

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Belajar merupakan segenap rangkaian kegiatan atau aktivitas yang dilakukan secara sadar oleh seseorang dan mengakibatkan perubahan dalam dirinya berupa penambahan pengetahuan atau kemahiran berdasarkan alat indera dan pengalamannya. Oleh sebab itu apabila setelah belajar peserta didik tidak ada perubahan tingkah laku yang positif dalam arti tidak memiliki kecakapan baru serta wawasan pengetahuannya tidak bertambah maka dapat dikatakan bahwa belajarnya belum sempurna.

Meningkatkan potensi serta aktivitas belajar siswa menjadi tanggung jawab seorang guru, dengan menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan. Seorang guru sebagai motor penggerak berjalannya proses pembelajaran memiliki tugas yang sangat penting. Tugas utama seorang guru adalah mengajar, mendidik serta melatih peserta didik dalam mencapai kecerdasan kognitif, afektif serta psikomotorik yang optimal sesuai dengan kompetensi. Agar dapat melaksanakan tugasnya dengan baik, seorang guru harus mempunyai keterampilan dan kemampuan dalam menguasai materi pelajaran, menyampaikan pelajaran serta melakukan evaluasi pelajaran dengan baik.

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan Indonesia adalah masalah lemahnya proses pembelajaran sebagaimana yang kita ketahui bahwa proses belajar mengajar merupakan inti dari kegiatan pendidikan disekolah. Jika dihubungkan dengan keberhasilan proses belajar mengajar maka hal ini tidak

lepas dari tugas dan peran guru sebagai pendidik. Tugas dan tanggung jawab tersebut erat kaitannya dengan kemampuan guru dalam usaha meningkatkan proses dan hasil belajar.

Pada proses belajar mengajar, guru diharuskan lebih aktif dan kreatif dalam mencari, dan memilih strategi, model serta pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran yang paling tepat dan sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran yang terkait dengan kualitas proses dan hasil pembelajaran, sebagai langkah yang dikembangkan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sesuai dengan konsep otonomi sekolah dan guru saat ini. Selanjutnya tujuan pendidikan adalah salah satu komponen yang sangat penting dalam keseluruhan sistem pendidikan karena akan memberikan arah dalam proses kegiatan pendidikan, sehingga penyelenggaraan pendidikan diharapkan dapat membekali para pendidik dengan berbagai pengetahuan, kecakapan dan keterampilan serta motivasi ingin maju untuk dapat berpartisipasi secara aktif dalam pelaksanaan proses pembelajaran. sebagai salah satu upaya untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan di sekolah dengan cara melalui perbaikan proses belajar mengajar.

Sebagai seorang guru di tuntutan untuk mampu menggunakan model dan media pembelajaran pada saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung dan memanfaatkan lingkungan untuk menjadi inspirasi belajar. Guru yang menggunakan model pembelajaran, terkesan menyenangkan bagi seorang siswa dan selalu membuat inovasi-inovasi yang baru sehingga proses pembelajaran terkesan aktif dan menyenangkan dan siswa tidak merasa bosan untuk mengikuti pembelajaran.

Salah satu strategi pembelajaran yang memenuhi kriteria dan diasumsikan dapat mendukung terciptanya proses mengajar yang efektif dan dapat memacu interaksi antara siswa dan guru adalah menerapkan model pembelajaran *team games tournament* sebagai salah satu model pembelajaran yang memungkinkan untuk mengaktifkan dan mengefektifkan siswa pada mata pelajaran sejarah sehingga apa yang diharapkan oleh guru dapat tercapai dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi di SMA Negeri 1 Biluhu pelaksanaan model pembelajaran sejarah belum efektif hal ini disebabkan oleh guru yang kurang memahami metode dan mode-model pembelajaran. Kenyataan selama ini pembelajaran sejarah terkesan menonton dimana guru dalam menjelaskan materi hanya dengan menggunakan metode ceramah. Akibatnya hasil belajar siswa ikut dipengaruhi oleh cara pembelajaran seperti itu. Diharapkan dengan pelaksanaan pembelajaran dengan model *team games tournament* menjadi pilihan dari peneliti sebagai salah satu model pembelajaran yang memungkinkan untuk mengaktifkan dan mengefektifkan siswa pada mata pelajaran sejarah serta dapat meningkatkan hasil belajar sehingga apa yang diharapkan oleh guru dapat tercapai dengan baik.

Sesuai dengan latar belakang di atas maka peneliti tertarik untuk mengangkat sebuah penelitian yang berjudul ***“Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS”***.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas terdapat masalah sebagai berikut :

1. Siswa lebih cenderung bersifat pasif.
2. Guru masih menerapkan metode pembelajaran yang bersifat konvensional seperti ceramah dan diskusi sehingga berakibat rendahnya hasil belajar siswa.

## **1.3. Cara Pemecahan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka pemecahan masalah di atas beberapa permasalahan tersebut adalah melalui penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS SMA Negeri 1 Biluhu Kabupaten Gorontalo.

## **1.4. Tujuan Penelitian**

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *team games tournament* dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS SMA Negeri 1 Biluhu Kabupaten Gorontalo.

## **1.5. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat

1. Bagi siswa dapat meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa dalam memotivasi belajar siswa
2. Bagi guru, dapat mengetahui model dan strategi pembelajaran yang tepat dalam upaya membantu kesulitan yang dihadapi siswa dan dapat meningkatkan cara mengajarnya agar tercipta suasana yang kondusif serta pembelajaran yang efektif.

3. Bagi sekolah, hasil penelitian dapat memberikan masukan dalam rangka meningkatkan kualitas belajar mengajar didalam kelas.

