

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Peningkatan kualitas sumber daya manusia sudah merupakan suatu keharusan bagi bangsa Indonesia, apalagi pada era globalisasi yang menuntut kesiapan bangsa untuk bersaing secara bebas. Pada era globalisasi hanya bangsa-bangsa yang berkualitas tinggi yang mampu bersaing atau berkompetisi. Pendidikan merupakan salah satu modal utama bagi terciptanya bangsa yang berkualitas, bidang pendidikan memegang peranan yang sangat strategis karena merupakan satu wahana untuk menciptakan sumber daya manusia. Untuk itu sudah seharusnya pembangunan bidang pendidikan menjadi prioritas utama yang dilakukan pemerintah.

Pentingnya pemahaman siswa dalam memahami pelajaran-pelajaran yang siswa ikuti pada proses belajar mengajar menjadi tumpuan utama dalam pembelajaran, karena dalam proses belajar mengajar pada umumnya lebih ditekankan pada kemampuan intelektual siswa. Siswa telah memahami pelajaran apabila mampu memahami konsep-konsep yang dipelajarinya serta dapat mengaitkannya dengan konsep-konsep yang telah diketahuinya.

Menurut Burton “belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya.” (dalam Uzer Usman dan Setiawati, 1993:4).

Keberhasilan siswa dalam menguasai konsep tergantung pada guru yang mengajarnya. Dalam hal ini peran guru sangat berpengaruh, seorang guru harus jeli dalam memilih media atau alat pembelajaran, model, dan aspek yang akan dikedepankan dalam proses belajar mengajar. Model pembelajaran perlu dipahami guru agar dapat melaksanakan pembelajaran secara efektif dalam meningkatkan hasil pembelajaran. Dalam penerapannya, model pembelajaran harus dilakukan sesuai dengan kebutuhan siswa karena masing-masing model pembelajaran memiliki tujuan, prinsip, dan tekanan utama yang berbeda-beda. Kualitas pembelajaran dan karakter siswa yang meliputi bakat, minat, dan kemampuan merupakan faktor yang menentukan kualitas pendidikan. Kualitas pembelajaran dilihat pada interaksi siswa dengan sumber belajar, termasuk pendidikan. Interaksi yang berkualitas merupakan interaksi yang menyenangkan. Menyenangkan berarti peserta didik belajar dengan senang untuk menguasai pengetahuan dan keterampilan didalam kompetisi yang diikuti siswa dalam model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament*. Piaget berpendapat bahwa pengetahuan dibentuk oleh individu. Sebab individu melakukan interaksi terus-menerus dengan lingkungan. Lingkungan tersebut mengalami perubahan, dengan adanya interaksi dengan lingkungan maka fungsi intelek semakin berkembang. (dalam Dimiyati dan Mudjiono, 2009:13).

Dalam pembelajaran guru harus memahami hakekat materi pelajaran yang diajarkannya sebagai suatu pelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan berfikir siswa dan memahami berbagai model pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan siswa untuk belajar. Menjadi guru kreatif, profesional, dan

menyenangkan dituntut untuk memiliki kemampuan mengembangkan pendekatan dan memilih metode pembelajaran yang efektif. Hal ini penting terutama untuk menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan. Cara guru melakukan sesuatu kegiatan pembelajaran mungkin memerlukan pendekatan dan metode pembelajaran lainnya. Jika metode dalam pembelajaran tidak dikuasai, maka penyampaian materi ajar menjadi tidak maksimal. Karena itu metode yang digunakan merupakan strategi yang dapat memudahkan peserta didik untuk menguasai ilmu pengetahuan yang diberikan guru. Agar pembelajaran tetap pada suasana yang dinamis, guru perlu merumuskan dengan jelas tujuan apa yang ingin dicapainya dalam melaksanakan pembelajaran. Tujuan bukan hanya mengenai bahan materi ajar yang harus dikuasai oleh guru, akan tetapi juga keterampilan emosional dan sosial dalam menggunakan metode, model, dan pendekatan pembelajaran.

Fenomena di lapangan selama ini menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran masih banyak permasalahan. Dari hasil wawancara dengan guru, dalam proses pembelajaran IPS Ekonomi di kelas VIII SMP Negeri 3 Telaga Kabupaten Gorontalo terdapat beberapa masalah yang timbul dalam proses pembelajaran yaitu rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Ekonomi, diakibatkan pada awal pembelajaran guru kurang memperhatikan penyampaian pokok masalah yang di bahas, guru harus menyusun lembar soal atau lembar kerja siswa (LKS) untuk turnamen, guru harus menjelaskan soal dan kunci jawaban untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, dan guru harus menyusun rekapitulasi nilai dan penentuan skor kelompok. Proses pembelajaran yang

cenderung monoton membuat siswa bosan dalam mengikuti pembelajaran, ini berdampak pada kurangnya pemahaman siswa terhadap konsep-konsep bahan ajar yang harus dikuasainya. Selain itu siswa menganggap sulit terhadap pelajaran IPS Ekonomi karena materi-materi yang diajarkan kebanyakan hapalan, hitungan, dan teori-teori sehingga motivasi dan keaktifan belajar siswa menjadi berkurang, siswa menjadi tidak fokus untuk belajar dikarenakan ketidaksukaan terhadap mata pelajaran IPS Ekonomi yang dianggap sangat membosankan dan bahkan bisa menjadi acuh tak acuh terhadap pelajaran IPS Ekonomi dan akhirnya mempengaruhi pada hasil belajar siswa itu sendiri.

Penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu. Hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif (intelektual, afektif (sikap), dan psikomotoris (keterampilan). (Sudjana, 2006:3). Tinggi rendahnya hasil belajar siswa dapat dilihat dari nilai tugas dan ulangan harian, PR, kuis, dan Ulangan Tengah Semester (UTS) sampai nilai Ujian Akhir Sekolah (UAS). Nilai-nilai tersebut mengidentifikasi keberhasilan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, siswa dikatakan berhasil jika nilai yang didapatnya memenuhi standar ketuntasan atau disebut KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Standar KKM yang berlaku di SMP Negeri 3 Telaga Kabupaten Gorontalo yaitu sebesar 70, standar ini ditetapkan untuk memacu siswa agar belajar lebih giat dan untuk mempersiapkan diri jika menghadapi Ujian Nasional. Namun penerapan

standar ini belum berhasil untuk memacu peningkatan hasil belajar siswa, hal ini terlihat dari hasil belajar siswa terutama Kelas VIII A SMP Negeri 3 Telaga yang masih dibawah KKM yakni dari 27 jumlah siswa, hanya 9 orang siswa yang tuntas atau 33,33% dengan nilai rata-rata di atas 70 dan siswa yang belum mencapai ketuntasan sebanyak 18 orang atau 66,67% dengan nilai rata-rata di bawah 70.

Berdasarkan hal tersebut di atas, maka perlu adanya perbaikan dari cara mengajar guru dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif yakni model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran *cooperative learning* atau pembelajaran kooperatif dianggap efektif untuk menyelesaikan masalah diatas. Pembelajaran *cooperative learning* merupakan strategi mengajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap siswa anggota kelompok bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran. Dalam *cooperative learning*, belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan ajar. (Isjoni, 2009:12).

Sthal menyatakan “*Cooperative learning* dapat meningkatkan belajar siswa lebih baik dan meningkatkan sikap tolong menolong dalam perilaku sosial.” Selanjutnya Juliati mengemukakan, *cooperative learning* lebih tepat digunakan pada pembelajaran IPS. (dalam Isjoni, 2009:12)

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas belajar dengan model kooperatif dapat diterapkan untuk memotivasi siswa berani mengemukakan pendapatnya, menghargai pendapat teman, dan saling memberikan pendapat. Selain itu dalam belajar biasanya

siswa dihadapkan pada latihan soal-soal atau pemecahan masalah. Oleh sebab itu, *cooperative learning* sangat baik untuk dilaksanakan karena siswa dapat bekerja sama dan saling tolong menolong mengatasi tugas yang dihadapinya. Dalam *cooperative learning*, siswa terlibat aktif pada proses pembelajaran sehingga memberikan dampak positif terhadap kualitas interaksi dan komunikasi yang berkualitas, dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan prestasi belajarnya.

*Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif. *Teams Games Tournament* (TGT), pada mulanya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards, ini merupakan model pembelajaran pertama dari Johns Hopkins. Dalam model ini, para siswa dibagi dalam tim belajar yang terdiri atas empat sampai lima orang yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya. Guru menyampaikan pelajaran, lalu siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran. Selanjutnya diadakan turnamen, di mana siswa memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya. TGT menambahkan dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan. Teman satu tim akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lain, memastikan telah terjadi tanggung jawab individual (Robert E. Slavin, 2008).

Pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur

permainan dan penguatan (reinforcement). Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar (Kiranawati, 2007).

Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian yang dilakukan diformulasikan dalam judul ***“Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Pada Mata Pelajaran IPS Ekonomi Kelas VIII Di SMP Negeri 3 Telaga Kabupaten Gorontalo”***.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Uraian diatas dapat memberikan gambaran tentang masalah-masalah yang ada dalam proses belajar mengajar untuk itu permasalahan tersebut diatas dapat diidentifikasi sebagai berikut: pada awal pembelajaran guru kurang memperhatikan penyampaian pokok masalah yang di bahas, guru harus menyusun lembar soal atau lembar kerja siswa (LKS) untuk turnamen, guru harus menjelaskan soal dan kunci jawaban untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, dan guru harus menyusun rekapitulasi nilai dan penentuan skor kelompok.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan masalah diatas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut ***“Apakah melalui model pembelajaran kooperatif tipe *teams geams tournament (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Ekonomi kelas VIII di SMP Negeri 3 Telaga ?”***

### **1.4 Pemecahan Masalah**

Dari uraian masalah di atas, maka Pemecahan masalah dalam meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Adapun langkah-langkah dalam pembelajaran ini yaitu sebagai berikut:

1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi dan penjelasan singkat tentang kegiatan yang akan dilakukan.
2. Pembagian kelompok; guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok berdasarkan kriteria kemampuan. (prestasi siswa dari pretest atau ulangan sebelumnya, jenis kelamin/gender, etnik dan ras).
3. Kerja kelompok (*team study*); setelah menerima tugas guru, siswa bekerjasama dalam kelompok masing-masing.
4. Bimbingan kelompok/kelas (*scaffoldin*); guru membimbing kerja kelompok, mengamati psikomotorik dan sikap siswa secara individual dalam kerja kelompok.

5. Turnamen (*quizzes*); guru membacakan lembar soal tournament (*quizzes*) atau lembar kerja siswa (LKS).
6. Validation; guru melakukan validasi, penjelasan tentang soal dan kunci jawaban. Tujuannya adalah memperkuat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.
7. Penghargaan kelompok (*team recognitif*); setelah diperoleh skor tiap anggota pada masing-masing kelompok, kemudian diadakan rekapitulasi nilai dan ditentukan skor kelompok.

### **1.5 Tujuan penelitian**

Adapun tujuan utama yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Geams Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Ekonomi kelas VIII di SMP Negeri 3 Telaga.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Kegunaan penelitian merupakan implikasi dari tercapainya suatu tujuan penelitian. Oleh karena itu, kegunaan dari penelitian ini yaitu:

#### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Bagi peneliti penelitian ini merupakan pengalaman yang sangat berharga dan bermanfaat dalam mengembangkan ilmu pengetahuan serta sebagai referensi bagi

pembaca yang tertarik dan ingin mengkaji lebih dalam tentang tema penelitian ini. Semoga penelitian ini dapat memberikan sumbangsih bagi studi selanjutnya.

#### 1.6.2 Manfaat Praktis

Bagi peneliti, penelitian ini bermanfaat sebagai wahana untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam mengimplementasikan pengetahuan hasil kuliah di Universitas Negeri Gorontalo (UNG) melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Geams Tournament* (TGT).

Bagi siswa, penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar melalui model pembelajaran tipe *Teams Geams Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPS Ekonomi.

Bagi guru mata pelajaran IPS Ekonomi, penelitian ini bermanfaat sebagai upaya alternatif dalam menentukan / memilih model pembelajaran yang efektif dalam mengelola pembelajaran IPS Ekonomi.

Bagi sekolah, penelitian ini bermanfaat untuk memotivasi guru dalam mengembangkan inovasi pendidikan khususnya dalam pengembangan model pembelajaran.