

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan adalah suatu bidang ilmu yang sangat penting dalam kehidupan setiap individu dan memiliki banyak manfaatnya, salah satunya adalah dengan adanya pendidikan peserta didik bisa mendapatkan pengetahuan yang dapat menyelesaikan berbagai permasalahan-permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik itu sendiri. Tujuan dalam dunia pendidikan mengandung arti bahwasanya suatu usaha untuk dapat memberikan hasil terhadap peserta didik setelah menyelesaikan/memperoleh pengalaman belajarnya didalam proses pendidikan (Sardiman, 2012:57).

Akhir-akhir ini banyak masyarakat yang mengeluh tentang mutu pendidikan yang ada dinegara Indonesia. Salah satu masalah besar yang dihadapi oleh masyarakat Indonesia dalam dunia pendidikan adalah rendahnya mutu pendidikan yang tercermin dari rendahnya hasil belajar yang akan berdampak pada keberhasilan peserta didik.

Untuk mendapatkan hasil belajar yang baik pasti tidaklah mudah, dibutuhkan usaha yang optimal untuk bisa mendapatkannya, sehingganya tercapai atau tidaknya suatu proses pembelajaran itu dapat dilihat dalam hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik tersebut.

Hasil belajar adalah suatu proses perubahan yang artinya yaitu perubahan pada tingkah laku yang dialami oleh peserta didik. Hasil belajar itu sendiri merupakan suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk mendapatkan suatu perubahan tingkah laku yang baru secara menyeluruh, dan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan (Slameto, 2010:2).

Secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik yang berupa faktor jasmani seperti kesehatan, dan faktor psikologi seperti kecerdasan bakat, minat, sikap, kebiasaan, kebutuhan, motivasi, emosi dan penguasaan diri, serta faktor kemampuan fisik maupun psikis. Sedangkan faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa yang berupa lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, dan lingkungan sekitar. Semua faktor inilah yang dapat mempengaruhi pencapaian hasil belajar peserta didik.

Seperti yang telah dikemukakan diatas, bahwa salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik adalah lingkungan sekolah, yang dalam hal ini adalah penggunaan model pembelajaran didalam kelas. Penggunaan model pembelajaran dalam kelas merupakan hal yang sering digunakan oleh seorang guru dalam menjalankan tugas mengajarnya. Keberhasilan dalam penggunaan model pembelajaran dapat ditentukan oleh respon dari peserta didik selama proses pembelajaran, khususnya pembelajaran IPS Terpadu dikelas IX-2 SMP Negeri 2 Telaga Kabupaten Gorontalo.

Proses pembelajaran ini dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) yang hadir sebagai suatu solusi untuk meningkatkan kualitas mutu pendidikan dinegara Indonesia.

Pembelajaran Kooperatif yang dapat memberikan pengalaman adalah model pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT), karena model pembelajaran ini dapat menjadikan peserta didik berada dalam situasi kompetitif yang positif sehingganya dapat meningkatkan kekompakan tim dan masing-masing siswa pun dapat bertanggung jawab terhadap materi yang dipelajari.

Teams Games Tournament (TGT) pada awalnya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards, dan ini adalah metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins. Model Teams Games Tournament ini dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang dituliskan pada kartu-kartu yang diberi angka. Tiap siswa akan mengambil sebuah kartu yang diberi angka tadi dan berusaha untuk menjawab pertanyaan. Games Tournament ini harus memungkinkan semua siswa dari semua tingkat kemampuan (kepandaian) untuk menyumbangkan poin bagi kelompoknya.

Permainan dalam bentuk tournament ini dapat berperan sebagai penilaian alternative atau dapat disebut juga rewiuw materi pelajaran, sehingganya siswa lebih termotivasi dalam belajar dan hasil belajar siswa bisa menjadi meningkat (Rusman, 2011:224).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti dengan mewawancarai guru mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) kelas IX-2

SMP Negeri 2 Telaga, materi pembelajaran IPS Terpadu ditingkat SMP semester genap kelas IX-2 yakni : a) Perdagangan Internasional, b) Mengembangkan Ekonomi Kreatif berdasarkan Potensi Wilayah untuk Meningkatkan Kesejahteraan Masyarakat, c) Memanfaatkan Persaingan sebagai Peluang untuk meraih Keunggulan Ekonomi Bangsa, d) Pengembangan pusat-pusat Keunggulan Ekonomi untuk Kesejahteraan Masyarakat, e) Pasar Bebas, f) Masa Kemerdekaan, g) Masa Demokrasi Parlementer, h) Masa Demokrasi Terpimpin, i) Masa Orde Baru, j) Masa Reformasi.

Hasil data awal telah ditemukan bahwa materi yang mengalami masalah salah satunya adalah materi Pengembangan Ekonomi Kreatif untuk Kesejahteraan Masyarakat. Faktanya yang ditemukan dikelas, siswa dalam proses pembelajaran IPS cenderung pasif. Hal ini karena gurunya belum sepenuhnya menggunakan model pembelajaran yang mengajak siswa untuk berpikir aktif dan kreatif, sehingganya akan berdampak pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal dikelas IX-2 SMP Negeri 2 Telaga berjumlah 24 siswa. Hal ini terlihat dari hasil nilai rata-rata ketuntasan belajarnya siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu Kelas IX-2 SMP yaitu sebesar 11 orang atau 45,83% siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan dan 13 orang atau 54,17% siswa yang belum memenuhi kriteria ketuntasan. Siswa dapat dikatakan tuntas apabila dari tiap siswa tersebut dapat memperoleh nilai minimal 75 atau daya serapnya terhadap pelajaran telah mencapai 80%. Sehingganya masih terdapat suatu permasalahan yang ditemukan dilapangan yaitu dimana hasil belajar siswa

tersebut pada mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) belum dapat mencapai standar keberhasilan yang diharapkan.

Berbagai uraian permasalahan diatas yang didapat oleh peneliti, maka peneliti menganggap penggunaan model pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) menjadi suatu pilihan yang tepat untuk digunakan dan diharapkan dapat membuat siswa tersebut lebih aktif lagi didalam proses pembelajaran, sehingganya bisa membuat hasil belajar siswa tersebut meningkat atau diatas nilai rata-rata 75.

Dari uraian diatas, maka peneliti merasa tertarik untuk mengkaji lebih lanjut melalui penelitian dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu diKelas IX-2 SMP Negeri 2 Telaga Kabupaten Gorontalo”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti mengidentifikasi permasalahan penelitian yaitu 1) Hasil belajar siswa masih rendah, 2) Siswa kurang memahami dengan baik materi yang diajarkan guru, 3) Kurangnya respon siswa dalam menanggapi instruksi guru, 4) Belum tepatnya penggunaan model pembelajaran dikelas, 5)Proses pembelajaran kurang mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi, kreatif, dan mengembangkan kemampuan berpikir.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Apakah penggunaan model pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu kelas IX-2 SMP Negeri 2 Telaga Kabupaten Gorontalo?”

1.4 Cara Pemecahan Masalah

Peneliti ini menggunakan Alternatif pemecahan masalah dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu yakni menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT), dan menurut (Slavin, 2016:166) terdapat langkah-langkah dalam pembelajaran ini diantaranya :

1. Presentasi Kelas yaitu seorang guru memberikan motivasi, apersepsi, menyampaikan tujuan pembelajaran, dan materi yang sesuai dengan indikator kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa. Pengajaran langsung ini dapat dipimpin oleh guru, tetapi bisa juga memasukkan media pembelajaran audiovisua.
2. Pembentukan Tim yaitu proses dibentuknya kelompok-kelompok siswa yang terdiri dari 4-6 orang. Setiap kelompok ini diberi lembar kerja ataupun materi dan tugas lainnya untuk didiskusikan dan dikerjakan oleh kelompok. Kesuksesan setiap anggota kelompok akan menjadi sebuah faktor keberhasilan kelompok.

3. Game yaitu terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi dan pelaksanaan kerja tim.
4. Tournament yaitu sebuah struktur dimana game berlangsung yang biasanya berlangsung pada akhir unit, setelah guru memberikan presentasi dikelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan peserta didik.
5. Rekognisi Tim yaitu tim yang menang akan mendapatkan penghargaan apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu.

1.5 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah, maka tujuan penelitian yang hendak dicapai pada penelitian ini yaitu untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu Kelas IX-2 SMP Negeri 2 Telaga Kabupaten Gorontalo dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat menjadi bahan kajian dalam pengembangan suatu konsep atau teori model pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament dan hasil belajar siswa.

1.6.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, dapat menjadi bahan referensi dalam mengembangkan kemampuan mengajarnya dengan menggunakan model yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan.
- b. Bagi siswa, dapat meningkatkan kemampuan dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran.
- c. Bagi peneliti, dapat mengaplikasikan hasil penelitian ini dalam proses belajar mengajar, memperoleh suatu pengalaman, dan mendapatkan wawasan yang baru.