

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu bagian terpenting dalam suatu pembangunan, karena manusia yang berkualitas dapat dilihat dari tingkat pendidikannya seperti yang telah tercantum secara jelas dalam Undang-Undang RI No. 20 pasal 1 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam Sagala (2013: 3), yaitu “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Pembelajaran Geografi pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) merupakan bagian dari ilmu pengetahuan sosial. Keberadaan geografi dalam struktur program pengajaran di SMA sangat penting untuk diajarkan, karena geografi memberi pengetahuan, pembentukan nilai, sikap, dan keterampilan kepada siswa yang secara langsung berinteraksi dengan sesamanya.

Geografi berfungsi menemukan sikap kesadaran dan kepedulian terhadap lingkungan hidup dan sumberdaya serta toleransi terhadap keberagaman sosial budaya masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. Ada banyak alasan tentang perlunya siswa belajar Geografi merupakan sarana berfikir jelas dan logis,

memecahkan masalah kehidupan sehari-hari, mengenal bumi dan bagaimana awal pembentukan bumi, sarana membangkitkan kreatifitas, sarana untuk membangkitkan kesadaran terhadap perkembangan budaya.

Berdasarkan hasil observasi peneliti saat melakukan praktik pengalaman lapangan (PPL), proses Pembelajaran Geografi yang dilaksanakan di SMA Negeri 21 Medan masih rendah, proses pembelajaran sering berorientasi pada guru dan jarang melibatkan siswa secara langsung. Sehingga siswa mempunyai ketergantungan terhadap guru dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu, di sekolah tersebut guru kurang menerapkan model pembelajaran yang bervariasi dalam pelajaran Geografi. Sehingga, siswa merasa jenuh mempelajari materi Geografi. Banyak siswa yang melakukan hal-hal di luar pembelajaran. Hal ini terjadi karena siswa kurang tertarik pada pelajaran Geografi. Hal ini dapat dilihat dari hasil ulangan siswa dengan nilai rata-rata sebesar 50, dan nilai tersebut masih dibawah nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu sebesar 75.

Berdasarkan Data dari guru bidang studi dapat diketahui bahwa hasil belajar yang diperoleh siswa kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2 SMA Negeri 21 Medan masih belum optimal. Hal ini dikarenakan 27 siswa (37,5%) dari 72 siswa yang mendapat nilai ≥ 75 , dan 45 siswa (62,5%) memperoleh nilai < 75 . Hal ini berarti siswa memiliki hasil belajar yang masih tergolong rendah, sebagaimana pendapat Djamarah dan Zain (2010: 107) yaitu “apabila bahan pelajaran yang diajarkan kurang dari 60% dikuasai oleh siswa maka presentasi keberhasilan siswa pada mata pelajaran tersebut tergolong rendah/kurang”.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru dapat menggunakan model pembelajaran yang bervariasi. Salah satu model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT). Model pembelajaran TGT dikembangkan oleh Robert Slavin dengan membagi siswa dalam kelompok kecil, teknik belajar ini menggabungkan kelompok belajar dengan kompetensi tim dan akan merangsang keaktifan siswa sebab dituntut berpartisipasi dalam menyelesaikan tugas akademik. *Team game Tournament* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Dalam kerja kelompok, guru memberikan LKS pada setiap kelompok, tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak memahami dengan tugas yang diberikan maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab memberikan jawaban atau penjelasannya sebelum mengajukan pertanyaannya kepada guru.

Model *Teams Games Tournament* yang disusun dalam sebuah usaha agar meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi siswa dengan pengalaman sikap kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok, serta memberi kesempatan pada siswa yang berbeda latar belakang. Menurut Slavin pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terdiri dari lima tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*team*), permainan (*game*),

pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*), berdasarkan apa yang diungkapkan oleh slavin, maka model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki ciri-ciri siswa akan belajar dalam kelompok-kelompok kecil.

Dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* peneliti menggunakan permainan sebagai media pengajaran yang sangat efektif dalam menumbuhkan minat siswa dalam belajar, karena pada hakikatnya setiap anak memiliki jiwa bermain, untuk itu perlu dibuat suatu permainan pembelajaran yang edukatif atau permainan yang mendidik.

Dengan adanya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hubungan saling membutuhkan ini dapat menimbulkan adanya saling ketergantungan positif yang menuntut adanya interaksi yang memungkinkan sesama siswa saling berbagi ilmu untuk meraih prestasi yang optimal. Apabila model *Teams Games Tournament* tersebut diterapkan di SMA Negeri 21 Medan tentu akan memberi variasi dalam model pembelajaran yang tidak monoton.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah berdasarkan latar belakang di atas adalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Geografi masih di bawah kriteria ketuntasan minimal yang sudah ditetapkan yaitu terdapat 45 siswa (62,5%) memperoleh nilai < 75 .
2. Siswa mempunyai ketergantungan terhadap guru dalam kegiatan belajar mengajar
3. Model pembelajaran yang digunakan untuk mengajar di kelas belum bervariasi.

C. Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi masalah hanya pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan batasan diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah ada pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* terhadap hasil belajar Geografi pada siswa kelas XI SMA Negeri 21 Medan?”.

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan batasan masalah diatas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah Mengetahui pengaruh Hasil Belajar Geografi setelah menerapkan Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* di Kelas XI SMA Negeri 21 Medan.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat Teoritis

1. Memberikan informasi dan sumbangan pemikiran kepada guru mata pelajaran Geografi tentang alternatif model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Sebagai dasar untuk mengadakan penelitian lebih lanjut bagi penelitian lain

Manfaat Praktis

1. Secara praktis bagi guru dan calon guru mata pelajaran Geografi memperoleh inovasi dalam penggunaan model pembelajaran, sehingga diharapkan dapat meningkatkan kompetensi guru dalam proses belajar mengajar.
2. Dapat membantu siswa dalam penguasaan materi dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Dapat memberikan suasana baru dalam kegiatan belajar yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan sehingga diperoleh hasil belajar yang optimal.