

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan salah satu faktor utama untuk mewujudkan masyarakat yang berkualitas. Oleh karena itu, pemerintah Indonesia selalu berusaha meningkatkan kualitas pendidikan walaupun hasilnya belum memenuhi harapan. Salah satu cerminan kualitas pendidikan di sekolah adalah hasil belajar yang dicapai oleh siswa di sekolah tersebut. Dengan demikian hasil belajar siswa pada mata pelajaran tertentu merupakan salah satu indikator kualitas pendidikan di sekolah yang bersangkutan. Penyelenggaraan pendidikan di sekolah yang melibatkan guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik, diwujudkan dengan adanya interaksi belajar mengajar atau proses pembelajaran. Kegiatan belajar mengajar adalah suatu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang memadukan secara sistematis dan berkesinambungan kegiatan pendidikan di dalam lingkungan sekolah dengan kegiatan pendidikan di luar lingkungan sekolah dalam wujud penyediaan beragam pengalaman belajar untuk semua peserta didik. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar Abdurrahman, 1999 (dalam Asep Jihad, dkk 2013:14). “Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku subjek yang meliputi kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor dalam situasi tertentu berkat pengalamannya berulang-ulang”.

Dalam upaya pencapaian kompetensi dan meningkatkan hasil belajar serta mutu pendidikan, mutu guru dalam mengajar juga mesti diperhatikan, karena guru merupakan salah satu bagian yang mempunyai peran penting di dalam perbaikan mutu pendidikan ini. Salah satu upaya untuk memperbaiki mutu pendidikan di sekolah tentunya dengan cara perbaikan proses belajar, mengajar dan pembelajaran. Seiring dengan berkembang pesatnya dunia ilmu pengetahuan dan teknologi, seorang guru atau tenaga pengajar harus mampu memainkan peran dalam menampilkan keunggulan mengajar yang kreatif, inovatif, mandiri dan profesional dalam bidangnya masing-masing dalam

perkembangan sumber daya manusia. Oleh sebab itu seorang guru dituntut untuk mengikuti perkembangan dalam pembuatan konsep-konsep baru di dalam dunia pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan dalam pencapaian kompetensi dalam hal perubahan tindakan dalam proses belajar mengajar. Salah satu alternatif yang dapat dilakukan oleh seorang guru guna menjawab dari permasalahan-permasalahan pembelajaran tersebut serta untuk lebih mengaktifkan pembelajaran dikelas dengan menerapkan pembelajaran dengan Penelitian Tindakan Kelas (*classroom action research*).

Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) adalah bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan, yang dilakukan untuk meningkatkan kemantapan dari tindakan-tindakan guru dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman tentang tindakan-tindakan yang telah dilakukan, serta memperbaiki kekurangan dari kondisi-kondisi praktek tersebut. *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktifitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan perang siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan (*reinforcement*). Model pembelajaran *Team Game Tournamen* (TGT) ini bisa meningkatkan hasil belajar siswa. Melalui model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) diharapkan siswa akan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran Geografi khususnya pada materi pemanfaatan lingkungan hidup. Siswa dituntut untuk aktif dalam kegiatan bermain sambil belajar. Penggunaan model pembelajaran TGT dimaksudkan untuk mempermudah siswa dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga siswa termotivasi untuk terlibat secara aktif dan tidak merasa cepat bosan dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan dari penerapan model Pembelajaran *Team Games Tournamens* (TGT) perlu kiranya model tersebut diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran didalam kelas, karena kelas merupakan wadah dimana siswa dapat melakukan aktivitas belajarnya dengan tanpa adanya perasaan bosan dengan bantuan guru sebagai tenaga pengajar yang akan mengarahkan

siswa dalam belajar. Sering ditemukan di lapangan bahwa guru menguasai materi suatu subjek dengan baik, tetapi tidak dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan baik. Hal itu terjadi karena kegiatan tersebut tidak didasarkan pada model pembelajaran tertentu sehingga minat belajar siswa dan menyebabkan hasil belajar yang diperoleh siswa rendah. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran Geografi Sekolah SMA Darut Tauhid Desa Mekar sari Kabupaten Kubu Raya bahwa guru hanya menguasai materi saja serta menyampaikan materi secara verbal, dan belum menggunakan model pembelajaran yang baik dan tepat yang dapat meningkatkan keaktifan, motivasi, semangat, menghilangkan rasa bosan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga hal tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Geografi di kelas XIA IPS dengan jumlah siswa 32 yang dibuktikan dengan hasil belajar siswa di bawah KKM yaitu 70. Maka dari itu peneliti ingin meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).

Melalui Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) ini siswa didorong untuk belajar sebagian besar melalui keterlibat aktif mereka sendiri dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip, selain itu dalam model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) siswa juga belajar pemecahan masalah melalui kemampuan yang dimiliki setiap individu. Namun dalam proses pembelajaran untuk memecahkan sebuah masalah ini siswa mendapat bantuan atau bimbingan dari guru agar mereka lebih terarah sehingga baik proses pelaksanaan pembelajaran maupun tujuan yang hendak dicapai terlaksana dengan baik yaitu meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran geografi di kelas XIA IPS sehingga diharapkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) ini membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga membuat siswa senang, semangat dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran geografi di kelas dan hal tersebut berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa.

Adanya kesenjangan antara harapan dan kenyataan ini membuat penulis tertarik untuk mengangkatnya dalam sebuah penelitian dengan judul: “Upaya

Guru Geografi Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada Siswa Kelas XI IPS SMA Darut Tauhid Desa Mekar Sari Kabupaten Kubu Raya”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis dapat merumuskan masalah umum penelitian ini adalah “Upaya Guru Geografi Meningkatkan hasil Belajar siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Siswa Kelas XIA IPS SMA Darut Tauhid Desa Mekar Sari Kabupaten Kubu Raya”.

Masalah umum yang telah dikemukakan dirinci ke dalam sub-sub masalah, sebagai berikut.

1. Bagaimanakah perencanaan dan pelaksanaan guru geografi untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas XIA IPS SMA Darut Tauhid Desa Mekar Sari Kabupaten Kubu Raya?
2. Bagaimanakah hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)?
3. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) oleh guru geografi Kelas XIA IPS SMA Darut Tauhid Desa Mekar Sari Kabupaten Kubu Raya?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan umum yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui Upaya Guru Geografi Meningkatkan hasil Belajar dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*(TGT) Pada Siswa Kelas XI IPS SMA Darut Tauhid Desa Mekar Sari Kabupaten Kubu Raya”

Tujuan khusus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perencanaan dan pelaksanaan guru geografi dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournamen* (TGT) pada siswa kelas XIA IPS SMA Darut Tauhid Desa Mekar Sari Kabupaten Kubu Raya?
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*(TGT)Kelas XIAIPS SMA Darut Tauhid Desa Mekar Sari Kabupaten Kubu Raya?
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) oleh guru geografi Kelas XIA IPS SMA Darut Tauhid Desa Mekar Sari Kabupaten Kubu Raya?

#### **D. Manfaat Penelitian**

##### 1. Manfaat teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pengembangan wawasan ilmu pendidikan, khususnya mata pelajaran pendidikan Geografi dan dapat menemukan pengetahuan baru tentang meningkatkan kualitas hasil belajar pembelajaran geografi melalui penggunaan model *Team Games Tournamen* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

##### 2. Manfaat praktis

- a. Bagi Siswa, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, motivasi belajar siswa serta memberikan kesempatan pada siswa agar aktif, kreatif, kritis serta dapat mengembangkan interaksi siswa satu dengan siswa yang lainnya sehingga dapat memahami materi Biosfer yang disampaikan khususnya pada mata pelajaran Geografi
- b. Bagi Guru, diharapkan dapat mengembangkan dan meningkatkan profesionalisme guru dalam menyusun pelaksanaan pembelajaran serta memilih dan menggunakan metode pembelajaran yang tepat, yaitu sesuai dengan materi serta apa yang ingin dicapai.

- c. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai salah satu informasi dan masukan bagi para guru untuk menggunakan mode TGT dalam pelaksanaan pembelajaran guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa untuk kearah yang lebih baik.
- d. Bagi peneliti yaitu, dengan melakukan penelitian ini merupakan sarana bagi peneliti dalam menambah wawasan ilmu pengetahuan sekaligus untuk menerapkan ilmu-ilmu pengetahuan yang diterima dalam perkuliahan secara langsung dilapangan.

### **E. Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup penelitian ini dimaksudkan untuk memperjelas batasan masalah yang hendak diteliti. Untuk memperjelas penelitian ini maka peneliti perlu memperjelas terlebih dahulu tentang variabel penelitian dan defenisi oprasional yang akan digunakan.

#### **1. Variabel Penelitian**

Yatirianto 2011:9 (Musfiqon, 2012:44) mendefinisikan bahwa “Variabel adalah gejala-gejala yang menjadi objek penelitian”.Objek penelitian adalah variable penelitian. Sedangkan menurut Sugiyono (2012:38) menyatakan bahwa “Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut”.

Dari beberapa pendapat diatas penulis menyimpulkan bahwa variabel penelitian merupakan factor-faktor yang berperan dalam suatu peristiwa atau gejala yang diteliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun variabel yang digunakan dalam penelitian ini terdiri:

#### **a. Variabel Tindakan**

Variabel tindakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Adapun aspek-aspeknya adalah sebagai berikut:

- 1) *Class-Presentation*(Penyajian atau persentasi kelas)

Penyajian atau presentasi kelas adalah kegiatan awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilaksanakan dengan pembelajaran langsung, diskusi yang dipimpin guru. Materi yang diberikan adalah materi untuk games dan tournament yang akan dilaksanakannya.

2) *Team* (Kelompok)

Team adalah kelompok kerja yang mewakili seluruh bagian kelas dalam hal kerja akademik, jenis kelamin, ras, dan etnisitas maupun kemampuannya. Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 6 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari hasil akademik, jenis dan rasa atau etnik.

3) *Games* (Permainan)

Game adalah permainan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa dari hasil pelaksanaan kerja tim.

4) *Tournament* (Pertandingan atau kompetisi)

Turnamen adalah sebuah kompetisi bagi siswa untuk mendapatkan poin tertinggi, dengan kata lain turnamen menjadi sebuah struktur dimana game sedang berlangsung.

5) *Team-Recognize* (Penghargaan kelompok)

Penghargaan kelompok diberikan setelah game dan tournament selesai.

b. Variabel Hasil

Variabel hasil dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa dikelas XIA IPS SMA Darut Tauhid Desa Mekar sari Kabupaten Kubu Raya. Adapun aspek-aspek hasil belajar dengan indikator:

- 1) Pengetahuan adalah berbagai gejala yang ditemui dan diperoleh manusia melalui pengamatan akal.
- 2) Pemahaman adalah proses, cara, perbuatan dalam menjelaskan suatu masalah atau pertanyaan
- 3) Penerapan adalah proses, cara, perbuatan menerapkannya pengetahuan dalam bentuk keterampilan

- 4) Analisis adalah penyelidikan terhadap suatu peristiwa (kerangka, perbuatan dan sebagainya) untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya.

## 2. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan uraian tentang beberapa istilah yang penting di dalam variabel penelitian ini agar tidak terjadi penafsiran yang berbeda-beda antara pembaca dan penulis. Menurut pedoman operasional IKIP-PGRI Pontianak tahun akademik 2014/2015 halaman 101 disebutkan bahwa definisi operasional bukan definisi berdasarkan kamus, tetapi definisi yang diperlukan untuk memperjelas dan merinci variabel penelitian menjadi gejala-gejala yang akan diungkapkan dalam penelitian. Definisi operasional dapat merujuk pada pendapat para ahli, tetapi kemudian kata atau kalimatnya dioperasionalkan sendiri oleh penulis secara jelas. Selain itu berguna juga di dalam memperjelas ruang lingkup penelitian ini. Untuk menghindari kesalahan dan perbedaan dalam menafsirkan definisi-definisi yang digunakan dalam variabel penelitian, perlu dijelaskan mengenai definisi operasional yang dipergunakan.

Adapun istilah-istilah yang akan dijelaskan dalam definisi operasional ini adalah :

### a. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual, yang memuat tujuan pembelajaran, sintaks pembelajaran, sistem manajemen dan lingkungan belajar yang digunakan oleh guru sebagai pedoman untuk membelajarkan siswa, sehingga siswa mengalami perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar

### b. Team Game Turnament

TGT merupakan kelompok kerja yang mewakili seluruh bagian kelas dalam hal kerja akademik, jenis kelamin, permainan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa dari hasil pelaksanaan kerja tim.



Tim adalah kelompok kerja yang mewakili seluruh bagian kelas dalam hal kerja akademik, jenis kelamin, ras, dan etnisitas maupun kemampuannya. Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 6 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari hasil akademik, jenis dan rasa atau etnik.

Game adalah permainan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa dari hasil pelaksanaan kerja tim.

Turnamen adalah sebuah kompetisi bagi siswa untuk mendapatkan poin tertinggi, dengan kata lain turnamen menjadi sebuah struktur dimana game sedang berlangsung.

Berdasarkan penjelasan diatas TGT adalah sebuah kelompok kerja yang mewakili bagian kelas yang terdiri dari 4 sampai 6 orang siswa yang bekerja sama dalam sebuah kompetisi untuk mendapatkan poin tertinggi.

#### **F. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis merupakan dugaan sementara terhadap masalah yang diteliti dan kebenarannya masih diragukan serta perlu dibuktikan lebih lanjut. Berkenaan dengan hipotesis, menurut Sugiyono (2012:39) adalah “Merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian”. Hadari Nawawi (2013:27) menyatakan bahwa hipotesis adalah “rumusan jawaban sementara yang harus diuji melalui kegiatan penelitian”. Sedangkan menurut Hamid Darmadi (2011:13) bahwa hipotesis adalah “penjelasan yang bersifat sementara untuk tingkah laku, kejadian atau peristiwa yang sudah atau akan terjadi”.

Adapun hipotesis tindakan yang diajukan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: “Penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam mata pelajaran Geografi materi pemanfaatan lingkungan hidup dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas XI IPS SMA Darut Tauhid Desa Mekar Sari Kabupaten Kubu Raya”.