

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Era pendidikan saat ini, guru dituntut untuk lebih kreatif dalam memilih strategi, model serta pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang terkait dengan kualitas proses dan hasil pembelajaran. Langkah yang dikembangkan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sesuai dengan konsep otonomi sekolah dan otonomi guru saat ini. Pergeseran cara berpikir di bidang pendidikan yang memberikan otoritas penuh pada guru.

Faktor pendukung keberhasilan dalam bidang pendidikan dipengaruhi oleh perencanaan dan implementasi dalam pembelajaran yang terjadi di sekolah. Sekolah merupakan instansi pelaksana pendidikan, dimana sekolah mempunyai peran penting dalam mengolah model dan metode-metode pembelajaran untuk pengembangan pemahaman siswa.

Guru harus mampu memberikan motivasi kepada siswa dengan baik dalam proses pembelajaran, karena inti suatu pembelajaran terletak pada interaksi guru dengan siswa. Guru melakukan kegiatan mengajar sedangkan siswa melakukan kegiatan belajar, sehingga interaksi guru dengan siswa disebut juga proses belajar mengajar. Guru harus memahami dengan baik tentang proses belajar siswa agar guru dapat memberikan pengajaran serta bimbingan yang baik. Kegiatan yang dilakukan oleh guru maupun siswa pasti memiliki tujuan, karena guru dalam tugas mengajar atau melakukan kegiatan belajar mengajar harus berorientasi pada

tujuan yang hendak ditentukan. Maka perlu dipersiapkan bagaimana penggunaan model yang sesuai supaya dalam waktu yang telah ditentukan dapat tercapai hasil belajar yang optimal.

Kemampuan guru dalam memvariasikan model dan strategi pembelajaran menjadi sangat diperlukan untuk menghadapi masalah belajar mengajar. Model dan metode pembelajaran yang digunakan hendaknya mampu membuat siswa kembali aktif dan bergairah dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga siswa dapat memahami materi yang disajikan.

Namun saat ini masih banyak guru menggunakan metode ceramah sehingga aktivitas siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru dan mencatat hal-hal yang dianggap penting. Kenyataan seperti ini akan mengakibatkan siswa terhambat dan tidak berdaya menghadapi masalah-masalah yang menuntut pemikiran dan pemecahan masalah secara kreatif.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMA Muhamadiyah Batud`a bahwa guru-guru masih menggunakan metode ceramah dengan sistem berbagi informasi dari guru ke siswa. Adapun kelemahan dari metode ceramah yaitu : 1) sulit bagi yang kurang memiliki kemampuan menyimak dan mencatat yang baik. 2) kemungkinan menimbulkan verbalisme. 3) sangat kurang memberikan kesempatan pada siswa untuk berpartisipasi secara total (hanya proses mental, tetapi sulit dikontrol. 4) peran guru lebih banyak sebagai sumber belajar. 5) materi pelajaran lebih cenderung pada aspek ingatan. 6) proses pelajaran ada dalam otoritas guru. Hal tersebut dapat mengakibatkan hasil belajar siswa menurun.

Hasil belajar tersebut dapat dibuktikan dengan hasil evaluasi yang diperoleh dari 20 siswa hanya 6 siswa yang yg mendapatkan nilai di atas 75 dari ketuntasan klasikal, sedangkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada mata pelajaran geografi SMA Muhammadiyah Batuda'a yaitu 75. Presentasi jumlah siswa yang nilainya telah memenuhi KKM yaitu 30 %. setelah ditelusuri lebih dalam melalui proses wawancara langsung dengan guru mata pelajaran geografi ternyata siswa kelas XI IPS masih pasif dalam pembelajaran, interaksi antara guru dengan siswa masih kurang, interaksi siswa dengan siswa masih kurang, siswa lebih banyak mendengarkan ceramah guru, mencatat bahan sampai habis, sedangkan aktivitas seperti bertanya, menjawab pertanyaan guru, mengemukakan ide atau gagasan masih sangat kurang. Sumber : (SMA Muhamadiyah Batuda'a)

Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti memilih model pembelajaran numbered heads together (NHT) yang di integrasikan dengan model teams games tournament (TGT). Adapun kelebihan dari model numbered heads together (NHT) menurut Huda (2013 : 204) adalah : 1) meningkatkan prestasi siswa. 2) memperdalam pemahaman siswa. 3) menyenangkan siswa dalam belajar. 4) mengembangkan sikap kepemimpinan siswa. 5) Mengembangkan rasa percaya diri siswa. 6) mengembangkan rasa saling memiliki. 7) Mengembangkan keterampilan-keterampilan masa depan. Sedangkan kelebihan dari model teams games tournament menurut Suarjana (2000:10) adalah : 1) Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas. 2) Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu. 3) Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam. 4) Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa.

5) Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain. 6) Motivasi belajar lebih tinggi. 7) Hasil belajar lebih baik. 8) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi.

Pembelajaran kooperatif ini merupakan strategi pembelajaran yang mengutamakan adanya kerjasama antar siswa dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam hal ini para siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil dan diarahkan untuk mempelajari materi pelajaran yang telah ditentukan. Tujuan dibentuknya kelompok kooperatif adalah untuk memberikan kesempatan kepada siswa agar dapat terlibat secara aktif dalam proses berpikir dan dalam kegiatan-kegiatan belajar. Dalam hal ini sebagian besar aktifitas pembelajaran berpusat pada siswa, yakni mempelajari materi pelajaran serta berdiskusi untuk memecahkan masalah.

Menurut Rustaman (2003:206) Pembelajaran kooperatif tipe NHT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan pada struktur khusus yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan memiliki tujuan untuk meningkatkan penguasaan akademik. Sedangkan Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Model pembelajaran ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar siswa. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih

rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Berdasarkan penjelasan yang di kemukakan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Integrasi Model Pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) Dengan *Team Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Apakah model pembelajaran *numbered heads together* (NHT) diintegrasikan dengan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi di SMA Muhammadiyah Batuda’a.

1.3 Pemecahan Masalah

Adapun cara pemecahan masalah dalam penelitian ini adalah guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mampu merefleksi kerja otak masing-masing siswa, agar siswa tidak merasa jenuh pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mampu merefleksi kerja otak masing-masing siswa tergantung dari model pembelajaran yang akan digunakan oleh guru. Penggunaan model pembelajaran *Numbered Head Together* diintegrasikan dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* merupakan salah satu model dan pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan karena model pembelajaran ini

lebih menekankan siswa yang lebih aktif dalam proses pembelajaran dibanding guru.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *numbered heads together (NHT)* diintegrasikan dengan model pembelajaran *teams games tournament (TGT)* pada mata pelajaran geografi di SMA Muhammadiyah Batuda'a.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu :

1. Bagi Siswa

Dengan mengintegrasikan metode pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam memahami mata pelajaran Geografi.

2. Bagi Guru

Sebagai suatu bahan informasi baru bagi guru untuk dapat menggunakan model pembelajaran yang efektif dan bervariasi dalam kegiatan belajar mengajar.

3. Bagi Sekolah

Dapat menjadi sebuah bahan pertimbangan atau masukan bagi pihak sekolah serta untuk memberikan informasi dalam pengambilan kebijakan terkait dengan penerapan model pembelajaran.