

BAB I

PENDAHULUAN

A.Latar Belakang

Pendidikan di Indonesia saat ini masih kurang efektif, dimana proses belajar mengajar di sekolah masih cenderung berpusat pada guru. Dimana guru kurang mengajak peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran di sekolah. Yang sering terjadi adalah guru hanya sekedar menyampaikan materi saja. Kondisi seperti ini membuat siswa cenderung pasif, sehingga siswa tidak berusaha mencari hal-hal baru yang berhubungan dengan materi yang diberikan oleh guru atau yang terdapat dalam buku paket dan buku pelajaran sekolah tanpa menganalisis dan mengevaluasi pelajaran tersebut.

Menurut tirtarahardja (2005:82) pendidikan adalah sesuatu yang universal dan berlangsung terus tak terputus dari generasi ke generasi dimana pun di dunia ini. Upaya memanusiakan manusia melalui pendidikan itu diselenggarakan sesuai dengan pandangan hidup dan dalam latar sosial-kebudayaan setiap masyarakat tertentu. Oleh karena itu, meskipun pendidikan itu universal, namun terjadi perbedaan-perbedaan tertentu sesuai dengan pandangan hidup dan latar sosiokultural tersebut. Dengan kata lain, pendidikan diselenggarakan berlandaskan filsafat hidup serta berlandaskan sosiokultural setiap masyarakat, termasuk di indonesia. Kajian ketiga landasan itu (filsofis, sosiologis, dan kultural) akan membekali setiap tenaga kependidikan dengan wawasan dan pengetahuan yang tepat tentang bidang tugasnya.

Guru yang efektif yaitu guru yang selalu menemukan ide-ide atau cara agar anak didiknya terlibat secara langsung dalam suatu pelaksanaan pembelajaran sehingga tujuan akhir pembelajaran dapat tercapai sesuai harapan tanpa menggunakan cara yang memaksakan peserta didik.

Menurut Hamalik (2010:117) jabatan guru dikenal sebagai suatu pekerjaan profesional, artinya jabatan ini memerlukan suatu keahlian khusus. Sebagaimana orang menilai dokter, insinyur, ahli hukum, dan sebagainya sebagai profesi tersendiri maka guru pun adalah suatu profesi tersendiri. Pekerjaan ini tidak bisa dikerjakan oleh sembarang orang tanpa memiliki keahlian sebagai guru. Banyak

orang yang pandai berbicara tertentu, namun orang demikian belum dapat disebut sebagai seorang guru.

Menurut Reigeluth (panjaitan 2007:33) dalam bukunya mengatakan :
Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah memilih dan menetapkan strategi pembelajaran sesuai dengan kondisi pembelajaran.

Menurut Trianto (2009:1) Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan syarat perkembangan. Oleh karena itu, perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Perubahan dalam arti perbaikan pendidikan pada semua tingkat perlu terus – menerus dilakukan sebagai antisipasi kepentingan masa depan.

Seiring dengan kemajuan zaman, pendidikan di Indonesia juga berkembang demi mencapai pendidikan yang lebih baik guna menyiapkan para peserta didik untuk lebih terampil di masa yang akan datang.

Menurut Tirtarahardja (2005:153) Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam mengantisipasi masa depan, karena pendidikan selalu diorientasikan pada penyiapan peserta didik untuk berperan di masa yang akan datang. Oleh karena itu, pengembangan sarana pendidikan sebagai salah satu prasyarat utama untuk menjemput masa depan dengan segala kesempatan dan tantangannya. Seperti telah di kemukakan, menjelang pelaksanaan PJP II, sektor pendidikan telah meletakkan kerangka dasar perkembangan pengembangannya melalui seperangkat perundang – undangan (UU RI No. 2 Tahun 1989 beserta peraturan pelaksanaannya).

Mutu pendidikan di Indonesia saat ini masih jauh tertinggal di banding dengan Negara-negara lain, hal ini terjadi karena kurangnya minat belajar siswa dan proses pembelajaran yang diadakan di sekolah-sekolah cenderung menempatkan siswa sebagai pendengar, sehingga kemampuan bekerja sama antar siswa menjadi tertutup atau pasif.

Upaya dalam meningkatkan mutu pendidikan, proses belajar mengajar harus ditingkatkan. Salah satunya adalah ilmu pengetahuan sosial khususnya pelajaran sejarah yang dianggap penting bagi perkembangan bangsa dan negara.

Pelajaran sejarah adalah salah satu cabang ilmu sosial dan merupakan salah satu mata pelajaran yang biasanya di pelajari melalui pendekatan ceramah, sehingga tidak jarang siswa menganggap bahwa pelajaran sejarah adalah pelajaran yang sulit di mengerti dan membosankan.

Menurut studi pendahuluan peneliti di SMA Negeri I Bandar dengan memberikan angket kepada 40 siswa, sebanyak 25 siswa atau 62,5% menganggap bahwa sejarah adalah pelajaran yang membosankan. Sebanyak 10 siswa atau 25% menganggap sejarah itu biasa saja. 5 siswa atau 12,5% menganggap bahwa pelajaran sejarah itu menarik. Hal ini sesuai dengan informasi dengan salah satu guru sejarah di SMA Negeri I Bandar, di peroleh data bahwa nilai rata – rata siswa 60 sedangkan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang akan di capai adalah 70. Sehingga dapat dikatakan nilai siswa tidak mencapai kriteria yang di harapkan. Hal ini disebabkan karena kurangnya pemahaman dan minat siswa untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Salah satu alternatif pemecahan masalah diatas adalah dengan mengubah suasana pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa (kooperatif).Kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang berpusat kepada siswa. Model pembelajaran kooperatif menggunakan kelompok – kelompok kecil sehingga siswa diajak untuk saling bekerja sama dan tanggung jawab demi mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Rusman (2010:201) dalam bukunya mengatakan :Dalam model pembelajaran kooperatif ini, guru lebih berperan sebagai fasilitator yang berfungsi sebagai jembatan penghubung ke arah pemahaman yang lebih tinggi, dengan catatan siswa sendiri. Guru tidak hanya memberikan pengetahuan pada siswa, tetapi juga harus membangun pengetahuan dalam pikirannya. Siswa mempunyai kesempatan untuk mendapatkan pengalaman langsung dalam menerapkan ide –

ide mereka, ini merupakan kesempatan bagi siswa untuk menemukan dan menerapkan ide – ide mereka sendiri.

Salah satu model kooperatif adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), atau pertandingan permainan tim. Pada model ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka.

Dengan adanya latar belakang yang telah dikemukakan maka peneliti tertarik untuk meneruskan penelitian ini dengan judul “ **Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Dasar-dasar penelitian sejarah di Kelas X Semester I SMA Negeri 1 Bandar T.A 2013/2014**”

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka penulis mengidentifikasi masalah-masalah yang terdapat di sekolah tersebut:

1. Hasil belajar siswa masih rendah (belum mencapai KKM)
2. Kurangnya minat siswa untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru.
3. Proses pembelajaran berpusat pada guru
4. Pelajaran sejarah merupakan pelajaran yang membosankan dan banyak menghafal.
5. Model kooperatif TGT salah satu model untuk pembelajaran sejarah.
6. Guru sejarah mengajarkan sejarah dengan model pembelajaran konvensional.

C. Batasan masalah

Ada banyak faktor yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini, agar permasalahannya dapat di batasi, maka peneliti membuat batasan-batasan masalah yang akan diteliti sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT).
2. Hasil belajar siswa di SMA Negeri 1 Bandar pada materi pembahasan Dasar-dasar penelitian sejarah.

D. Rumusan masalah

Berdasarkan batasan-batasan masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah ada pengaruh hasil belajar sejarah siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan model pembelajaran Konvensional?
2. Apakah ada pengaruh aktivitas siswa selama proses pembelajaran sejarah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dengan model pembelajaran Konvensional?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada materi pokok Dasar-dasar Penelitian Sejarah.

2. Untuk mengetahui aktivitas belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada materi pokok Dasar-dasar Penelitian Sejarah.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

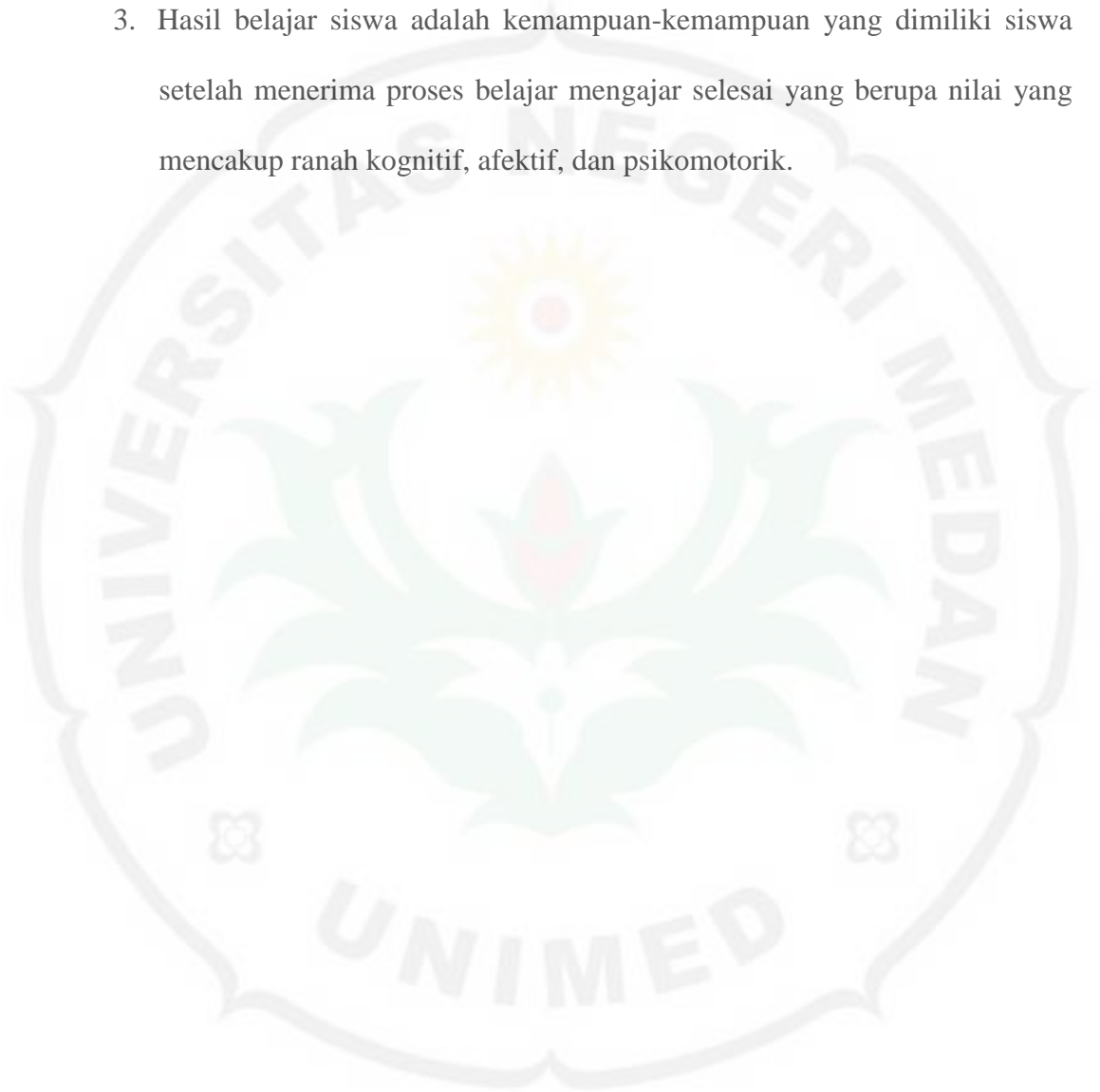
1. Bagi siswa, dapat memudahkan siswa untuk memahami pelajaran sejarah khususnya pada materi pokok Dasar-dasar Penelitian Sejarah.
2. Sebagai bahan pertimbangan untuk guru, khususnya guru sejarah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pokok Dasar-dasar Penelitian Sejarah.
3. Sebagai bahan informasi bagi peneliti berikutnya untuk melengkapi demi mengurangi kelemahan penelitian ini.

G. Defenisi Operasional

Defenisi operasional dari kata atau istilah dalam kegiatan penelitian ini adalah :

1. Model pembelajaran kooperatif Tipe TGT merupakan suatu model pembelajaran yang mengharuskan siswa bekerja bersama-sama dengan tim dan memiliki tanggung jawab untuk kemajuan kelompoknya masing-masing.
2. Model pembelajaran konvensional adalah model pembelajaran yang digunakan sehari-hari dalam proses pembelajaran. Guru dalam hal ini cenderung sebagai bahan informasi utama atau *teacher center learning*.

3. Hasil belajar siswa adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima proses belajar mengajar selesai yang berupa nilai yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.



THE
Character Building
UNIVERSITY