

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan kegiatan belajar mengajar terkait pendidikan antara peserta didik dan tenaga pengajar. Pembelajaran harus berjalan secara efektif agar pesan-pesan dari kegiatan belajar mengajar tersebut tidak hilang begitu saja.

Suatu pembelajaran hendaknya memperhatikan pengalaman nyata dan lingkungan otentik. Karena hal tersebut diperlukan untuk memungkinkan seseorang berproses dalam belajar secara maksimal, lalu isi pembelajaran harus didesain sedemikian rupa dengan karakter siswa dan pembelajaran harus mampu menyediakan media serta sumber belajar yang dibutuhkan serta penilaian hasil belajar terhadap siswa dilakukan secara formatif.

Iklim belajar yang kondusif merupakan tulang punggung dan faktor pendorong yang dapat memberikan daya tarik tersendiri bagi proses pembelajaran, sebaliknya iklim belajar yang kurang menyenangkan akan menimbulkan kejenuhan dan rasa bosan (Abdul Majid, 2011 : 165). Pengelolaan kelas yang baik dan benar akan mempermudah guru untuk menyampaikan materi pembelajaran yang di sampaikan. Oleh karena itu pengelolaan kelas yang baik yang dilakukan oleh guru dengan peserta didik maupun peserta didik kepada guru maka akan menciptakan hubungan timbal balik.

Kemp (1995) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Sehingga untuk dapat melakukan tugas secara profesional, seorang guru memerlukan wawasan yang mantap tentang kemungkinan-kemungkinan strategi pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran, baik dalam arti efek intruksional maupun efek pengiring, yang ingin dicapai berdasarkan

rumusan tujuan pendidikan yang utuh, disamping penguasaan teknis di dalam mendesain sistem lingkungan belajar mengajar dan mengimplementasikan secara efektif apa yang telah direncanakan di dalam desain instruksional.

Tidak diragukan, perkuliahan dapat menjadi strategi pengajaran yang berpengaruh besar, penting untuk mengkomunikasikan sejumlah besar informasi dalam durasi singkat (Harvey F.Silver, dkk. 2012 : 26). Pemilihan metode pembelajaran yang mempunyai pengaruh besar dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut yang mendorong untuk melakukan penelitian tentang model – model pembelajaran. Di SMP Negeri 1 Gatak kabupaten Sukoharjo model – model pembelajaran sudah mulai dikembangkan sesuai dengan ketersediaan sarana dan prasarana sekolah.

Salah satu pembelajaran yang perlu menggunakan strategi adalah pembelajaran IPS. Pembelajaran IPS merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu-ilmu social: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, antropologi, filsafat dan psikologi sosial (Trianto, 2010: 171). Pembelajaran IPS bersifat penghafalan, dan rata-rata guru pada pelajaran IPS kurang kreatif dalam penyampaian materi kepada siswa, guru hanya menggunakan metode ceramah dimana murid hanya mendengarkan dan menulis apa yang disampaikan oleh guru, hal ini akan berpengaruh pada siswa karena siswa akan cepat merasa bosan, jenuh dan malas untuk belajar IPS akibatnya kurang siswa kurang meminati pelajaran ilmu pengetahuan sosial, hal ini akan berpengaruh pada hasil belajar IPS siswa semakin rendah.

Strategi *Team Games Tournament*, mengoptimalkan penguasaan konten melalui kompetisi dan juga kooperasi. Strategi TGT, para murid yang berlevel kemampuan berbeda-beda bekerja sama dalam tim-tim belajar untuk meninjau konten penting, serta membantu satu sama lain menopang kesenjangan-kesenjangan dalam pembelajaran mereka. Para murid kemudian meninggalkan tim-tim belajar mereka untuk berkompetisi dengan para murid dan tim-tim belajar lain, dalam suatu turnamen

akademis. Saat berlangsungnya turnamen ini, para murid memperoleh poin-poin bagi tim belajar mereka dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan dan menantang jawaban-jawaban para pemain lain. Jadi tim-tim belajar yang paling kooperatif yang berkinerja paling efektif dalam menyiapkan semua anggotanya hingga berhasil dalam kompetisi memperoleh poin terbesar (Harvey F.Silver, dkk. 2012 : 57).

Team Games Tournament memuat strategi-strategi penguasaan karena fokusnya pada tinjauan, kepercayaannya pada pertanyaan dengan jawaban yang dapat diverifikasi, serta penghargaan yang ditempatkan TGT pada penghafalan informasi. Strategi ini mengubah usaha penguasaan konten kritis menjadi sebuah teknik pengajaran yang menarik dan sangat efektif (Harvey F.Silver, dkk. 2012 : 61).

Metode konvensional merupakan suatu metode pembelajaran yang tidak menggunakan strategi dalam proses pembelajarannya dan hanya berpusat pada guru membuat pembelajaran yang berlangsung kurang menarik dan terkesan membosankan. Strategi *Team Games Tournament* untuk membantu para murid menguasai konten dan meninjau, sebelum mengikuti tes-tes unit pelajaran (Harvey F.Silver, dkk. 2012 : 57). *Team Games Tournament* sendiri merupakan suatu strategi pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih aktif didalam proses pembelajarannya karena di dalam strategi ini meminta siswa untuk berfikir, bertanding dan bekerja sama.

Indonesia merupakan negara yang kaya akan sumber daya alam. Potensi kekayaan alamnya sangat luar biasa baik, sumber daya alam hayati maupun non hayati. Kekayaan alam Indonesia pun dapat dilihat dari laut dan darat, di permukaan bumi maupun di dalam bumi. Manusia memiliki berbagai macam kebutuhan dan kebutuhan-kebutuhan tersebut sedapat mungkin diusahakan untuk dapat dipenuhi. Untuk memenuhi berbagai macam kebutuhan tersebut, manusia harus mengambil dari alam yang ada di sekitarnya. Manusia mengambil sesuatu dari alam dapat dilakukan

dengan berbagai cara, yaitu dari yang sangat tradisional hingga yang sangat maju.

Materi sumber daya alam merupakan materi yang kompleks dimana dalam materi ini berisikan mulai potensi dan sebaran sumber daya alam di Indonesia hingga pengelompokkan macam-macam sumber daya alam yang sangat banyak di Indonesia ini dari mulai udara, tanah, air, tambang dan laut. Penelitian dilakukan pada pembelajaran di SMP Negeri 1 Gatak Sukoharjo dengan menggunakan strategi *Team Games Tournament* pada materi sumber daya alam di Indonesia, dikarenakan strategi ini mampu membuat siswa lebih aktif di dalam proses pembelajarannya dan mengharuskan siswa untuk berfikir, bertanding dan bekerja sama dengan teman kelompoknya tanpa dijelaskan panjang lebar terlebih dahulu oleh gurunya. Strategi *Team Games Tournament* dirasa efektif dan efisien untuk mempermudah pemahaman siswa terkait materi sumber daya alam di Indonesia yang sangat kompleks ini.

Tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif di tentukan pada pemilihan metode salah satunya, maka dari itu peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN STRATEGI TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DENGAN MATERI SUMBER DAYA ALAM DI INDONESIA KELAS VII SMP NEGERI 1 GATAK SUKOHARJO**”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut:

1. Kurangnya ketertarikan siswa dalam pembelajaran di kelas karena strategi yang digunakan oleh guru tidak efisien dan efektif sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai.

2. Penggunaan strategi *Team Games Tournament* diharapkan siswa dapat saling berfikir, bertanding dan bekerja sama untuk lebih memahami materi mengenai sumber daya alam.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka agar penelitian ini lebih terarah maka batasan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan hanya dilakukan di SMP Negeri 1 Gatak, Sukoharjo kelas VII.
2. Penelitian ini ditekankan pada penggunaan strategi *Team Games Tournament* (TGT) dalam pencapaian tujuan pembelajaran materi sumber daya alam.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan batasan masalah diatas maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Berapa tingkat efektivitas penggunaan metode *Team Games Tournament* (TGT) dalam pencapaian tujuan pembelajaran di kelas VII SMP Negeri 1 Gatak Sukoharjo
2. Adakah perbedaan antara efektivitas penggunaan metode *Team Games Tournament* (TGT) siswa kelas VII SMP Negeri 1 Gatak Sukoharjo dalam pembelajaran di kelas dengan metode konvensional.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah mengkaji dan mendeskripsikan tentang :

1. Tingkat efektivitas penggunaan metode *Team Games Tournament* (TGT) dalam pencapaian tujuan pembelajaran di kelas VII SMP Negeri 1 Gatak kabupaten Sukoharjo.

2. Perbedaan antara efektivitas penggunaan metode *Team Games Tournament* (TGT) siswa kelas VII SMP Negeri 1 Gatak Sukoharjo dalam pembelajaran di kelas dengan metode konvensional.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis manfaat penelitian ini adalah memberikan sumbangan ilmu tentang keefektifan metode *Team Games Tournament* (TGT) dalam proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

Menambah wawasan dan pengetahuan mengenai bagaimana strategi pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) yang dapat dilakukan di dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

b. Bagi Sekolah

Sebagai masukan kepada sekolah yang digunakan sebagai lokasi penelitian, dalam melakukan pembelajaran di dalam kelas agar dapat menggunakan strategi pembelajaran yang lebih menarik agar siswa lebih aktif dalam pembelajaran dan tidak monoton atau membosankan.

c. Bagi Siswa

Meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran maupun respon positif siswa dalam proses pembelajaran dan membuat motivasi belajar siswa menjadi lebih baik.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dengan penelitian ini diharapkan dapat menjadi wahana pengetahuan mengenai strategi *Team Games Tournament* (TGT) bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk meneliti tentang strategi *Team Games Tournament* (TGT) lebih dalam.