

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan, bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan sarat perkembangan.

Perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Perubahan dalam arti perbaikan pendidikan pada semua tingkat perlu terus-menerus dilakukan sebagai antisipasi kepentingan masa depan. Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan dimasa mendatang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi peserta didik, sehingga yang bersangkutan mampu menghadapi dan memecahkan problema kehidupan yang dihadapinya. Pendidikan harus menyentuh potensi nurani maupun potensi kompetensi peserta didik. Konsep pendidikan tersebut terasa semakin penting ketika seseorang harus memasuki kehidupan di masyarakat dan dunia kerja, karena yang bersangkutan harus mampu menerapkan apa yang dipelajari disekolah untuk menghadapi dalam kehidupan sehari-hari saat ini maupun yang akan datang. Pemikiran ini mendukung konsekuensi bahwa penyempurnaan atau perbaikan pendidikan formal (sekolah) terus menerus dilakukan, diselaraskan dengan perkembangan kebutuhan dunia usaha/industri, perkembangan dunia kerja, serta perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni. Hasil observasi empiriks di lapangan mengindikasikan,

bahwa sebagian besar lulusan sekolah kurang mampu menyesuaikan diri dengan perubahan maupun perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, sulit untuk bisa dilatih kembali, dan kurang bisa mengembangkan diri.

Standar Kompetensi Nasional (SKN), serta kebutuhan pembekalan kemampuan untuk beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal tersebut sejalan dengan apa yang diamanatkan oleh GBHN 1999-2004 Bab IV E yang merekomendasikan perlunya pembaharuan system pendidikan nasional termasuk di dalamnya pembaharuan kurikulum kearah kurikulum diversifikasi. Demikian juga dalam Undang-Undang Nomor 22 Tahun 1999 tentang Pemerintah Daerah yang telah diubah Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2003 tentang Pemerintah Daerah dengan PP No.25 Tahun 2000 Tentang Kewenangan Pemerintah. Pusat dan Kewenangan Pemerintah Daerah sebagai daerah otonom, mempunyai makna strategis dan operasional yaitu adanya otonomi pendidikan. Secara teknis operasional, pemerintah pusat, dalam hal ini Direktorat Pendidikan Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, dan Departemen Pendidikan Nasional (Depdiknas) telah menyerahkan pengelolaan pendidikan dasar dan menengah kepada pemerintah daerah melalui dinas pendidikan provinsi, dan kabupaten/kota. Realisasi otonomi pendidikan tersebut adanya pembagian kewenangan penyelenggaraan pendidikan. Pemerintah Pusat melalui direktorat pendidikan (Diknas, Dikmenum, dan Dikmenjur) bertanggung jawab dan berwenang dalam hal ; a) Menetapkan standar kompetensi, dan warga belajar serta pengukuran kurikulum nasional dan penilaian hasil belajar secara nasional serta pedoman pelaksanaannya, b) Menetapkan standar materi pokok pembelajaran, dan c) Menetapkan kalender pendidikan dan jumlah jam efektif setiap tahun ajaran. Demi terwujudnya penyelenggaraan kurikulum sekolah edisi 2004 (KBK) yang telah disempurnakan dengan Kurikulum sekolah Edisi 2006 (KTSP) yang berkualitas standar, efektif, efisien, dan relevan, serta kontributif dan signifikan bagi kehidupan lulusan di masa depan, maka adanya semacam

model pembelajaran yang inovatif “*cooperative learning*” dapat memenuhi tuntutan kurikulum sehingga pembelajaran dapat terlaksana secara efektif dan efisien

Menurut Ibrahim, dkk (dalam Trianto 2011:62) bahwa belajar kooperatif dapat mengembangkan tingkah laku kooperatif dan hubungan yang lebih baik antar siswa, dan dapat mengembangkan kemampuan akademis siswa. Siswa belajar lebih banyak dari teman mereka dalam belajar kooperatif dari pada dari guru. Ratumanan (2011:62) menyatakan bahwa interaksi yang terjadi dalam belajar kooperatif dapat memacu terbentuknya ide baru dan memperkaya perkembangan intelektual siswa. Menurut Kardi & Nur (2011:62) belajar kooperatif sangat efektif untuk memperbaiki hubungan antarsuku dan etnis dalam kelas multibudaya dan memperbaiki hubungan antar siswa normal dan siswa penyandang cacat.

Davidson (2011:62) memberikan sejumlah implikasi positif dalam pembelajaran dengan menggunakan strategi belajar kooperatif, yaitu sebagai berikut; 1) Kelompok kecil memberikan dukungan social untuk belajar kelompok kecil membentuk suatu forum di mana siswa menanyakan pertanyaan, mendiskusikan pendapat, belajar dari pendapat orang lain, memberikan kritik yang membangun dan menyimpulkan penemuan mereka dalam bentuk tulisan, 2) kelompok kecil menawarkan kesempatan untuk sukses bagi semua siswa. Interaksi dalam kelompok dirancang untuk semua anggota mempelajari konsep dan strategi pemecahan masalah, 3) suatu masalah idealnya cocok untuk didiskusikan secara kelompok, sebab memiliki solusi yang dapat didemonstrasikan secara objektif. Seorang siswa dapat mempengaruhi siswa lain dengan argumentasi yang logis, 4) siswa dalam kelompok dapat membantu siswa lain untuk menguasai masalah-masalah dasar dan prosedur perhitungan yang perlu dalam konteks permainan, teka-teki, atau pembahasan masalah-masalah yang bermanfaat, 5) Ruang lingkup materi dipenuhi oleh ide-ide menarik dan menantang yang bermanfaat bila didiskusikan.

Belajar kooperatif dapat berbeda dalam banyak cara, tetapi dapat dikategorikan sesuai dengan sifat berikut, a) tujuan kelompok, b) tanggung jawab individual, c) kesempatan yang sama untuk sukses, d) kompetisi kelompok, e) spesialisasi tugas; dan f) adaptasi untuk kebutuhan individu (Slavin, 2011:63)

Berdasarkan observasi awal yang saya lakukan di SMP Negeri 6 Gorontalo dari 35 orang siswa hanya 20 orang atau sekitar 57,14% yang memenuhi ketuntasan belajar, sedangkan 15 orang atau sekitar 42,86 % belum tuntas, ini disebabkan oleh kurangnya perhatian siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu, pembelajaran diberikan Guru hanya bersifat monoton sehingga minat belajar siswa rendah, hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu di Kelas VII-6 rendah, seringnya penggunaan metode konvensional sehingga pembelajaran hanya terpusat pada guru. Perlunya penggunaan model pembelajaran yang inovatif “model pembelajaran kooperatif tipe TGT *“Teams Games Tournament”*” sehingga minat dan hasil belajar siswa dapat meningkat. Teknik belajar mengajar “kooperatif tipe TGT *Teams Games Tournament*” memberikan kesempatan pada siswa untuk bekerja sendiri serta bekerja sama dengan orang lain. Keunggulan lain dari teknik ini adalah optimalisasi partisipasi siswa. Sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan secara efisien dan efektif.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, maka peneliti melakukan suatu penelitian dalam judul : **“Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe (TGT) *Teams Games Tournament* Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VII-6 SMP Negeri 6 Gorontalo”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang dikemukakan sebelumnya, maka dalam penelitian ini peneliti mengidentifikasi masalah yang ada di lapangan yaitu, adanya keterlibatan siswa lebih tinggi dalam belajar bersama, tetapi menggunakan waktu yang lebih

banyak, dan keterlibatan siswa terlalu menggantungkan pada guru, dan kurang mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : “Apakah dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu kelas VII-6 SMP Negeri 6 Gorontalo?

1.4 Cara Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah maka cara pemecahan masalah dalam penelitian ini adalah; guru menyusun perangkat pembelajaran yakni, Silabus, RPP, Chart dan sebagainya. Selanjutnya guru memperkenalkan kepada siswa model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dengan cara menggunakan *fase-fase* (langkah-langkah) model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* yaitu;

- 1) guru menyiapkan kartu soal, LKS, Alat/Bahan.
- 2) Siswa dibagi atas beberapa kelompok (tiap kelompok terdiri dari 5 orang).
- 3) Guru mengarahkan aturan permainannya. (Trianto, 2011:84).

1.5 Tujuan Penelitian

Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan dalam proses pembelajaran IPS Terpadu kelas VII-6 SMP Negeri 6 Gorontalo, melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini terdiri atas dua manfaat berupa manfaat teoretis dan manfaat praktis.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini secara teoretis diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran di sekolah dalam memperbaiki produktivitas dengan kata lain menghasilkan siswa/siswa yang kompeten di bidangnya sehingga setelah lulus para siswa ini dapat mengaplikasikan segala pengetahuan yang ia dapat pada bangku sekolah di tempat dimana siswa/siswi ini bekerja sehingga ia akan menjadi manusia yang berilmu, berahlak mulia dan menjadi warga negara yang baik, kreatif dan mandiri.

1.6.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan menjadi referensi dalam pembelajaran dengan “penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*” yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu di SMP Negeri 6 Gorontalo.