

BAB I PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMA Negeri 1 Gorontalo khususnya kelas XI IPS, pada dasarnya guru lebih terbiasa dan banyak menggunakan metode pembelajaran langsung yang dianggap sebagai alternatif yang lebih mudah, diantaranya ceramah, tanya jawab, penugasan, dan diskusi yang tidak terbimbing. Hal ini menggambarkan bahwa proses pembelajaran lebih berfokus pada guru sehingga siswa kurang aktif terlibat dalam pembelajaran, akibatnya siswa lebih terbiasa langsung menerima pelajaran tanpa turut aktif dalam proses pembelajaran.

Pola pembelajaran guru aktif dengan siswa pasif ini mempunyai efektivitas pembelajaran yang rendah. Hanya beberapa siswa yang hasil belajarnya baik yang lebih aktif menjawab pertanyaan guru sedangkan siswa yang kurang pandai tidak berusaha menjawab dan tidak berani bertanya kepada guru, masih ada siswa yang hanya berdiam diri dan masih banyak siswa yang sibuk dengan kegiatannya sendiri selama proses belajar mengajar berlangsung. Sehingga berdampak terhadap hasil belajar siswa yang kurang memuaskan karena hasil belajar siswa sebelum remedial dibawah KKM, bahkan setelah remedial hanya berkisar pada standar KKM. Hal ini dapat diamati melalui data hasil belajar siswa kelas XI IPS yang diperoleh dari SMA Negeri 1 Gorontalo pada semester ganjil tahun ajaran 2011/2012.

Tabel 1 : Nilai Rata-Rata Siswa Kelas XI IPS SMA N 1 Gorontalo Semester Ganjil (2011-2012) Pada Mata Pelajaran Geografi

No	Kelas	Nilai Rata-rata		KKM
		Sebelum remedial	Setelah remedial	
1.	XI – C1	48,39	76. 65	76
2.	XI – C2	42,07	75. 74	76
3.	XI – C3	48,48	76.44	76
4.	XI –C 4	48,30	76.42	76

(Sumber : Guru mata pelajaran Geografi kelas XI IPS SMA Negeri 1 Gorontalo)

Salah satu metode yang tepat dan mampu untuk mengatasi permasalahan diatas adalah metode teams game tournament (TGT). Menurut Salvina (2008) dalam Risnawati (2010) metode (TGT) merupakan metode yang dapat membawa siswa belajar lebih aktif, dimana melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Hal ini memungkinkan siswa dapat belajar lebih

rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.