

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan berasal dari bahasa Yunani "*paedagogie*" yang terbentuk dari kata "*pais*" yang berarti anak dan "*again*" yang berarti membimbing. Dari arti kata itu maka dapat didefinisikan bahwa pendidikan adalah bimbingan/pertolongan yang diberikan pada anak oleh orang dewasa secara sengaja agar anak menjadi dewasa. Kedewasaan anak ditentukan oleh kebudayaannya. Anak lahir dalam keadaan tidak berdaya dan orang dewasa membekalinya agar mampu mempertahankan kelangsungan hidup dan mengembangkan diri. Dalam pengertian ini maka pendidikan adalah sarana pewarisan keterampilan hidup sehingga dalam pewarisan keterampilan yang telah ada pada satu generasi dapat dilestarikan dan dikembangkan oleh generasi sesuai dengan dinamika tantangan hidup yang dihadapi oleh anak (Purwanto 2009 : 19)

Pendidikan adalah aktifitas dalam usaha manusia untuk meningkatkan kepribadian dengan jalan membina potensi "pribadi", yaitu rohani (pikir, karsa, cipta, rasa dan budi nurani) dan jasmani (panca indra serta ketrampilan-ketrampilan) (Tim dosen MALANG, 2014)

Dalam perkembangan pendidikan tidak lagi bersifat natural-instinktif. Prosesnya dapat dimanipulasikan untuk mengoptimalkan hasil belajar. Usaha-usaha itu mendorong berkembangnya pendidikan sebagai ilmu yang sistematis.

Pendidikan dalam arti sempit adalah usaha sadar dan terencana untuk menolong anak didik menjadi matang dalam kedewasaannya. Pendidikan dalam pengertian ini dilakukan oleh institusi formal sekolah. Di sekolah materi disiapkan dalam bentuk

kurikulum, strategi diorganisasikan dan evaluasi diselenggarakan untuk mengukur penguasaan materi yang direncanakan dan disampaikan menggunakan strategi tersebut. (Arifin Zaenal 2011:56)

Proses belajar merupakan suatu proses dalam rangka mewujudkan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Salah satu usaha yang dilakukan oleh seorang untuk mewujudkan tujuan pembelajaran tersebut adalah dengan memilih atau menggunakan metode yang tepat dalam proses pembelajaran.

Metode merupakan salah satu komponen pengajaran yang mempunyai peran yang tidak kalah penting dari komponen pengajaran lainnya. Sebab metode-metode mengajar menentukan berhasil tidaknya kegiatan di dalam proses belajar mengajar. Dalam menerapkan suatu metode, guru harus menyesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai untuk suatu bidang studi yang diajarkannya (Komara Endang 2012 : 34 )

Dalam proses pembelajaran yang sering kita lihat, guru paling sering menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran, sehingga siswa hanya pasif dan mendengarkan yang mengakibatkan siswa pada saat pembelajaran merasa bosan dan membuat kurang berkonsentrasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Kurangnya kemampuan guru menggunakan metode dan media pembelajaran membuat siswa kurang memiliki minat dalam mengikuti pembelajaran yang diajarkan oleh guru.

Hal ini dapat terlihat pada hasil belajar siswa di SMP Negeri I Manunggu pada kelas VIII-4. Bahwa dari 25 siswa yang ada, hanya 10 siswa yang tuntas atau sebesar 40% dan yang tidak tuntas ada 15 siswa atau sebesar 60%.

Rendahnya perolehan hasil belajar mata pelajaran IPS di kelas VIII-4 menunjukkan adanya indikasi terhadap rendahnya motivasi belajar peserta didik dan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran.

Melihat hasil belajar siswa di atas sangat rendah maka penggunaan model pembelajaran TGT (*Teams-Games-Tournament*) menjadi alternative untuk membangun antusias atau motivasi belajar peserta didik. Model pembelajaran TGT (*Teams-Games-Tournament*) adalah salah satu tipe atau model 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 reinforcement. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model Teams Games Tournament (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Penggunaan model pembelajaran TGT (*Teams-Games-Tournament*) dimaksudkan peneliti untuk menilai sejauh mana perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran tersebut. Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti merumuskan judul penelitian ini sebagai berikut: **Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran TGT(Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Di SMP Negeri I Mananggu.** Penelitian difokuskan pada kelas VIII-4 SMP Negeri I Mananggu.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas, maka peneliti mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut, Proses kegiatan belajar mengajar masih berpusat pada guru, Siswa tidak diberikan kesempatan untuk

mengembangkan diri dengan menggunakan metode, Pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dominan ceramah sehingga minat belajar siswa rendah.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Apakah dengan menggunakan model pembelajaran TGT, dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu.

### **1.4 Cara Pemecahan Masalah**

Berdasarkan permasalahan di atas, untuk mengatasi masalah rendahnya hasil belajar siswa, maka perlu diadakan strategi dan model pembelajaran khususnya dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*).

Adapun langkah-langkah model pembelajaran TGT secara garis besar adalah sebagai berikut:

1. Prakegiatan pembelajaran yang terdiri dari:
  - Persiapan yang di dalamnya meliputi: (materi, membagi siswa ke dalam kelompok, dan membagi siswa ke dalam meja turnamen)
2. Detil kegiatan pembelajaran
  - Penyajian kelas yang di dalamnya terdiri dari : (pembukaan, pengembangan, dan latihan terbimbing)
3. Belajar kelompok
4. Penghargaan

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan di atas, maka tujuan pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII-4 SMP Negeri 1 Manunggu pada mata pelajaran IPS Terpadu melalui penggunaan model pembelajaran TGT (*Teams games tournament*).

### **1.6 Manfaat Hasil Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis pada praktis sebagai berikut:

#### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi pengembangan ilmu pengetahuan dibidang pendidikan dalam menerapkan model-model pembelajaran khususnya mengenai penerapan model pembelajaran TGT (*teams games tournament*).

#### **1.6.2 Manfaat Praktis**

1. Sebagai informasi pentingnya menggunakan model pembelajaran khususnya model pembelajaran TGT (*teams games tournament*) untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Sebagai bahan referensi bagi para peneliti yang akan datang mengenai masalah yang sama.