

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Peserta didik adalah manusia dengan segala fitrahnya. Mereka mempunyai perasaan dan pikiran serta keinginan atau aspirasi. Mereka mempunyai kebutuhan dasar yang perlu dipenuhi, kebutuhan untuk mendapatkan pengakuan dan kebutuhan untuk mengaktualisasikan dirinya menjadi dirinya sendiri sesuai dengan potensinya (Pusat Kurikulum Depdiknas, 2006:19).

Berkenaan dengan hal tersebut, maka peranan guru IPS sangat besar dalam meningkatkan kemampuan siswa untuk menyenangi pelajaran IPS. Pelajaran IPS yang selama ini sebagian siswa menganggap pelajaran yang membosankan dan kurang diminat, sebaliknya pelajaran sains diminati karena dianggap pelajaran bergengsi bagi siswa, oleh karena ini guru harus mampu dan pandai memilih model pembelajaran yang cocok buat siswa. Guru harus dapat memilih model pembelajaran yang membangun aktivitas, interaksi, dan kerjasama siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas bersama antara guru dengan siswanya di kelas.

Proses pembelajaran merupakan suatu interaksi antar guru dan siswa untuk mencapai

tujuan yang telah dirumuskan. Dalam suatu proses belajar mengajar terdapat salah satu aspek yang sangat menentukan keberhasilan tujuan tersebut yaitu penerapan model pembelajaran yang tepat.

Model pembelajaran merupakan cara yang digunakan oleh seorang guru untuk mengadakan proses interaksi dengan siswanya didalam kelas saat berlangsungnya kegiatan pembelajaran . Penerapan model yang tepat pada proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada umumnya proses pendidikan dan pengajaran di sekolah dewasa ini masih bersifat tradisional, yaitu guru menjelaskan materi pembelajaran dan siswa mendengarkan.

Berdasarkan hasil observasi, dan wawancara dengan siswa di SMP Negeri I Kalianda Lampung Selatan pada saat ini masih menggunakan proses pembelajaran yang bersifat tradisional antara lain mencatat dan menggunakan metode ceramah. Penerapan model pembelajaran yang bersifat demikian menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran dan terkadang merasa kurang bersemangat dalam belajar dan kurang mengembangkan kemampuan berfikir siswa. Sehingga respon siswa untuk menyimak pelajaran pun kurang, indikasinya sebagian siswa ada yang mengganggu temanya, dan berbicara dengan temannya. Rendahnya aktivitas siswa dalam mengikuti pelajaran IPS ini dikarenakan kegiatan belajar mengajar yang selama

ini dilakukan oleh siswa dan guru kurang bervariasi atau dengan kata lain hanya menggunakan metode yang sama dalam jangka waktu yang cukup lama. Rasa bosan serta menyepelkan inilah yang membuat siswa kurang aktivitas untuk mengikuti pelajaran IPS dan pada akhirnya mempengaruhi nilai yang diperoleh siswa, untuk lebih jelasnya kondisi siswa di SMP Negeri I Kalianda dapat dilihat pada tabel 1

Tabel 1 : Aktivitas Belajar Siswa di SMP Negeri 1 Kalianda

Aktivitas	Jumlah	Prosentase
Tinggi	7	20,00
Sedang	10	28,57
Rendah	18	51,43
Jumlah	35	100,00

Berdasarkan hasil wawancara pada tabel I nampak jelas kondisi siswa di SMP Negeri I Kalianda, Kesiapan belajar siswa, kerjasama dan ketertarikan siswa dalam model pembelajaran yang diterapkan guru sangat rendah sehingga siswa mengalami kesulitan mengikuti kegiatan pembelajaran di sekolah.

Rendahnya aktivitas siswa tentu sangat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Rendahnya hasil belajar umumnya dipengaruhi oleh dua faktor yang berasal dari luar siswa (faktor eksternal) meliputi: suasana rumah, orang tua, aktivitas dari orang tua, dan juga faktor yang berasal dari dalam sendiri (faktor internal) meliputi : kesehatan, intelegensi, bakat, aktivitas, minat, kreatifitas dan lain lain. Aktivitas

merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam meningkatkan prestasi belajar siswa, karena dapat dikembangkan dan diarahkan untuk mewujudkan hasil belajar yang diharapkan. Kuat dan lemahnya hasil belajar akan menentukan giat tidaknya belajar. Adanya hasil yang kuat akan menimbulkan sikap yang positif terhadap suatu objek, aktivitas belajar yang kuat juga akan memberikan perasaan senang, tidak cepat bosan dan bersungguh-sungguh dalam melakukan hasil belajar. Di SMP Negeri I Kalianda Lampung Selatan, aktivitas anak sangat rendah dalam mengikuti pelajaran terutama pelajaran IPS, Hal ini dapat dilihat dari hasil pengamatan hasil belajar siswa seperti terlihat pada Tabel 2

Tabel 2 . Nilai ulangan harian I dan II mata pelajaran ekonomi kelas VIII di SMP Negeri 1 Kalianda Tahun Pelajaran 2011/2012

No	Rentang nilai	Frekwensi		Presentase (%)		Rata-rata (%)
		I	II	I	II	
1	7,5 – 8,4	6	6	17,14	17,143	17,142
2	6,5 – 7,4	8	7	22,86	20	21,428
3	5,5 – 6,4	9	10	25,71	28,571	27,143
4	4,5 – 5,4	7	6	20	17,143	18,571
5	3,5 – 4,4	5	6	14,29	17,143	15,714
	Jumlah	35	35	100	100	100

Sumber: Dokumentasi Nilai Kelas VIII SMP N 1 Kalianda Tahun Pelajaran 2011/2012

Berdasarkan Tabel II diatas, nilai yang diperoleh siswa masih rendah yaitu ≥ 68 hanya mencapai 30% pada ulangan harian ke-I dan 33,33% pada ulangan harian ke-II. Sehingga secara rata-rata hasil belajar siswa SMP Negeri 1 Kalianda masih dibawah

nilai ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan sebesar 68, maka diperlukan suatu upaya pengembangan pembelajaran yang dapat membangkitkan aktivitas siswa dalam belajar dan memahami materi pelajaran yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)*. Pembelajaran kooperatif telah menjadi salah satu pembaharuan dalam pergerakan reformasi pendidikan. Pembelajaran kooperatif sebenarnya merangkumi banyak jenis bentuk pengajaran pembelajaran. Pembelajaran kooperatif dilaksanakan secara kumpulan kecil supaya peserta didik dapat bekerjasama dalam kumpulan untuk mempelajari isi kandungan pelajaran dengan berbagai kemahiran sosial. Pada dasarnya, pembelajaran kooperatif melibatkan pelajar bekerjasama dalam mencapai satu-satu objektif pembelajaran

Adapun alasan menggunakan metode TGT adalah model pembelajaran ini dapat meningkatkan interaksi sosial sekaligus meningkatkan pengetahuan pada pembelajaran IPS. Dalam pembelajaran kooperatif siswa belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil yang tergabung dalam tim kecil dan saling berlomba untuk memperoleh poin tertinggi. Kelas disusun dalam kelompok yang terdiri dari lima sampai enam siswa dengan kemampuan heterogen. Maksud kelompok heterogen adalah terdiri dari campuran kemampuan siswa, jenis kelamin dan suku (Masnur Muslich 2009), hal ini bermanfaat untuk melatih siswa menerima perbedaan pendapat dan bekerjasama dengan

teman yang berbeda latar belakangnya. Perlu ditekankan kepada siswa bahwa permainan ini berakhir berdasarkan waktu lomba yang ditentukan dan masing-masing kelompok menuliskan poin yang diperoleh di papan tulis, bagi kelompok dengan poin tertinggi mendapatkan penghargaan berupa ucapan selamat dari siswa dan guru. Proses pembelajaran di kelas yang menyenangkan dapat mempengaruhi prestasi dan hasil belajar siswa, karena metode pembelajaran yang tepat pada proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian penerapan model pembelajaran yang tepat dalam kelas akan membangkitkan semangat siswa untuk ikut berperan serta secara optimal dalam proses pembelajaran yang berlangsung dan dapat memupuk rasa kerjasama yang baik antar sesama siswa.

Berdasarkan latar belakang inilah peneliti tertarik untuk lebih mengetahui

”Bagaimanakah Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)* dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII 3 di SMP Negeri 1 Kalianda Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2011/2012”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka dapat diidentifikasi masalah

sebagai berikut :

1. Masih rendahnya aktivitas belajar siswa.
2. Guru belum pernah menerapkan pendekatan Time Game Tournamn (TGT) .
3. Masih rendahnya aktivitas belajar siswa.
5. Guru selama ini melakukan pembelajaran dengan metode ceramah.
6. Guru belum menggunakan metode yang dianggap tepat.
7. Hasil belajar siswa rendah .
8. Metode pembelajaran tidak bervariasi.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas maka masalah penelitian dibatasi pada peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) siswa kelas VIII. 3 di SMP Negeri 1 Kalianda tahun pelajaran 2011/2012

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah yang dikemukakan diatas maka,

dapat dirumuskan masalah dalam penelitian tindakan kelas ini sebagai berikut :

- 1) Apakah penerapan pembelajaran *kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT)* dapat Meningkatkan aktivitas belajar IPS Siswa Kelas VIII 3 SMP Negeri I Kalianda Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2011/2012 ?
- 2) Apakah penerapan pembelajaran *kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT)* dapat Meningkatkan hasil belajar IPS Siswa Kelas VIII 3 SMP Negeri I Kalianda Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2011/201 ?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang akan dicapai adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui *kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan aktivitas belajar IPS Siswa Kelas VIII 3 SMP Negeri I Kalianda Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2011/2012
- 2) Untuk mengetahui penerapan pembelajaran *kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT)* dapat Meningkatkan hasil belajar IPS Siswa Kelas VIII 3 SMP Negeri I Kalianda Tahun Pelajaran 2011/2012.

1.6 Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

1) Secara Teoritis

Penelitian tindakan kelas ini diharapkan guru mampu sedikit demi sedikit menerapkan strategi pembelajaran tipe TGT agar dapat memperbaiki dan meningkatkan sistem pembelajaran yang menyenangkan sehingga guru mampu menciptakan interaksi yang baik dengan siswa hal ini untuk meminimalkan kesenjangan interaksi antara guru dan siswa.

2) Secara Praktis

- a. Penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk perbaikan dalam proses pembelajaran dan peningkatan mutu sekolah.

1.7 Ruang Lingkup Penelitian

Adapun ruang lingkup penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Ruang lingkup obyek penelitian adalah aktivitas dan hasil belajar mata pelajaran IPS dengan menggunakan pendekatan Time Game Tournamen (TGT).
- 2) Ruang lingkup subyek penelitian adalah siswa-siswi kelas VIII. 3
- 3) Ruang lingkup waktu penelitian ini adalah semester genap tahun pelajaran 2011/2012.
- 4) Ruang Lingkup wilayah penelitian ini dilakukan di SMP Negeri I Kalianda Lampung Selatan