

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan dewasa ini bukan hanya untuk memenuhi target kurikulum semata, namun menuntut adanya pemahaman kepada peserta didik. Dari sekian banyak unsur sumber daya pendidikan, kurikulum merupakan salah satu unsur yang bisa memberikan kontribusi yang signifikan untuk mewujudkan proses berkembangnya kualitas potensi peserta didik. Jadi tidak dapat disangkal lagi bahwa kurikulum, yang dikembangkan dengan berbasis pada kompetensi sangat diperlukan sebagai instrumen untuk mengarahkan peserta didik menjadi: (1) manusia berkualitas yang mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah; dan (2) manusia terdidik yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri; dan (3) warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Pengembangan dan pelaksanaan kurikulum berbasis kompetensi merupakan salah satu strategi pembangunan pendidikan nasional sebagaimana yang diamanatkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Geografi merupakan salah satu mata pelajaran yang ada dalam kurikulum sekolah yang memuat pengetahuan tentang bumi dan fenomena alam yang terjadi Bintarto (Sumarni 2012 : 7) mengemukakan bahwa geografi adalah suatu ilmu pengetahuan yang mempelajari kaitan sesama antar manusia, ruang, ekologi, kawasan, dan perubahan-perubahan yang terjadi sebagai akibat dan kaitan sesama tersebut.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, program pembelajaran yang diselenggarakan belum sesuai dengan karakteristik, potensi, dan kebutuhan peserta didik dengan mengoptimalkan pemanfaatan sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah serta proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru (teacher centered learning). Keadaan yang demikian menyebabkan kualitas pendidikan yang masih rendah sehingga perlu adanya perbaikan.

SMA Negeri 1 Tibawa merupakan salah satu satuan pendidikan di Kabupaten Gorontalo. Berdasarkan hasil observasi mengenai kondisi pembelajaran yang secara umum pembelajaran Geografi masih berpusat pada Guru, Artinya guru masih mendominasi kegiatan pembelajaran di kelas. Metode yang digunakan berupa metode ceramah, sehingga siswa hanya mendengarkan dan mencatat apa yang disampaikan guru kemudian menerima evaluasi yang diberikan. Lebih lanjut tentang pembelajaran di SMA Negeri 1 Tibawa yaitu kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran Geografi sehingga dalam pembelajaran Geografi terkadang merasa bosan dan mengantuk. Hal ini terlihat ketika pembelajaran Geografi berlangsung, beberapa siswa terlihat mengantuk dan bosan. Metode Konvensional di SMA Negeri 1 Tibawa masih diterapkan dengan alasan metode ini mudah diterapkan, praktis, dan tidak banyak menyita waktu.

Berdasarkan hasil Observasi dan wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran Geografi di SMA Negeri 1 Tibawa menunjukkan bahwa siswa SMA Negeri 1 Tibawa masih merasa sulit dalam menerima materi Geografi yang diajarkan. Apalagi dengan penerapan metode pembelajaran yang masih berpusat pada guru, sehingga siswa merasa bosan. Hal-hal tersebut mengakibatkan partisipasi siswa rendah dalam proses pembelajaran, siswa kurang kreatif dalam pemecahan masalah, serta kegiatan pembelajaran tidak efisien. Akibatnya, hasil belajar rendah. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Geografi dapat dilihat dari hasil presentase siswa SMA Negeri 1 Tibawa yang mencapai nilai kriteria ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70 masih berkisar 60 %. Rendahnya nilai rata-rata dan presentase ketuntasan siswa menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan guru belum berhasil. Untuk itu, guru perlu memperhatikan kembali penggunaan metode pembelajaran.

Pemilihan model yang tepat dalam menyajikan suatu materi Geografi dapat membantu siswa menyerap materi dengan mudah, mengkonstruksi pengetahuannya, dan menyimpannya dalam *long term memory*, sehingga untuk mencapai keberhasilan proses belajar mengajar, pembelajaran berdasarkan

konstruktivisme menjadi pilihan yang tepat sebab pembelajaran ini mendorong siswa mengkonstruksi pengetahuannya, menerapkan pengetahuannya, mendiskusikan, belajar memecahkan masalah, dan mempunyai keberanian untuk menyampaikan ide.

Pembelajaran kooperatif berfokus pada pemanfaatan kelompok kecil untuk bekerja sama dalam memecahkan masalah dan saling membantu untuk mencapai tujuan belajar (Slavin, 2008: 45). Dengan demikian, pembelajaran kooperatif sangat sesuai dengan pembelajaran konstruktivisme. Mata pelajaran Geografi melibatkan kemampuan siswa dalam menganalisa berbagai permasalahan yang berkaitan dengan Geografi. Sehingga, model *Student Team Achievement Divisions* (STAD) dan *Teams Games Tournaments* (TGT) kemungkinan tepat untuk mata pelajaran Geografi dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Model STAD dan TGT memiliki persamaan dalam kerjasama belajar dalam kelompok, tanggung jawab terhadap teman satu kelompoknya, dan adanya penghargaan kelompok. Namun, kedua metode berbeda dalam hal evaluasi, apabila model STAD menggunakan kuis individual sedangkan model TGT menggunakan game akademik (Slavin, 2008: 35). Kedua model membentuk siswa untuk belajar bersama dalam suatu kelompok kecil yang dibuat secara heterogen akan mendiskusikan materi yang diberikan guru. Kerjasama dalam kelompok kecil menentukan keberhasilan kelompok dalam mendapatkan hadiah sehingga dengan adanya reward diharapkan dapat menimbulkan motivasi tiap individu dalam kelompok. Pada saat kuis individu maupun game akademik, setiap siswa dituntut untuk menyumbangkan skor kepada masing-masing kelompoknya, sehingga siswa dituntut aktif dan kreatif dalam belajar.

Pada model TGT, siswa diajak untuk memainkan sebuah game akademik yang dapat mengajak siswa bermain sambil belajar, sehingga siswa tidak merasa dirinya sedang belajar dan diharapkan terbentuk motivasi serta rasa bersaing yang tinggi. Sementara pada model STAD, tiap akhir pembelajaran diadakan kuis individu. Meskipun antara game akademik dan kuis individu memiliki fungsi yang sama, yaitu untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang

dipelajari, keduanya memberikan rasa bersaing yang berbeda dalam pembelajaran. Dengan adanya game akademik, kompetisi antar individu dan kelompok lebih terlihat sehingga siswa lebih termotivasi untuk menyumbangkan skor untuk kelompoknya masing-masing.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti tertarik untuk menelitinya dengan formasi judul ***“Pengaruh penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournaments (TGT) dan Model Pembelajaran Student Team Achievement Divisions (STAD) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Biosfer Di SMA Negeri 1 Tibawa”***

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Minat siswa untuk mengikuti pembelajaran masih kurang.
2. Kegiatan belajar mengajar guru didominasi oleh metode yang kurang efektif, sehingga siswa sering merasa bosan karena tidak terlalu dilibatkan selama proses pembelajaran berlangsung.
3. Pembelajaran yang ada belum secara maksimal melibatkan siswa secara aktif.
4. Hasil belajar siswa di SMA Negeri 1 Tibawa kelas XI masih banyak yang belum mencapai nilai ketuntasan.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “ Apakah terdapat perbedaan antara hasil belajar siswa pada materi biosfer yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Game Tournaments*) dengan siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Divisions*)”.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan diadakannya penelitian ini adalah “ Untuk mengetahui perbedaan antara hasil belajar siswa pada materi biosfer yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams*

Game Tournaments) dengan siswa yang di ajarkan dengan menggunakan model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Divisions*)”.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu :

1) Manfaat Teoritis

Memperkuat teori yang sudah ada dalam bidang pendidikan khususnya teori tentang pembelajaran Geografi bahwa Model TGT (*Teams Game Tournaments*) dan model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Divisions*) serta LKS dapat mempengaruhi hasil belajar siswa

2) Manfaat Praktis

- a. Memberikan masukan kepada guru mata pelajaran Geografi dalam pemilihan model pembelajaran yang diharapkan lebih memberikan efektifitas pembelajaran.
- b. Sebagai bahan referensi bagi peneliti yang mengadakan penelitian lanjutan yang berkaitan dengan penelitian ini.

Memberikan masukan dalam rangka peningkatan mutu pendidikan khususnya dalam proses belajar mengajar.