

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu proses upaya dalam membentuk karakter para generasi muda saat ini agar dapat bermanfaat dan menjadi sumber daya manusia yang berguna untuk kehidupan bangsa dan negara. Peningkatan mutu pendidikan baik pendidikan formal, informal sangat penting diperhatikan. Dalam hal ini, yang paling penting yang dibahas adalah masalah dalam pendidikan formal (di sekolah), dimana upaya dalam pembentukan karakter terbesar adalah dilingkungan sekolah. Di sekolah, yang paling banyak memberikan peran penting adalah guru sebagai fasilitator maupun motivator untuk siswa di dalam kelas. Siswa sebagai suatu objek yang menjadi tujuan dalam mengembangkan karakter yang berbudi pekerti luhur melalui proses pembelajaran yang dilaksanakan. Dalam proses pembelajaran, karakter siswa berbeda-beda sifat, perilaku dan IQ-nya, maka berbeda juga daya tangkap pengetahuan siswa masing-masing. Maka guru harus menggunakan strategi agar siswa tersebut mampu menangkap dan memahami materi pembelajaran yang diberikan di kelas.

Siswa merupakan objek utama dalam proses belajar mengajar. Olehnya guru perlu memperhatikan siswa guna mengetahui kompetensi yang dimiliki dan perlu dikembangkan. Pengetahuan siswa mengalami

peningkatan dilihat pada hasil belajar setelah siswa mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar (Sudjana 2010: 22). Selanjutnya menurut Wahidmurni, dkk. (2010: 18) menjelaskan bahwa seseorang dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar jika ia mampu menunjukkan adanya perubahan dalam dirinya. Perubahan-perubahan tersebut diantaranya dari segi kemampuan berpikirnya, keterampilannya, atau sikapnya terhadap suatu objek. Maka hasil belajar siswa dapat diketahui setelah mendapat pengalaman belajar yang dilihat pada evaluasi belajar dengan berbagai seperangkat tes yang sudah dirumuskan dalam tujuan pembelajaran. Untuk tingkat keberhasilan siswa, didapatkan dari hasil pelaksanaan siklus 1 dan bila belum berhasil, dilanjutkan pada siklus 2 serta melakukan refleksi.

Berdasarkan kenyataan yang ada sesuai hasil survei bahwa dari 30 orang siswa yang tuntas sebanyak 10 orang siswa atau 33,30 % dan yang belum tuntas 20 orang siswa atau 66,70 %. Hasil pra survei sebagaimana data diatas disebabkan oleh beberapa faktor antara lain: a) rendahnya perhatian siswa dalam proses belajar mengajar, b) situasi pembelajaran belum kondusif sebagaimana yang diharapkan, c) guru belum maksimal menggunakan metode dan model yang bervariasi, serta d) Strategi mengajar yang digunakan guru masih kurang kreatif, inovatif dan menyenangkan.

Upaya untuk memecahkan permasalahan diatas menurut peneliti, kiranya guru perlu menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) ini, memberikan kesempatan kepada siswa untuk bisa bekerja sama dengan sesama temannya, dalam menyelesaikan tugas-tugas yang terstruktur. Model ini juga, menggunakan kuis dan turnamen akademik untuk membuat siswa bisa bersemangat dalam belajar. Oleh karena, itu diharapkan model pembelajaran kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Nur dan Wikandari (2000) menjelaskan bahwa TGT (*Teams Games Tournament*) telah digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran. Model pembelajaran kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) adalah model pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang terdiri dari 5 atau 6 orang siswa yang memiliki kemampuan berbeda. Kemudian perwakilan dari masing-masing kelompok menjadi utusan dalam memainkan game tournament. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) ini memiliki 5 tahapan yakni penyajian kelas, penyajian dalam kelompok, permainan, pertandingan dan penghargaan kelompok. Model ini lebih pada segi permainan dan pertandingannya yang akan lebih memberikan semangat belajar kepada siswa, karena mereka akan terdorong untuk bersaing dalam hal materi pembelajaran yang telah disajikan guru dan dibahas pada kelompok sebelumnya. Ini akan lebih memberikan motivasi

tersendiri bagi siswa, karena disamping mereka bermain dalam pertandingan, mereka juga banyak mengetahui materi-materi yang diberikan guru dalam *Game Tournament* tersebut. Sehingga peneliti tertarik dan memilih menggunakan model pembelajaran kooperatif tersebut.

Untuk mewujudkan hasil dari penelitian ini, maka peneliti melaksanakan penelitian "***Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) di Sekolah SMP Negeri 14 Gorontalo Kelas VII<sup>2</sup> Mata Pelajaran IPS Terpadu***".

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Tingkat capaian ketuntasan hasil belajar siswa masih rendah.
2. Strategi pembelajaran yang digunakan masih kurang inovatif, kreatif dan menyenangkan.
3. Siswa sebagian masih cenderung pasif dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :“Apakah dengan penerapan model

pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa di Sekolah SMP Negeri 14 Gorontalo Kelas VII<sup>2</sup> Mata Pelajaran IPS Terpadu?”

#### 1.4 Cara Pemecahan Masalah

Untuk memecahkan permasalahan dalam penelitian ini yakni dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) maka akan meningkatkan hasil belajar siswa. Berikut Langkah-langkah penggunaan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) menurut Slavin (2005: 170) sebagai berikut:

- a. Presentasi di kelas.
- b. Belajar tim.

Para siswa mengerjakan lembar kegiatan dalam tim mereka untuk menguasai materi.

- c. Turnamen.

Para siswa memainkan *game* akademik dalam kemampuan yang homogen.

- d. Rekognisi tim.

Skor tim dihitung berdasarkan skor turnamen anggota tim, dan tim tersebut akan direkognisi apabila mereka berhasil melampaui kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya.

## 1.5 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa di Kelas VII<sup>2</sup> pada Mata Pelajaran IPS Terpadu dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) di Sekolah SMP Negeri 14 Gorontalo.

## 1.6 Manfaat Penelitian

### 1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk mengembangkan pengetahuan dalam bidang pendidikan, khususnya pengetahuan tentang teori belajar yakni teori belajar Behaviorisme, kognitivisme, dan Konstruktivisme sebagaimana upaya peningkatan hasil belajar dalam penerapan model TGT (*Teams Games Tournament*) di kelas VII<sup>2</sup> pada Mata Pelajaran IPS Terpadu di Sekolah SMP Negeri 14 Gorontalo

### 1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi peneliti dijadikan pengalaman penelitian berkaitan dengan penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dan juga menjadi pedoman khusus untuk melakukan penelitian selanjutnya.
2. Bagi guru dijadikan bahan pertimbangan untuk meningkatkan proses pembelajaran di kelas dengan menciptakan pengelolaan ataupun suasana dalam kelas lebih menarik dan menyenangkan serta tidak membosankan bagi siswa.

3. Bagi siswa membantu dalam mencapai hasil belajar yang meningkat dan juga menjadikan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.