan pengamalan nilai dan moral Pancasila, (b) memiliki komitmen konstitusional yang ditopang oleh sikap positif dan pemahaman utuh tentang UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945, (c) berpikir kritis, rasional, dan kreatif serta memiliki semangat kebangsaan serta cinta tanah air yang dijiwai oleh nilai-nilai Pancasila, Undang Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, semangat Bhinneka Tunggal Ika, dan komitmen menjunjung tinggi Negara Kesatuan Republik Indonesia, (d) berpartisipasi aktif, cerdas, dan bertanggung jawab sesuai dengan harkat dan martabatnya sebagai makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa, dan (e) terwujudnya warga negara yang cerdas dan baik, yakni warga negara yang bercirikan tumbuh kembangnya kepekaan, ketanggapan, kritisasi, dan kreativitas sosial sebagai cerminan dan mewujudkan nilai, norma dan moral Pancasila. (Kemendikbud, 2015: 4)

METODE PENELITIAN

Rancangan penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif yaitu metode penelitian yang biasa disebut dengan (*natural setting*) karena penelitiannya dilakukan pada kondisi alamiah. (Sugiyono, 2015:8) . Menurut pendapat Moleong (2014:6) mengemukakan penelitian kuantitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, tindakan, motivasi, dan lain sebagainya., secara holistik, dan dengan cara deskriptif dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu kondisi yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.

Subyek dalam penelitian ini adalah guru, peserta didik kelas XII Akutansi (Ak) 1 SMKN 1 Mojoagung. Penelitian ini berlokasi di SMKN 1 Mojoagung yang beralamatkan di Jl. Veteran No.66 Miagan, Mojoagung Kabupaten Jombang, Jawa Timur 61482

Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data berupa teknik triangulasi. Triangulasi adalah teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. (Sugiyono, 2015:241) penelitian ini menggunakan observasi partisipatif, dalam penelitian ini peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari subyek yang sedang diamati. Menurut (Sugiyono,2015:227) bahwa sambil melakukan pengamatan peneliti, peneliti ikut serta melakukan apa yang dilakukan oleh sumber data, dan ikut merasakan suka dukanya. Maka data yang

diperoleh akan lebih lengkap, mendalam dan mengetahui pada makna dari setiap perilaku yang nampak. Penelitian ini menggunakan wawancara terstruktur yang digunakan sebagai teknik pengumpulan data, apabila peneliti atau pengumpul data telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan diperoleh, dengan wawancara terstruktur ini setiap responden diberi pertanyaan yang sama, dan pengumpul data mencatatnya (Sugiyono, 2015:233), wawancara digunakan untuk memperoleh data tentang proses belajar dan pembelajaran guru dan dampaknya pada peserta didik. Penelitian ini menggunakan dokumentasi untuk memperkuat data yang sudah diperoleh dengan data yang dimiliki oleh informan. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Studi dokumentasi merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif (Sugiyono, 2015:240), dokumentasi untuk mengambil data-data tertulis tentang dokumen RPP, foto-foto tentang proses belajar dan pembelajaran model pembelajaran TGT.

Menurut Miles dan Huberman dalam Sugiyono (2015:246) menyatakan bahwa aktifitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktifitas dalam analisis data yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Penelitian ini reduksi datanya adalah pada temuan di lapangan yang berasal dari hasil wawancara, hasil observasi langsung, dan hasil dokumentasi mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif *Team Game Tournament* (TGT) guru PPKn. Proses penyajian data dalam penelitian ini meliputi berbagai jenis bagan, tabel dan gambar yang dianalisis secara deskriptif kualitatif sehingga akan didapatkan pemahaman apa yang sedang terjadi dan apa yang harus dilakukan. Kesimpulan yang ditarik segera diverifikasi dengan cara melihat dan mempertanyakan kembali sambil melihat catatan lapangan agar memperoleh pemahaman yang lebih tepat. Dalam penarikan kesimpulan ini didasarkan pada reduksi data dan penyajian data yang merupakan jawaban atas masalah yang diangkat dalam penelitian.

Keabsahan data menurut Sugiyono (2015:270-277) menyatakan penelitian kualitatif meliputi (1) uji kredibilitas adalah kepercayaan terhadap hasil penelitian kualitatif antara lain dilakukan dengan perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan dalam penelitian, triangulasi, diskusi dengan teman sejawat, analisis kasus negatif, dan *membercheck*., (2) pengujian *transferability* adalah hasil penelitian yang dilakukan apakah dapat diaplikasikan atau di transfer pada konteks lain, yang menjawab bukan peneliti tetapi pembaca laporan penelitian. Supaya orang lain dapat memahami hasil penelitian sehingga ada kemungkinan untuk menerapkan hasil penelitian tersebut. Peneliti harus mendeskripsikan secara rinci dan komprehensif tentang latar atau konteks yang menjadi fokus penelitian, (3) pengujian *dependability* adalah proses penelitian yang dapat dipertanggung jawabkan, hal ini untuk mengecek apakah membuat kesalahan dalam penelitian (mulai menentukan masalah, memasuki lapangan, menentukan sumber data, melakukan analisis data, melakukan uji keabsahan data, dan membuat kesimpulan). Untuk menilai standar dependabilitas ini, peneliti harus melakukan audit oleh auditor independen dengan jalan melakukan review semua jejak proses penelitian, dan (4) pengujian *confirmability* merupakan penilaian kualitas penelitian dengan pelacakan catatan atau rekaman data di lapangan, koherensi dalam interpretasi dan simpulan yang dilakukan. Dalam penelitian, jangan sampai proses tidak ada, tetapi hasilnya ada.

HASIL

Setelah peneliti melakukan penelitian pada saat proses kegiatan belajar mengajar di dalam kelas pada mata pelajaran PPKn terdapat hasil sebagai berikut:

1. Permasalahan Pembelajaran Mata Pelajaran PPKn

Masalah proses belajar dan pembelajaran mata pelajaran PPKn antara lain: peserta didik menganggap mata pelajaran PPKn sebagai mata pelajaran yang membosankan dan tidak menyenangkan, proses belajar dan pembelajaran di kelas tidak kondusif, peserta didik pasif, motivasi kurang, materi pembelajaran berbasis konsep teori PPKn, dan hasil belajar peserta didik kurang optimal, hal ini salah satu faktor yang menyebabkan adalah penerapan model pembelajaran yang didominasi oleh interaktif satu arah, dengan menggunakan model pembelajaran ceramah dan tanya jawab. Peserta didik belum optimal dalam mengeksplorasi potensi dan tantangan pembelajaran tidak

dikonstruksi oleh guru dengan optimal. Suasana akademik di kelas adalah guru mendominasi pembelajaran dengan penyampaian materi konsep teori, tidak ada dialog interaktif dengan peserta didik, penguatan nilai-nilai karakter sebagaimana amanah UU Sisdiknas tahun 2003 belum dilaksanakan oleh guru,.

2. Dampak Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Time Game Tournament* (TGT)

Proses belajar dan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif *Time Game Tournament* (TGT) adalah adanya interaktif edukatif dua arah, peran guru sebagai fasilitator memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengeksplorasi kemampuan dengan memberikan permasalahan untuk dibahas secara kelompok heterogen, proses belajar peserta didik lebih variatif, fokus, terbangun kerjasama. Guru menerapkan model pembelajaran TGT dengan mengintegrasikan nilai-nilai karakter bertujuan untuk menguatkan nilai-nilai karakter baik secara ontinu untuk menjadi pembiasaan, dan terwujudnya sikap positif dalam kehidupan sehari-hari peserta didik di keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Dampak penerapan model pembelajaran kooperatif *Time Game Tournament* (TGT) dengan mengintegrasikan nilai-nilai karakter adalah belajar peserta didik menjadi lebih fokus, variatif, aktif, kreatif, semangat; proses pembelajaran guru interaktif edukatif, menyenangkan, nyaman, kondusif dan menguatkan nilai-nilai karakter tanggung jawab, jujur, kerja sama dan persaingan sehat.

PEMBAHASAN

1. Permasalahan Pembelajaran Mata Pelajaran PPKn

Hasil penelitian menunjukkan adanya permasalahan mendasar dari mata pelajaran PPKn dalam proses belajar dan pembelajaran, hal ini sesuai dengan pendapat dari Dimiyati & Mudjiono (2013:238), mengemukakan bahwa permasalahan yang dihadapi dalam proses belajar dan pembelajaran terdapat beberapa faktor, salah satunya penerapan metode pembelajaran kelas yang sama secara terus menerus menyebabkan suasana belajar menjadi membosankan sehingga peserta didik menjadi pasif di kelas, tidak bersemangat, tidak memiliki motivasi dalam mengikuti proses pembelajaran dan cenderung menyebabkan minat belajar menjadi berkurang pada materi yang sudah disampaikan oleh guru, sehingga hasil belajar menjadi kurang optimal. Dari permasalahan tersebut mengharuskan guru memiliki inovasi dan kreatifitas dengan menerapkan model pembelajaran yang inovatif dengan mengintegrasikan nilai-nilai karakter dalam pembelajaran, sebagaimana pendapat (Kemendikbud, 2016:2), bahwa buku guru mata pelajaran PPKn telah disiapkan Pemerintah dalam rangka implementasi Kurikulum 2013 versi 2016, terdapat petunjuk bahwa guru dalam mengembangkan sikap sosial harus memperhatikan karakteristik, kebutuhan, dan kondisi peserta didik. Evaluasi terhadap sikap spiritual dan sikap sosial dilakukan sepanjang proses pembelajaran berlangsung, dan berfungsi sebagai pertimbangan guru dalam mengembangkan karakter peserta didik lebih lanjut.

Guru tidak dapat menerapkan satu model pembelajaran secara terus menerus karena dapat membuat peserta didik merasa bosan mengikuti pelajaran PPKn, hal ini dikuatkan dengan pendapat Kemendikbud (2015:28) mengemukakan bahwa pemilihan model pembelajaran yang akan diterapkan guru di dalam kelas mempertimbangkan beberapa hal yaitu tujuan pembelajaran, sifat materi pelajaran, ketersediaan fasilitas, kondisi peserta didik, alokasi waktu yang tersedia serta dapat menumbuhkan kembangkan kecerdasan emosional yaitu linguistik, logika matematika, spasial, kinestetik tubuh, musikal, interpersonal, intrapersonal, dan natural.

Pembelajaran PPKn dirancang sebagai wahana untuk mengembangkan keterampilan abad 21 melalui mata pelajaran PPKn serta memperkuat upaya perubahan cara pandang (mindset) para guru PPKn untuk menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam mengelola dan mengembangkan pembelajaran PPKn. Pembelajaran tersebut merupakan alternatif dan inspiratif sehingga guru dapat mengembangkan berbagai model yang sesuai dengan karakteristik masing-masing mata pelajaran. guru diharapkan kreatif dalam pengembangan materi, pengelolaan proses pembelajaran, penggunaan metode dan model

pembelajaran, yang disesuaikan dengan situasi dan kondisi masyarakat serta tingkat perkembangan kemampuan peserta didik. (Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, 2016:2)

2. Dampak Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Time Game Tournament* (TGT)

Pelaksanaan prinsip dasar pokok pembelajaran kooperatif dengan benar akan memungkinkan guru mengelola kelas dengan lebih efektif (Rusman, 2013:202). Hal tersebut sejalan dengan temuan penelitian yang menunjukkan penerapan model pembelajaran kooperatif *Team Game Tournament* (TGT) menjadikan peserta didik menjadi peserta didik menjadi lebih fokus, variatif, aktif, kreatif, semangat dalam mengikuti materi pelajaran PPKn. Temuan penelitian ini juga sejalan dengan pendapat Fathurrohman (2015:60) bahwa kelebihan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) antara lain: (a) kelas yang diterapkan model pembelajaran TGT dapat lebih mudah memperoleh teman dari kelompok yang berbeda rasial dibandingkan dengan peserta didik yang ada dalam kelas tradisioanal, (b) meningkatkan keyakinan peserta didik bahwa hasil yang mereka peroleh berasal dari kerja keras mereka bukan dari keberuntungan, (c) model pembelajaran TGT meningkatkan jiwa sosial peserta didik, (d) model pembelajaran TGT meningkatkan kerja sama verbal dan nonverbal, (e) keterlibatan peserta didik lebih tinggi dalam belajar bersama, dan (f) model pembelajaran TGT memotivasi peserta didik untuk selalu hadir dikelas khusus bagi peserta didik yang mengalami gangguan emosional.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran yang dintegrasikan dengan nilai-nilai karakter berdampak pada penguatan nilai-nilai karakter positif pada peserta didik, proses pembelajaran menjadi kondusif dan nyaman, hal ini sesuai dengan pendapat (Brata. DPN, 2016:90), bahwa aplikasi pembelajaran inovatif adalah penerapan model pembelajaran inovatif yang bervariasi secara konsisten dengan menanamkan kebiasaan-kebiasan dan perilaku yang berkarakter berdampak pada meningkatkan kedisiplinan, menghargai waktu, meningkatkan nilai kejujuran, kepedulian, tanggung jawab, kerja keras. (Lickona,2014:303-304), mengemukakan bahwa melibatkan para peserta didik dalam menciptakan suatu sekolah karakter salah satunya adalah menggunakan pertemuan-pertemuan kelas untuk memberi suara dan tanggung jawab pada peserta didik. Diskusi interaktif merupakan suatu strategi untuk membuat ruang kelas sebagai suatu tempat untuk berproses dan belajar tanggung jawab. Sehingga dalam kehidupan moral sekolah tidak ada kesempatan terbaik bagi peserta didik untuk belajar tanggungjawab secara nyata selain dengan menguatkan dan menciptakan suatu sekolah karakter. Damayanti (2014:21) mengemukakan bahwa ketidakseimbangan desain pendidikan di Indonesia, khususnya desain pembelajaran yang hanya dititik beratkan pada pencapaian aspek kognitif dan kurang memperhatikan penguatan nilai dan sikap berdampak pada penuruna perkembangan moral peserta didik. Sikap atau nilai yang baik, luhur dianggap penting oleh masyarakat, karena akan menguatkan peserta didik menjalankan tugas-tugasnya di masyarakat. Karakter yang baik perlu dikembangkan dan dikuatkan secara terus menerus oleh guru, salah satunya desain pembelajaran terintegrasi dengan penguatan nilai-nilai karakter.

Temuan penelitian adanya penguatan nilai-nilai karakter tanggung jawab, jujur, kerja sama dan persaingan sehat, hal ini sesuai dengan pendapat (Samani,2011:168), mengemukakan bahwa pendidikan karakter di sekolah harus dilandasi komitmen untuk mempertahankan nilai-nilai inti (*core value*) seperti kejujuran, tanggung jawab, kepedulian, dan nilai-nilai kinerja yang positif seperti kerajinan, etos kerja, keuletan, dan kegigihan. Perilaku tersebut harus dilaksanakan oleh seluruh warga sekolah, mengamati penerapannya dalam kehidupan sekolah, serta ada model bagi nilai-nilai tersebut dari guru, kepala sekolah, dan guru BK.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa permasalahan pembelajaran mata pelajaran PPKn sebagai mata pelajaran yang membosankan dan tidak menyenangkan, proses belajar dan pembelajaran di kelas tidak kondusif, peserta didik pasif, motivasi kurang, materi pembelajaran berbasis konsep teori PPKn, dan hasil belajar peserta didik kurang optimal. Dampak penerapan model pembelajaran kooperatif *Time Game Tournament* (TGT) dengan mengintegrasikan nilai-

nilai karakter adalah belajar peserta didik menjadi lebih fokus, variatif, aktif, kreatif, semangat; proses pembelajaran guru interaktif edukatif, menyenangkan, nyaman, kondusif dan menguatkan nilai-nilai karakter tanggung jawab, jujur, kerja sama dan persaingan sehat.

REKOMENDASI

Adapun rekomendasi dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sekolah

Kepala sekolah hendaknya memperhatikan ketrampilan dan kompetensi guru khususnya mata pelajaran PPKn dengan bersinergi pada lembaga-lembaga pendidikan untuk menyelenggarakan workshop atau pelatihan penerapan model pembelajaran kooperatif sehingga sekolah memiliki guru dengan ketrampilan dan kompetensi yang baik dan profesional.

2. Guru

Guru hendaklah selalu berinovasi dalam menggunakan model pembelajaran, salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dalam proses pembelajaran supaya peserta didik lebih semangat dan termotivasi agar pembelajaran tidak menegangkan dan tidak membosankan justru menjadi menyenangkan. Tentunya dengan pembelajaran yang menyenangkan dapat menjadikan peserta didik menjadi lebih aktif dan lebih mudah untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru sehingga peserta didik memiliki hasil belajar yang optimal.

3. Peserta Didik

Peserta didik hendaklah selalu membiasakan diri untuk aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain hal tersebut peserta didik diharapkan dapat memiliki rasa berani untuk bertanya. Karena dengan membiasakan diri untuk aktif dan berani bertanya maka dapat menjadikan peserta didik tersebut memiliki pengetahuan yang lebih luas dan rasa ingin tahu yang tinggi sehingga dari hal tersebut peserta didik dapat memperbaiki hasil belajar yang apabila dirasakan belum optimal.

Daftar Pustaka

- Brata DPN. 2016. *Pengembangan Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Kooperatif di Perguruan Tinggi*. (Online). Prosiding. Semnas. (PDF). From. Researchgate.net.
- Brata.DPN.2017. *Headmaster Leadership Behavior in Strengthening Character Values In Vocational High School*. IOSR Journal Of Humanities And Social Science (IOS-JHSS) Volume 22, Issue 6, ver.6 (June 2017) PP07-12 e-ISSN:2779-0837,P-ISSN:2779-0845 www.iosrjournals.org.
- Daryanto & Raharjo, M. 2012. *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta : Penerbit Gava Media.
- Dimiyati & Mudjiono. 2013. *Belajar & Pembelajaran*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Damayanti.D. 2014. *Panduan Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah*. Yogyakarta:Araska.
- Fathurrohman M. 2015. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.
- Kemendikbud. 2015. *Buku Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Jakarta : Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud.
- Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan. 2016. *Silabus Mata Pelajaran PPKn Sekolah Menengah Atas /Madrasah Aliyah/Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan (SMA/MA/SMK/MAK)*. Jakarta.
- Lickona.T.2004. *Pendidikan Karakter*. Bantul: Kreasi Wacana.
- Moleong LJ. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Rusman. 2013. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta : PT RajaGrafindo Persada.
- Silberman, M.L. 2006. *Active Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Samani.M.2011. *Pendidikan Karakter*. Bandung:PT Remaja Rosdakarya.
- Sudijono A. 2012. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : PT RajaGrafindo Persada.

- Sudjana N. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprihatiningrum J. 2016. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta :AR-Ruzz Media.
- Trianto. 2014. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*. (Online). (kelembagaan.ristekdikti.go.id/wp-content/uploads/2016/08/UU_no_20_th_2003.pdf).