

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Laju perkembangan dunia di era globalisasi telah menghadirkan tawaran sekaligus tantangan baru dalam dunia pendidikan. Pada saat dimensi waktu dan ruang begitu mudah diterobos oleh teknologi canggih maka berbagai perubahan tata nilai dan tak lagi dapat dihindarkan. Pendidikan yang diyakini sebagai agen pembaharuan, keberadaannya semakin dituntut untuk mampu menyiapkan generasi masa depan yang sanggup bersaing dalam kehidupan masyarakat global. Sehingga menuntut adanya manusia yang berkualitas. Kualitas sumber daya manusia ini hanya dapat diperoleh dari proses pendidikan.

Banyak Negara mengakui bahwa persoalan pendidikan merupakan persoalan yang pelik, namun semuanya merasakan bahwa pendidikan merupakan tugas negara yang amat penting. Bangsa yang ingin maju, membangun dan berusaha memperbaiki keadaan masyarakat dan dunia tentu mengatakan bahwa pendidikan merupakan kunci dan tanpa kunci itu usaha mereka akan gagal. Cara dan sistem pendidikan yang ada sering menjadi sasaran kritik dan kecaman karena seluruh daya guna sistem pendidikan tersebut diragukan. Sistem pendidikan yang dianut bukan lagi suatu upaya pencerdasan kehidupan bangsa agar mampu mengenal realitas diri dan dunianya, melainkan suatu upaya pembuatan kesadaran yang disengaja dan terencana yang menutup proses perubahan dan perkembangan (Berybe: dalam Sindhunata 2001).

Peserta didik adalah manusia yang identitas insannya sebagai subyek berkesadaran perlu dibela dan ditegakkan lewat sistem dan model pendidikan yang bersifat besar dan egaliter agar meningkatkan minat belajar, penataan kondisi bukan sebagai penyebab terjadinya belajar, tetapi

sekedar memudahkan belajar. Keaktifan dan minat belajar siswa menjadi unsur amat penting dalam menentukan kesuksesan belajar.

Pendidikan dewasa ini bukan hanya untuk memenuhi target kurikulum semata, namun menuntut adanya pemahaman kepada peserta didik. Pemahaman yang dimaksudkan bukanlah pemahaman dalam arti sempit yaitu lebih cenderung kepada menekankan pada kegiatan proses pembelajaran yang meliputi menemukan konsep, mencari dan lain sebagainya serta dituntut untuk dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam pencapaian tujuan belajar yang telah diuraikan di atas tentu tidak terlepas dari peranan cara pembelajaran yang diinginkan oleh guru. Guru harus dapat melihat situasi kelas / siswa dan kemudian memilih strategi, metode atau pendekatan yang seperti apa yang akan digunakan dalam pembelajarannya. Namun dalam pemilihan strategi, pendekatan, metode ataupun model pembelajaran tetap harus mengacu pada tujuan utama dalam pencapaian belajar yaitu meningkatkan minat belajar siswa.

Menurut Gagne (1992 ; 42), pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa. Salah satu ciri dari pembelajaran adalah adanya komponen yang saling berkaitan satu sama lain. Komponen tersebut diantaranya adalah tujuan, materi, kegiatan dan evaluasi pembelajaran. Tujuan pembelajaran mengacu pada kemampuan yang diharapkan dimiliki siswa setelah mengikuti suatu proses pembelajaran. Materi pelajaran adalah segala sesuatu yang dibahas dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Kegiatan pembelajaran mengacu pada penggunaan metode /model dan media dalam membahas materi guna pencapaian tujuan pembelajaran. Sedangkan evaluasi adalah kegiatan yang dilaksanakan untuk menilai keberhasilan pembelajaran baik. Materi kegiatan maupun evaluasi dikembangkan berdasarkan tujuan pembelajaran.

Mulyasa (2005 ; 52), siswa yang belajar menggunakan metode pembelajaran kooperatif akan memiliki minat/motivasi yang tinggi karena didorong oleh teman sebaya. Dalam pencapaian tujuan pembelajaran perlu diterapkan pembelajaran yang aktif, dinamis dan bersifat kerjasama atau kooperatif. Maka dari itu peneliti memilih menggunakan metode pembelajaran kooperatif. Pembelajaran ini berbeda dengan cara belajar kelompok bukan kooperatif. Prinsip ketergantungan positif dan tanggung jawab individual adalah dua hal yang tidak dimiliki oleh konsep kerja kelompok biasa, susunan anggota dalam kelompok tidak memperhatikan keheterogenan. Ketergantungan positif memberikan makna bahwa anggota kelompok dari kelompok itu mempunyai ketergantungan satu sama lain. Artinya pekerjaan itu tidak akan selesai tanpa dikerjakan oleh masing-masing individu / anggota kelompok. Konsep ini memberikan makna bahwa dalam kehidupan kita, manusia tidak bisa hidup sendiri memenuhi kebutuhan hidupnya.

Agar pembelajaran dapat meningkatkan minat siswa berbagai upaya yang telah dilakukan baik dari penggunaan metode/model dan media pembelajaran. Menurut Anita Lie (2002: 8), salah satu model pembelajaran mengaktifkan siswa adalah pembelajaran kooperatif. Terdapat beberapa tipe dalam pembelajaran kooperatif, salah satunya adalah tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Pada tipe ini terdapat beberapa tahap yang harus dilalui selama proses pembelajaran. Tahap awal, siswa belajar dalam suatu kelompok dan diberikan suatu materi yang dirancang sebelumnya oleh guru. Setelah itu siswa bersaing dalam turnamen untuk mendapatkan penghargaan kelompok. Selain itu terdapat kompetisi antar kelompok yang dikemas dalam suatu permainan agar pembelajaran tidak membosankan. Pembelajaran kooperatif tipe TGT juga membuat siswa aktif mencari penyelesaian masalah dan mengkomunikasikan pengetahuan yang dimilikinya kepada orang lain, sehingga masing-masing siswa lebih menguasai materi. Dalam

pembelajaran tipe TGT, guru berkeliling untuk membimbing siswa saat belajar kelompok. Hal ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan guru. Dengan mendekati siswa, diharapkan tidak ada ketakutan bagi siswa untuk bertanya atau berpendapat kepada guru.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Tipe ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa menggalakan semangat belajar. Belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih santai disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Menurut Albert Slavin(2009:32), pembelajaran TGT membawa peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar. Menurut Johnson dkk (Slavin, 2009:32) bahwa TGT memberikan pengaruh positif yaitu perolehan yang signifikan terhadap hasil akademik kelompok lebih besar dibandingkan secara individu.

Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Kenyataan di lapangan khususnya kelas VIII^B SMP Negeri 1 Bolaang Uki yang menjadi objek penelitian penulis bahwa mata pelajaran IPS Terpadu dianggap sulit untuk dipahami siswa sehingga berimbas pada hasil belajar siswa itu sendiri. Hal ini didasarkan pada hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di kelas VIII^B SMP Negeri 1 Bolaang Uki untuk mata pelajaran IPS Terpadu dalam 3 (tiga) tahun terakhir seperti yang terlihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Data Ketuntasan siswa dalam pelajaran IPS Terpadu

NO	Tahun Pelajaran	Jumlah Siswa	Siswa Yang Tuntas	Persentase (%)
----	-----------------	--------------	-------------------	----------------

1.	2008/2009	27	19	29,63
2.	2009/2010	29	21	27,59
3.	2010/2011	31	23	25,81
4	2011/2012	20	11	55,00

Sumber: Arsip SMP Negeri 1 Bolaang Uki

Untuk mata pelajaran IPS Terpadu, nilai yang diperoleh siswa VIII^B SMP Negeri 1 Bolaang Uki pada tahun pelajaran 2008/2009 yaitu nilai rata-rata 70,37 (19 orang) dari jumlah siswa sebanyak 27 orang, tahun pelajaran 2009/2010 yaitu nilai rata-rata 72,41 (21 orang) dari jumlah siswa sebanyak 29 orang, untuk tahun pelajaran 2010/2011 yaitu nilai rata-rata 74,19 (23 orang) dari jumlah siswa sebanyak 31 orang dan pada tahun pelajaran 2011/2012 yaitu nilai rata-rata 8,92 (11 orang) dari jumlah siswa 20 orang.

Dari data tersebut terlihat masih belum optimalnya hasil belajar siswa dalam penguasaan mata pelajaran IPS Terpadu. Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya, faktor siswa itu sendiri yang kurang siap dalam menerima pelajaran, faktor guru yang mengajar khususnya dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang kurang sesuai dengan karakteristik dan kemampuan siswa. Selain itu metode pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar cenderung masih menggunakan model konvensional seperti ceramah. Serta interaksi antara guru dan siswa, siswa dengan siswa terutama dalam kelompok dinilai masih kurang.

Hal-hal tersebut di atas mendorong penulis untuk melakukan perbaikan proses pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan memformulasikan judul penelitian :**“Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada Mata Pelajaran IPS Terpadu di Kelas VIII^B SMP Negeri 1 Bolaang Uki”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut: Kurangnya minat siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu kelas VIII^B SMP Negeri 1 Bolaang Uki, kurangnya keterlibatan peran siswa secara aktif dalam proses belajar mengajar sehingga hasil belajar siswa rendah, kurangnya penerapan model pembelajaran yang relevan dengan materi yang diajarkan oleh guru mata pelajaran.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas masalah yang dirumuskan yaitu “ Apakah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu kelas VIII^B SMP Negeri 1 Bolaang Uki?.

1.4 Cara Pemecahan Masalah

Dalam penelitian ini penulis akan melakukan uji coba terhadap siswa kelas VIII^B SMP Negeri 1 Bolaang Uki sebagai bentuk pemecahan masalah. Alternatif pemecahan masalahnya yang dipilih dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu adalah melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Asumsi pemilihan model pembelajaran tersebut antara lain bahwa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), proses pembelajaran langsung dalam fase-fase atau langkah-langkah. Dimulai dari penjelasan umum tentang materi yang akan diajarkan, membagi siswa dalam beberapa kelompok yang biasanya terdiri atas 4-6

orang siswa. Mempersiapkan game yang akan dimainkan siswa berkaitan dengan materi yang diajarkan untuk mendapatkan skor sebagai acuan untuk turnamen kelompok. Dilanjutkan dengan turnamen untuk mendapatkan kelompok pemenang. Sebagai langkah terakhir yaitu memberikan penghargaan bagi kelompok yang menang.

Dengan kegiatan bersama dalam kelompok dalam memainkan game dan turnamen serta pemberian penghargaan bagi kelompok yang menang sebagaimana dijelaskan di atas, maka diharapkan akan lebih memotivasi siswa serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas maka tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* pada mata pelajaran IPS Terpadu di kelas VIII^B SMP Negeri 1 Bolaang Uki

1.6 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis yaitu:

1.6.1 Manfaat Teoritis

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran kepada guru dalam proses pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran IPS Terpadu
2. Sebagai pedoman dan acuan pelaksanaan pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Sebagai pertimbangan guru dalam memilih model pembelajaran yang akan digunakan dalam memberikan pengajaran.
2. Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* akan memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.
3. Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* diharapkan keaktifan dan hasil belajar siswa dapat meningkat.
4. Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* siswa lebih termotivasi dan mudah memahami mata pelajaran IPS Terpadu serta dapat menambah semangat dalam belajar.