

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Peningkatan kualitas sumber daya manusia sudah merupakan suatu keharusan bagi bangsa Indonesia, apa lagi pada era globalisasi yang menuntut kesiapan bangsa untuk bersaing secara bebas. Pada era globalisasi hanya bangsa-bangsa yang berkualitas tinggi yang mampu bersaing atau berkompetisi. Pendidikan merupakan salah satu modal utama bagi terciptanya bangsa yang berkualitas, bidang pendidikan memegang peranan yang sangat strategis karena merupakan satu wahana untuk menciptakan sumber daya manusia. Untuk itu sudah seharusnya pembangunan bidang pendidikan menjadi prioritas utama yang dilakukan pemerintah.

Pentingnya pemahaman siswa dalam memahami pelajaran-pelajaran yang siswa ikuti pada proses belajar mengajar menjadi tumpuan utama dalam pembelajaran, karena dalam proses belajar mengajar pada umumnya lebih ditekankan pada kemampuan intelektual siswa. Siswa telah memahami pelajaran apabila mampu memahami konsep-konsep yang dipelajarinya serta dapat mengaitkannya dengan konsep-konsep yang telah diketahuinya.

Dalam pembelajaran guru harus memahami hakekat materi pelajaran yang diajarkannya sebagai suatu pelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan berfikir siswa dan memahami berbagai model pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan siswa untuk belajar. Menjadi guru kreatif, profesional, dan

menyenangkan dituntut untuk memiliki kemampuan mengembangkan pendekatan dan memilih metode pembelajaran yang efektif. Hal ini penting terutama untuk menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan. Cara guru melakukan sesuatu kegiatan pembelajaran mungkin memerlukan pendekatan dan metode pembelajaran lainnya. Jika metode dalam pembelajaran tidak dikuasai, maka penyampaian materi ajar menjadi tidak maksimal. Karena itu model yang digunakan merupakan strategi yang dapat memudahkan peserta didik untuk menguasai ilmu pengetahuan yang diberikan guru. Agar pembelajaran tetap pada suasana yang dinamis, guru perlu merumuskan dengan jelas tujuan apa yang ingin dicapainya dalam melaksanakan pembelajaran. Tujuan bukan hanya mengenai bahan materi ajar yang harus dikuasai oleh guru, akan tetapi juga keterampilan emosional dan sosial dalam menggunakan metode, model, dan pendekatan pembelajaran.

Fenomena di lapangan selama ini menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran masih banyak permasalahan. Dari hasil wawancara dengan guru, dalam proses pembelajaran IPS Terpadu di kelas VIII^A SMP Negeri 1 Paguyaman Kabupaten Boalemo terdapat beberapa masalah yang timbul dalam proses pembelajaran yaitu rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu, diakibatkan pada awal pembelajaran guru kurang memperhatikan penyampaian pokok masalah yang di bahas, guru harus menyusun lembar soal atau lembar kerja siswa (LKS) untuk turnamen, guru harus menjelaskan soal dan kunci jawaban untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, dan guru harus menyusun rekapitulasi nilai dan penentuan skor kelompok. Proses pembelajaran yang

cenderung monoton membuat siswa bosan dalam mengikuti pembelajaran, ini berdampak pada kurangnya pemahaman siswa terhadap konsep-konsep bahan ajar yang harus dikuasainya. Selain itu siswa menganggap sulit terhadap pelajaran IPS Terpadu karena materi-materi yang diajarkan kebanyakan hapalan, hitungan, dan teori-teori sehingga motivasi dan keaktifan belajar siswa menjadi berkurang, siswa menjadi tidak fokus untuk belajar dikarenakan ketidaksukaan terhadap mata pelajaran IPS Terpadu yang dianggap sangat membosankan dan bahkan bisa menjadi acuh tak acuh terhadap pelajaran IPS Terpadu dan akhirnya mempengaruhi pada hasil belajar siswa itu sendiri.

Penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu. Hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif (intelektual, afektif (sikap), dan psikomotoris (keterampilan). (Sudjana, 2006:3). Tinggi rendahnya hasil belajar siswa dapat dilihat dari nilai tugas dan ulangan harian, PR, kuis, dan Ulangan Tengah Semester (UTS) sampai nilai Ujian Akhir Sekolah (UAS). Nilai-nilai tersebut mengidentifikasi keberhasilan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, siswa dikatakan berhasil jika nilai yang didapatnya memenuhi standar ketuntasan atau disebut KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Standar KKM yang berlaku di SMP Negeri 1Paguyaman Kabupaten Boalemo yaitu sebesar 75, standar ini ditetapkan untuk memacu siswa agar belajar lebih giat dan untuk mempersiapkan diri jika menghadapi Ujian Nasional. Namun penerapan

standar ini belum berhasil untuk memacu peningkatan hasil belajar siswa, hal ini terlihat dari hasil belajar siswa terutama Kelas VIII^A SMP Negeri 1 Paguyaman Kabupaten Boalemo yang masih dibawah KKM yakni dari 27 jumlah siswa, hanya 9 orang siswa yang tuntas atau 33,33% dengan nilai rata-rata di atas 75 dan siswa yang belum mencapai ketuntasan sebanyak 18 orang atau 66,67% dengan nilai rata-rata di bawah 75.

Berdasarkan hal tersebut di atas, maka perlu adanya perbaikan dari cara mengajar guru dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif yakni model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas belajar dengan model kooperatif dapat diterapkan untuk memotivasi siswa berani mengemukakan pendapatnya, menghargai pendapat teman, dan saling memberikan pendapat. Selain itu dalam belajar biasanya siswa dihadapkan pada latihan soal-soal atau pemecahan masalah. Oleh sebab itu, *cooperative learning* sangat baik untuk dilaksanakan karena siswa dapat bekerja sama dan saling tolong menolong mengatasi tugas yang dihadapinya. Dalam *cooperative learning*, siswa terlibat aktif pada proses pembelajaran sehingga memberikan dampak positif terhadap kualitas interaksi dan komunikasi yang berkualitas, dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan prestasi belajarnya Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VIII^A SMP Negeri 1 Paguyaman Kabupaten Boalemo”

Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian yang dilakukan diformulasikan dalam judul **“Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran**

Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VIIIA Di SMP Negeri 1 Paguyaman Kabupaten Boalemo”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka dapat diidentifikasi permasalahan penelitian sebagai berikut :

1. Kurangnya pemahaman siswa terhadap konsep-konsep bahan ajar yang harus dikuasainya,
2. Siswa menganggap sulit terhadap pelajaran IPS Terpadu karena materi-materi yang diajarkan kebanyakan hapalan, hitungan, dan teori-teori sehingga motivasi dan keaktifan belajar siswa menjadi berkurang,
3. Siswa menjadi tidak fokus untuk belajar dikarenakan ketidaksukaan terhadap mata pelajaran IPS Terpadu yang dianggap sangat membosankan dan bahkan bisa menjadi acuh tak acuh terhadap pelajaran IPS Terpadu dan akhirnya mempengaruhi pada hasil belajar siswa itu sendiri.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka masalah ini dapat dirumuskan sebagai berikut: ***“Apakah Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VIIIA SMP Negeri 1 Paguyaman Kabupaten Boalemo?”***

1.4 Pemecahan Masalah

Dari uraian masalah diatas, maka pemecahan masalah dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu sebagai berikut :

1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi dan penjelasan singkat tentang kegiatan yang akan dilakukan.
2. Pembagian kelompok; guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok berdasarkan kriteria kemampuan. (prestasi siswa dari pretest atau ulangan sebelumnya, jenis kelamin/gender, etnik dan ras).
3. Kerja kelompok (*team study*); setelah menerima tugas guru, siswa bekerjasama dalam kelompok masing-masing.
4. Bimbingan kelompok/kelas (*scaffolding*); guru membimbing kerja kelompok, mengamati psikomotorik dan sikap siswa secara individual dalam kerja kelompok.
5. Turnamen (*quizzes*); guru membacakan lembar soal tournament (*quizzes*) atau lembar kerja siswa (LKS).
6. Validation; guru melakukan validasi, penjelasan tentang soal dan kunci jawaban. Tujuannya adalah memperkuat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.
7. Penghargaan kelompok (*team recognitif*); setelah diperoleh skor tiap anggota pada masing-masing kelompok, kemudian diadakan rekapitulasi nilai dan ditentukan skor kelompok.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan utama yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui Apakah Proses Pembelajaran Dengan Penggunaan Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu kelas VIIIA di SMP Negeri Paguyaman

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan setelah melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan pemikiran yang positif terhadap pengembangan ilmu pengetahuan sosial dalam melaksanakan dan memperbaiki kegiatan pembelajaran, khususnya dalam penerapan model Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam keterkaitan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa khususnya siswa kelas VIII^A pada mata pelajaran IPS Terpadu SMP Negeri 1 Paguyaman Kabupaten Boalemo.

1.6.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan kiranya dapat memberikan solusi kepada guru dalam menerapkan model Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) rangka meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas VIII^A pada mata pelajaran IPS Terpadu di SMP Negeri 1 Paguyaman Kabupaten Boalemo.