

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan proses interaktif yang berlangsung antara guru, siswa dengan materi yang dipelajari. Hasil pembelajaran tidak tergantung pada apa yang disampaikan oleh guru tetapi bagaimana siswa mengolah informasi yang diterima. Dalam kegiatan pembelajaran, seorang guru memandang siswanya sebagai manusia yang memiliki potensial intelektual, sehingga peran guru tidak hanya memberikan informasi saja, melainkan harus membimbing siswanya agar berperan lebih aktif. Hal tersebut sudah menjadi tugas guru untuk menciptakan suasana belajar yang mendukung tumbuhnya cara-cara belajar yang lebih proaktif dengan menggunakan metode pembelajaran yang lebih relevan.

Salah satu faktor yang mempengaruhi terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran geografi adalah penggunaan metode pembelajaran guru harus menyesuaikan dengan kondisi dan suasana kelas. Metode ceramah cenderung dipilih guru karena dianggap lebih mudah dan efisien. Pada kenyataannya metode ceramah hanya guru yang berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga siswa hanya mendapatkan materi geografi dari apa yang disampaikan guru dan mengakibatkan timbulnya rasa kebosanan dan kejenuhan dalam belajar. Dalam pembelajaran geografi, ketika di kelas banyak siswa yang kurang memperhatikan penjelasan dari guru. Akibatnya, pembelajaran tidak lebih dari penyampaian

informasi secara verbal kepada siswa dan tertutupnya kemungkinan siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih melalui pengalaman belajar yang real.

Dalam kegiatan pembelajaran geografi di SMA Negeri 1 Cikijing Kabupaten Majalengka, sebagian besar guru menggunakan metode ceramah atau ekspositori. Dalam penggunaan metode ceramah, guru berperan lebih aktif dan lebih banyak melakukan aktivitas dibandingkan siswanya karena guru telah mengelola dan mempersiapkan bahan ajaran secara tuntas, sedangkan siswanya cenderung lebih pasif tanpa banyak melakukan pengolahan bahan karena menerima bahan ajaran yang disampaikan guru. Hal tersebut akan mempengaruhi terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran geografi.

Sampai saat ini hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS khususnya geografi masih sangat kurang memuaskan. Hal tersebut tentu saja sangat berkaitan dengan proses belajar mengajar yang berlangsung di kelas. Proses pembelajaran yang dilaksanakan disekolah-sekoah dapat dikatakan masih monoton. Proses belajar mengajar lebih banyak didominasi oleh guru, akibatnya pembentukan pengetahuan siswa menjadi kurang optimal sehingga potensi-potensi siswa pun kurang terbina dan akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Salah satu cara untuk mengatasi masalah diatas adalah dengan dikembangkannya model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*) sebenarnya merupakan pengembangan dari model pembelajaran diskusi. Tetapi pada Pembelajaran Kooperatif kerjasama antar anggota kelompok lebih ditekankan karena keberhasilan belajar tidak hanya ditentukan oleh kemampuan individu secara utuh, melainkan dipengaruhi oleh

kerjasama setiap individu dalam kelompok kecil yang terstruktur dengan baik. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan dalam kelas adalah Tipe *Team Game Tournament* (TGT). Pada Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT siswa diarahkan untuk berdiskusi dan diakhir pembelajaran siswa dihadapkan pada sebuah turnamen akademik agar siswa lebih termotivasi untuk belajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Pembelajaran Kooperatif memungkinkan keterlibatan setiap siswa sebagai anggota kelompok dalam usaha pencapaian tujuan, hal ini sesuai yang diharapkan Huboyo (2007) ; “ Belajar yang berkelompok memungkinkan siswa belajar secara optimal, mereka dapat saling membantu.” Dengan demikian, mengelompokkan siswa pada saat belajar adalah langkah yang baik sebab memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan baru dari adanya kerjasama tersebut. Selain itu, Pembelajaran Kooperatif memberikan siswa kesempatan untuk berinteraksi dan bekerjasama dengan siswa lain dalam suasana gotong royong yang harmonis dan kondusif. Suasana belajar Pembelajaran Kooperatif menghasilkan prestasi yang lebih tinggi, hubungan yang lebih positif, dan penyesuaian psikologis yang lebih baik daripada suasana belajar yang penuh dengan persaingan dan memisahkan siswa (Lie, 2007:7).

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan, peneliti berkeinginan untuk mengetahui Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi di SMA Negeri 1 Cikijing, khususnya pada materi Fenomena Biosfer.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut: “Bagaimana pengaruh pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa?”

Untuk lebih mengarahkan penelitian, rumusan masalah di atas dijabarkan menjadi beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah kegiatan pembelajaran pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT)?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah kegiatan pembelajaran pada kelas kontrol yang menggunakan metode diskusi?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dengan kelas kontrol yang menggunakan metode diskusi?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada kelas eksperimen.
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah yang menggunakan metode diskusi pada kelas kontrol.

3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dengan kelas kontrol yang menggunakan metode diskusi.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dikemukakan, maka hasil penelitian ini di harapkan agar dapat memberikan masukan dan kontribusi pikiran bagi pihak-pihak yang terkait antara lain :

1. Dapat memberi masukan bagi guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran geografi melalui Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT).
2. Dapat mengidentifikasi kelebihan dan kelemahan setiap metode pembelajaran yang digunakan oleh guru.
3. Dapat memberikan pengalaman baru bagi guru dan siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam penafsiran variabel dalam penelitian ini, maka perlu di jelaskan istilah sebagai berikut :

1. Pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) tipe *Team Game Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem

skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lainnya yang kinerja akademiknya setara.

2. Metode Diskusi adalah tukar menukar informasi, pendapat, dan unsur-unsur pengalaman secara teratur dengan maksud untuk mendapat pengertian bersama yang lebih jelas dan lebih teliti tentang sesuatu, atau untuk mempersiapkan dan merampungkan keputusan bersama.
3. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar (Sudjana, 2005:22). Hasil belajar dalam penelitian ini adalah berupa skor pre test dan *post test* yang merupakan kemampuan siswa setelah menerima pengalaman belajar baik secara kognitif, afektif maupun psikomotor.
4. Kelas eksperimen adalah suatu kelompok yang dikenai perlakuan dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT). Dalam penelitian ini kelas XI IPS-1 sebagai kelas eksperimen.
5. Kelas kontrol adalah suatu kelompok yang dikenai perlakuan dengan penggunaan metode diskusi. Dalam penelitian ini kelas XI IPS-2 sebagai kelas eksperimen.

F. Anggapan Dasar

Penelitian ini berpedoman pada asumsi dasar. Asumsi dasar berperan sebagai suatu pendapat yang dapat dipertanggungjawabkan berdasarkan pendapat para ahli atau sesuatu yang telah menjadi kebenaran umum. Berdasarkan hal tersebut, maka yang menjadi anggapan dasar dalam penelitian ini adalah :

1. Hasil belajar merupakan kemampuan siswa setelah menerima pengalaman belajar (Sudjana, 2005:22).
2. Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah kompetensi guru dalam menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi dan interaktif terhadap peserta didik. Dalam hal ini menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dimana pembelajaran tersebut dapat membangkitkan motivasi siswa untuk berusaha lebih baik bagi dirinya maupun kelompoknya sehingga akan tercipta kerjasama dalam pencapaian tujuan yang akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

G. Hipotesis

Hipotesis diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap suatu permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul (Arikunto, 2006:71). Dari uraian tersebut dapat disimpulkan sementara terhadap suatu permasalahan yang masih perlu diuji kebenarannya. Berdasarkan dengan permasalahan dalam penelitian ini, maka hipotesis yang diajukan berkenaan dengan permasalahan yang kedua dan ketiga. Hipotesis yang diajukan atas permasalahan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Hipotesis kerja (H_a) :

Terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah kegiatan pembelajaran pada kelompok eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT).

2. Hipotesis kerja (H_a) :

Terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah kegiatan pembelajaran pada kelompok kontrol yang menggunakan metode diskusi.

3. Hipotesis kerja (H_a)

Terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelompok eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode diskusi.



