

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kegiatan yang universal dalam kehidupan manusia, dengan adanya pendidikan manusia dapat meningkatkan kesejahteraan hidupnya. Pendidikan bagi manusia merupakan suatu proses menemukan, menjadi dan mengembangkan diri sendiri dalam keseluruhan dimensi kepribadian. Salah satu aktivitas yang tidak bisa dilepaskan dari pendidikan adalah kegiatan belajar mengajar.

Kegiatan belajar mengajar dalam pendidikan formal dilakukan secara terstruktur, dengan cara tersebut diharapkan dapat menciptakan sumber daya manusia yang menyentuh seluruh aspek dan sektor kehidupan. Proses belajar mengajar yang baik dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya, dalam pencapaian tujuan belajar perlu diciptakan adanya sistem lingkungan/kondisi belajar yang baik. Sistem lingkungan yang baik terdiri dari komponen-komponen pendukung antara lain tujuan belajar yang akan dicapai, bahan pengajaran yang digunakan dalam mencapai tujuan, guru dan siswa yang memainkan peranan serta memiliki hubungan sosial tertentu, jenis kegiatan dan sarana prasarana yang tersedia maka dari itu pendidikan merupakan salah satu sarana yang dapat mendukung kegiatan siswa menjadikan seorang individu mencakup dalam hasil pembelajaran.

Karena pada dasarnya pembelajaran merupakan upaya untuk mengarahkan anak didik ke dalam proses belajar sehingga mereka dapat memperoleh hasil dalam belajar sesuai dengan apa yang diharapkan. Pembelajaran hendaknya memperhatikan kondisi individu anak karena merekalah yang akan belajar. Siswa merupakan individu yang berbeda satu sama lain, memiliki keunikan masing-masing yang tidak sama dengan orang lain. Oleh karena itu pembelajaran hendaknya memperhatikan perbedaan-perbedaan individual anak tersebut, sehingga pembelajaran benar-benar dapat merubah kondisi anak dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak paham menjadi paham serta dari yang berperilaku kurang baik menjadi baik, yang selama ini kurang mendapat perhatian di kalangan pendidik. Hal ini terlihat dari perhatian sebagian guru/pendidik yang cenderung memperhatikan kelas secara keseluruhan, tidak perorangan atau kelompok anak, sehingga perbedaan individual kurang mendapat perhatian.

Setiap proses belajar yang dilaksanakan oleh siswa akan menghasilkan hasil belajar. Di dalam proses pembelajaran, guru sebagai pengajar sekaligus pendidik memegang peranan dan tanggung jawab yang besar dalam rangka membantu meningkatkan keberhasilan peserta didik dipengaruhi oleh kualitas pengajaran dan faktor *internal* dari siswa itu sendiri.

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa komponen-komponen pada proses belajar mengajar saling terkait satu dengan yang lainnya. Belajar-mengajar dapat dicapai melalui proses yang bersifat aktif, dalam hal ini Siswa menggunakan seluruh kemampuan dasar yang dimilikinya sebagai dasar untuk

melakukan berbagai kegiatan agar memperoleh hasil belajar, dengan demikian Siswa dituntut untuk aktif dalam proses pembelajaran sehingga materi yang disampaikan oleh guru sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh Siswa dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Tercapainya tujuan pembelajaran ditandai oleh hasil belajar yang tinggi serta adanya perubahan tingkah laku Siswa setelah menerima materi.

Terdapat beberapa komponen yang dapat mempengaruhi hasil belajar Siswa, antara lain adalah faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern merupakan faktor yang berasal dari siswa itu sendiri, yaitu motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa. Faktor ekstern yang sangat mempengaruhi Hasil belajar siswa adalah guru. Model serta metode yang digunakan guru dalam menyampaikan materi sangat berpengaruh terhadap Hasil belajar siswa. Pemilihan metode yang tepat dalam menyampaikan materi dapat meningkatkan motivasi serta keaktifan dalam menerima materi atau proses pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif telah banyak diterapkan oleh guru, pembelajaran kooperatif merupakan pendekatan pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar. Pemilihan metode dalam pembelajaran kooperatif menjadi salah satu hal yang penting karena tidak semua metode dalam model pembelajaran kooperatif dapat memotivasi Siswa untuk lebih aktif dalam menerima pelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa. *Teams Games Tournament (TGT)* adalah salah satu metode pembelajaran kooperatif yang

menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis serta sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka .

Metode pembelajaran *TGT* ini menempatkan siswa dari berbagai tingkat prestasi kedalam satu kelompok, sehingga yang memiliki kemampuan akademik yang rendah dapat bertanya kepada siswa lain yang memiliki kemampuan akademik yang tinggi. Adanya kesempatan bertanya kepada siswa yang memiliki kemampuan akademik yang tinggi menjadikan yang lain berkemampuan akademik rendah dapat memahami materi dengan lebih baik. Pada mata pelajaran ini guru tidak hanya dituntut untuk menyampaikan materi dengan baik, akan tetapi guru juga dituntut untuk menumbuhkan keaktifan siswa dalam menanggapi materi yang disampaikan dengan menggunakan metode pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam pelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut Saya perlu mengadakan suatu penelitian yang bertujuan untuk memperbaiki hasil belajar siswa dalam mata pelajaran sejarah dengan menggunakan metode pembelajaran yang lebih inovatif. Sehingga peneliti memilih judul ***Efektifitas Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS I SMA Negeri 1 Marisa Tahun Ajaran 2015/2016(Penelitian Tindakan Kelas)***

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Rendahnya Hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah mencerminkan proses pembelajaran yang kurang optimal.
2. Kurangnya variasi guru dalam menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik kelas menyebabkan guru kesulitan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran sejarah.
3. Penggunaan metode yang monoton oleh guru dalam penyampaian materi sejarah menyebabkan siswa kurang termotivasi untuk aktif dalam proses belajar mengajar.
4. Siswa kurang memanfaatkan waktu untuk bertanya tentang kesulitan mereka dalam memahami pelajaran sejarah.

1.3 Pembatasan Masalah

Dari berbagai masalah yang dapat diidentifikasi, maka peneliti membatasi masalah yang akan menjadi sasaran penelitian yaitu :

1. Pengertian belajar yaitu suatu kegiatan (proses) yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.
2. Model pembelajaran yang digunakan dibatasi pada model pembelajaran kooperatif dengan tipe *Teams Games Tournament (TGT)*.

3. Prestasi belajar pada penelitian ini dibatasi pada hasil belajar siswa yang dicapai melalui proses belajar mengajar berupa nilai test dan keaktifan siswa, khususnya pada mata pelajaran sejarah.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut, peneliti dapat menarik suatu rumusan masalah yaitu "Apakah penerapan pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* efektif untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS I SMA Negeri 1 Marisa Tahun Ajaran 2015/2016?"

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mengetahui penerapan pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* efektif atau tidak dalam meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS I SMA Negeri 1 Marisa Tahun Ajaran 2015/2016

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoretis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan terhadap peningkatan mutu pendidikan melalui proses pembelajaran inovatif dengan menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan.
 - b. Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk penelitian berikutnya yang berhubungan dengan hal yang sama.
2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru : Dengan adanya penelitian ini diharapkan guru dapat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* atau model pembelajaran lain dengan baik sebagai variasi dari model pembelajaran yang biasa digunakan.
- b. Bagi siswa : Dengan penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi kepada siswa dalam mempelajari sejarah serta lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran di sekolah, sehingga dapat meningkatkan pemahaman serta meningkatkan prestasi belajar siswa.

Bagi sekolah : Penelitian ini memberikan sumbangan yang besar bagi sekolah tempat penelitian berlangsung maupun sekolah lain untuk meningkatkan kualitas sekolah dengan adanya inovasi dalam penyampaian materi pelajaran yang dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.