

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Belajar adalah keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan terutama di tentukan oleh proses belajar mengajar yang dialami oleh siswa. Siswa yang belajar akan mengalami perubahan baik dalam pengetahuan, pemahaman keterampilan sikap, dan hasil belajar. Peran guru dalam lingkungan pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran sangatlah penting dalam menentukan kualitas dan kuantitas pengajaran yang dilaksanakan.

Beberapa cara dilakukan serta digunakan dalam prose belajar mengajar dengan penuh harapan bahwa guru akan lebih berkesan dan pembelajaran guru akan lebih bermakna. Dalam mengetahui tuntutan dan target dari kurikulum yang di terapkan, maka diperlukan srategi pembelajaran yang menyenangkan dalam upaya meningkatkan pola pikir peserta didik serta potensi siswa agar berhasil dalam melakukan proses belajar mengajar yang diharapkan oleh guru. Agar upaya atau usaha yang dapat dilakukan oleh guru adalah dengan cara menguasai materi pembelajaran dan model pembelajaran yang tepat. Oleh karena itu model pengajaran mempunyai peranan penting dalam menyampaikan materi pengajaran agar dapat mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Pemilihan model pembelajaran yang tepat akan memberikan pengaruh positif bagi pencapaian hasil belajar. Dalam memilih model pembelajaran yang tepat, diperlukan kreatifitas dan kemampuan pengajar atau guru. Itu artinya guru mempunyai peranan dan kewenangan untuk menentukan model pembelajaran yang tepat bagi peserta didik. Karena terkadang suatu mata pelajaran yang disampaikan dengan menggunakan model yang tepat, menyebabkan peserta didik dapat mengikuti dan memahami materi-materi yang diberikan dengan mudah.

Hasil belajar yang dimiliki oleh siswa tidak lepas dari factor-faktor sekolah sebagai lingkungan belajar, karena hasil belajar berkaitan dengan kepuasan yang dimiliki oleh siswa terhadap sekolahnya. Rendahnya minat belajar siswa dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, dikarenakan bahwa dalam proses pembelajaran kemampuan guru dalam menyampaikan mteri kurang memadai dan dapat menyebabkan suasana kelas menjadi kurang menarik dan cenderung membosankan, dimana guru menerangkan sementara siswa hanya mencatat saja, sehingga dalam proses pembelajaran guru cenderung lebih aktif dari pada siswa yang hanya bersifat pasif. Artinya aktifitas siswa hanya dominan dilakukan pada mendengar penyampaian materi, mencatat, dan menjawab pertanyaan apabila guru memberikan pertanyaan. Model pembelajaran yang kurang tepat dapat membawa suasana kelas menjadi tidak menarik sehingga membuat siswa menjadi tidak senang dan dapat berdampak pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan hal tersebut diperlukan suatu model-model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga hasil belajar siswa meningkat dan media pendukung dalam proses pembelajaran yaitu dengan bermain. Salah satu pembelajaran yang memiliki unsur permainan adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Ahmadi, (dalam Jamnal, 2013:2)

Berdasarkan permasalahan diatas maka dapat dilihat perbandingan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif di SMP N 2 Botumoitto pada semester ganjil dengan jumlah siswa 27 orang siswa yang terdiri dari 11 orang siswa perempuan dan 16 orang siswa laki-laki. Dari ke 27 siswa tersebut 68,3% siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimum. Sedangkan 31,7% siswa telah mencapai kriteria ketuntasan minimum. Melihat perbandingan di atas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT diharapkan meningkat dari 68,3% menjadi 75%.

Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran yang kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar yang mudah.

Pembelajaran IPS terpadu dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan konsep belajar yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran. Dengan adanya TGT siswa diharapkan mampu memahami dan menjelaskan setiap materi pelajaran.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) diharapkan dapat membantu siswa untuk berfikir secara kritis dan aktif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul **“Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VII-2 Di SMP N 2 Botumoito Kabupaten Boalemo.**

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan diatas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: Kemampuan guru dalam menyampaikan materi kurang memadai dan dapat menyebabkan suasana kelas menjadi kurang menarik dan cenderung membosankan, dimana guru menerangkan sementara siswa hanya mencatat, sehingga dalam proses pembelajaran guru masih cenderung lebih aktif dibandingkan dengan siswanya yang hanya bersifat pasif, kurangnya keterlibatan siswa dalam kelompok yang dibagi oleh guru, kurangnya informasi yang didapat oleh siswa, model pembelajaran yang diterapkan guru kurang tepat

sehingga hasil belajar siswa menjadi rendah, guru kurang memberikan motivasi.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas pada latar belakang masalah maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

“Apakah dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS terpadu di SMP N 2 Botumoito Kabupaten Boalemo?”

### **1.4 Cara Pemecahan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, cara untuk mengatasinya yaitu diperlukan suatu strategi pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Salah satu model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) diterapkan pada materi pelajaran IPS. Trianto (2013) menjelaskan bahwa Langkah-langkah yang perlu dilakukan guru dalam penerapan model pembelajaran TGT ini adalah: 1) Siswa dibagi kedalam beberapa kelompok, setiap kelompok beranggotakan 4-6 orang siswa, 2) Guru menyiapkan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran, 3) Guru mengarahkan aturan permainannya dalam aturan permainan guru menyiapkan pelajaran, dan kemudian siswa bekerja didalam tim mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut. Akhirnya, seluruh siswa dikenai kuis ini mereka dapat saling membantu. 4) aturan (*Skenario*) Permainan, dalam

satu permainan terdiri dari: kelompok pembaca, kelompok yang ada. Kelompok pembaca, bertugas: 1) ambil kartu bernomor dan cari pertanyaan pada lembar permainan; 2) baca pertanyaan keras-keras; dan 3) beri jawaban. Kelompok penantang kesatu bertugas: menyetujui pembaca memberi jawaban yang berbeda. Sedangkan kelompok penantang kedua: 1) menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda; dan 2) cek lembar jawaban.

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPS terpadu di kelas VII-2 di SMP N 2 Botumoito Kabupaten Boalemo.

### **1.6 Manfaat Hasil Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat atau kegunaan dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran disekolah dalam memperbaiki produktivitas dengan kata lain menghasilkan siswa/siswi yang kompeten dibidangnya, 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 menjadi warga Negara yang baik, kreatif dan mandiri.

#### 1.6.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan menjadi temuan baru “penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*” yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu di SMP Negeri 2 Botumoito Kabupaten Bolaemo.