

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu faktor dalam meningkatkan potensi belajar dan kualitas sumber daya manusia. Proses belajar mengajar pada dasarnya merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan. Kelancaran proses pendidikan ditunjang oleh komponen pendidikan yang terdiri dari peserta didik, tenaga pendidik, kurikulum, sarana pembelajaran dan model pembelajaran yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar.

Upaya meningkatkan mutu pendidikan dimulai dari sekolah sebagai suatu lembaga pendidikan. Lembaga pendidikan formal khususnya yang diselenggarakan di sekolah bertujuan untuk mengarahkan perubahan dan kepribadian dalam diri siswa. Oleh karena itu, lembaga pendidikan formal merupakan subsistem pendidikan nasional yang mempunyai peranan penting dalam mengembangkan sumber daya manusia dalam meningkatkan pembangunan nasional. Pembelajaran yang berkualitas dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengembangkan kemampuan-kemampuan yang ada dalam diri siswa, mengembangkan penggunaan alat-alat belajar, menyediakan kondisi-kondisi yang memungkinkan siswa bekerja dan belajar, serta membantu siswa untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan kita adalah lemahnya proses pembelajaran. Proses Belajar Mengajar (PBM) merupakan salah satu unsur

yang paling penting yang harus diperhatikan karena dengan pelaksanaan proses belajar mengajar yang baik tersebut maka tujuan pendidikan akan tercapai, pengembangan kemampuan profesional guru untuk mengelola program pembelajaran yakni guru mempunyai strategi atau metode pembelajaran yang efektif di kelas dan mampu menerapkan model pembelajaran yang bervariasi sehingga meningkatkan motivasi siswa dalam menjalani aktivitas belajar. Salah satu masalah yang dihadapi di dunia pendidikan kita adalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, peserta didik kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir.

Menurut Wulandari (dalam Jumarni:2013):

Guru masih sering menggunakan metode konvensional yaitu penyampaian materi pelajaran dengan ceramah. Umumnya, pelajaran berpusat pada guru dan bahan pelajaran, dimana siswa dipandang sebagai orang yang belum mengetahui apapun tentang materi yang diajarkan padahal materi dapat dikaitkan dengan pengalaman siswa.

Menurut Rakhmawati (2012:1) Keberhasilan dari suatu proses belajar dipengaruhi oleh faktor-faktor yang ada, salah satunya adalah model pembelajaran yang digunakan oleh guru. Berdasarkan pendapat tersebut dikemukakan bahwa guru, sebagai faktor eksternal dalam pembelajaran memegang peranan penting dalam mengimplementasikan suatu pembelajaran.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan model pembelajaran pada mata pelajaran IPS khususnya materi pelaku-pelaku ekonomi dalam sistem perekonomian Indonesia, jadi IPS adalah pengetahuan mengenai segala sesuatu dalam masyarakat. IPS merupakan ilmu sosial yang mencakup banyak ilmu dalam masyarakat. Salah satunya adalah ekonomi, yang akan menjadi kajian peneliti

dalam melakukan penelitian. Pelajaran IPS merupakan pelajaran yang dianggap membosankan karena sifatnya teoritis. Hal ini menyebabkan siswa kurang tertarik untuk mempelajarinya sehingga aktivitas siswa dalam kelas cenderung rendah sehingga berakibat pada hasil belajar yang rendah.

Aktivitas belajar yang rendah didalam kelas berdampak kepada hasil belajar siswa yang rendah pula. Hal ini dapat dilihat dari nilai hasil ulangan siswanya. Berikut data nilai ulangan siswa kelas VIII SMP Karya Serdang:

Tabel 1.1
Rekapitulasi Nilai Ulangan Harian 1,2, dan 3
Kelas VIII SMP Karya Serdang

Tes	KKM	Tuntas		Tidak Tuntas	
		Jumlah siswa	%	Jumlah siswa	%
UH 1	75	16	37,20	27	62,79
UH 2	75	19	44,18	24	55,81
UH 3	75	18	41,86	25	58,13

Sumber: Tata usaha SMP Karya Serdang

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil nilai ulangan siswa yang berjumlah 43 orang, siswa yang lulus pada ulangan harian 1 sebanyak 16 orang (37,20%), yang tidak lulus sebanyak 27 orang (62,79%). Pada ulangan harian 2 yang lulus sebanyak 19 orang (44,18%) dan yang tidak lulus sebanyak 24 orang (55,81%). Pada ulangan harian 3 yang lulus sebanyak 18 orang (41,86%) dan yang tidak lulus sebanyak 25 orang (58,13%) dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan sekolah untuk mata pelajaran IPS adalah 75.

Fenomena kesulitan belajar siswa biasanya tampak jelas dari menurunnya prestasi belajarnya. Namun, kesulitan belajar juga dapat dibuktikan dengan munculnya kelainan perilaku (*misbehaviour*) siswa seperti kesukaan berteriak-

teriak di dalam kelas, berkelahi, sering tidak masuk sekolah, dan minggat dari sekolah.

Menurut Syah (2002:16) bahwa secara garis besar, faktor-faktor penyebab timbulnya aktivitas belajar siswa menjadi rendah yakni faktor intern dan ekstern siswa. Faktor intern siswa meliputi gangguan psiko-fisik siswa yang bersifat kognitif (ranah cipta), antara lain seperti rendahnya kapasitas intelektual siswa; yang bersifat afektif (ranah rasa), antara lain seperti labilnya emosi dan sikap; yang bersifat psikomotorik (ranah karsa), antara lain seperti terganggunya penglihatan dan pendengaran. Sedangkan faktor ekstern siswa meliputi semua kondisi lingkungan sekitar yang tidak mendukung aktivitas belajar siswa. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan rendahnya kehidupan ekonomi keluarga, lingkungan teman sepermainan (*peer group*) yang nakal dan lingkungan sekolah yang alat-alat pendukung sarana belajar yang berkualitas rendah.

Rendahnya tingkat ketuntasan siswa dalam proses belajar mengajar, menuntut seorang guru harus mampu menciptakan kondisi belajar mengajar yang lebih baik. Dengan demikian guru sebagai pendidik harus mampu merancang dan mengembangkan model pembelajaran sesuai dengan jenis, materi dan tujuan pembelajaran. Sehingga diharapkan siswa akan lebih aktif dalam kegiatan proses belajar mengajar dan hasil belajar yang dicapai oleh siswa dapat ditingkatkan.

Peningkatan kualitas pembelajaran tidak terlepas dari peningkatan aktivitas dan hasil belajar yang dilakukan oleh siswa pada saat proses belajar mengajar. Sebagaimana halnya aktivitas merupakan proses mentransformasi pengetahuan, sikap dan keterampilan. Oleh karena itu, dengan adanya

pengetahuan dan keterampilan dalam diri siswa akan menjadikan siswa berusaha mengembangkan dirinya baik secara fisik maupun mentalnya dalam mencapai hasil belajar yang baik.

Untuk mengatasi masalah tersebut, maka perlu adanya perubahan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan pengetahuan, bekerja memecahkan masalah, menemukan sesuatu hal untuk dirinya dan saling mendiskusikan masalah tersebut dengan teman-temannya. Untuk itu diperlukan suatu bentuk pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan bermanfaat dalam pembelajaran IPS yaitu pembelajaran kooperatif. Pembelajaran Kooperatif bernaung dalam teori konstruktivis. Pembelajaran ini muncul dari konsep bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya. Menurut Eggen dan Kauchak (dalam Trianto, 2007:42) bahwa: “pembelajaran kooperatif merupakan sebuah kelompok strategi pengajaran yang melibatkan siswa bekerja secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama”.

Model pembelajaran kooperatif memiliki berbagai jenis yang dapat diterapkan oleh guru dalam kelas. Salah satu model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT). Dalam model pembelajaran *Teams Games Tournaments*, yang pertama harus dilakukan dalam pengajaran adalah menjelaskan materi oleh guru dengan cara pengembangan dan pengarahan siswa. Kemudian siswa akan belajar dalam kelompok untuk memecahkan suatu permasalahan yang berhubungan dengan materi, selanjutnya diadakan permainan dalam bentuk pertandingan antar kelompok dalam meja-meja

turnamen dan diakhiri dengan penghargaan bagi setiap kelompok. Jadi, model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) merupakan metode pembelajaran yang terdiri dari sistem belajar kelompok dan permainan dalam bentuk pertandingan.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **“Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Ekonomi Siswa Kelas VIII di SMP Karya Serdang Lubuk Pakam Tahun Pembelajaran 2014/2015”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka masalah yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Apakah yang menyebabkan siswa bosan dalam proses belajar mengajar?
2. Apakah yang menyebabkan rendahnya aktivitas siswa saat proses belajar mengajar?
3. Bagaimana cara meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas VIII SMP Karya Serdang Lubuk Pakam Tahun Pembelajaran 2014/2015?
4. Bagaimana cara meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Karya Serdang Lubuk Pakam Tahun Pembelajaran 2014/2015?
5. Apakah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS ekonomi siswa kelas VIII SMP Karya Serdang Lubuk Pakam Tahun Pembelajaran 2014/2015?

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas VIII di SMP Karya Serdang Lubuk Pakam Tahun Pembelajaran 2014/2015 ?
2. Apakah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar IPS ekonomi siswa kelas VIII di SMP Karya Serdang Lubuk Pakam Tahun Pembelajaran 2014/2015 ?

1.4. Pemecahan Masalah

Kualitas pendidikan yang masih rendah merupakan masalah pokok yang dihadapi di Indonesia saat ini. Model pembelajaran konvensional yang bersifat monoton dan menjemukan membuat siswa bosan dan sulit untuk memahami materi yang diajarkan, sehingga tujuan pembelajaran sering tidak tercapai. Oleh karena itu, diperlukan kemampuan guru dalam memilih model pembelajaran yang tepat pada saat proses pembelajaran guna menciptakan kondisi belajar yang aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan.

Adapun solusi untuk menciptakan pembelajaran yang baik adalah dengan menerapkan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament*. Dalam model ini, langkah pertama yang dilakukan dalam pembelajaran adalah dengan menjelaskan pelajaran dengan cara pengembangan dan pengarahan siswa terhadap pelajaran. Kemudian diadakan diskusi kelompok, permainan dalam bentuk turnamen/pertandingan antar kelompok dalam meja-meja turnamen. Model

pembelajaran TGT yang paling utama adalah penghargaan kelompok terhadap kelompok yang memperoleh skor tertinggi.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka pemecahan masalah dalam penelitian ini adalah dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS ekonomi siswa kelas VIII SMP Karya Serdang Lubuk Pakam Tahun Pembelajaran 2014/2015.

1.5. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang ada, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Peningkatan aktivitas belajar IPS Ekonomi dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas VIII SMP Karya Serdang Lubuk Pakam Tahun Pembelajaran 2014/2015.
2. Peningkatan hasil belajar IPS Ekonomi dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas VIII SMP Karya Serdang Lubuk Pakam Tahun Pembelajaran 2014/2015.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diharapkan dengan adanya penelitian ini adalah:

1. Sebagai nilai tambah bagi penulis guna meningkatkan pengetahuan bidang pendidikan secara teori maupun aplikasi dalam lingkungan pendidikan mengenai model pembelajaran *Teams Games Tournaments* untuk

meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS, mengingat penulis adalah calon tenaga pendidik.

2. Sebagai bahan masukan dan pertimbangan bagi sekolah terutama guru bidang studi IPS agar dapat menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS.
3. Sebagai bahan acuan penelitian selanjutnya bagi mahasiswa UNIMED. Khususnya program studi pendidikan ekonomi atau pihak-pihak yang ingin melakukan penelitian.

THE
Character Building
UNIVERSITY