

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Upaya untuk meningkatkan sumber daya yang kompeten, maka mutu pendidikan harus lebih ditingkatkan. Sejalan dengan tuntutan tersebut, Pendidikan adalah suatu aspek kehidupan yang sangat penting dan mendasar bagi pembangunan bangsa, dibidang pendidikan tidak luput dari perhatian pemerintah maupun dari pakar pendidikan di Indonesia, para guru juga selalu berjuang dan berusaha untuk memajukan bidang pendidikan tersebut, sehingga bidang pendidikan betul-betul merupakan pembentuk tenaga kerja yang siap pakai yang selalu siap memikul tanggung jawab dalam pembangunan bangsa Indonesia.

Berbagai usaha dilakukan agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Tak jarang dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik banyak hambatan dan kesulitan yang harus dihadapi selama proses pembelajaran. Hasil belajar setiap peserta didik menjadi suatu tolak ukur keberhasilan proses pembelajaran. Dalam menentukan hasil belajar peserta didik menggunakan satuan angka dalam menentukan ketuntasan hasil belajar. Keberhasilan proses pembelajaran akan menghasilkan tingginya tingkat ketuntasan hasil belajar peserta didiknya. Pada proses pembelajaran umumnya digunakan metode dan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat peserta didik dalam mengikuti pelajaran.

Sebagai salah satu contoh yang terjadi di SMP Negeri 2 Banjar Margo Tulang Bawang masih mengalami kesulitan tersendiri dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Rendahnya tingkat ketuntasan ini dapat disebabkan oleh menurunnya minat belajar peserta didik dikarenakan metode pembelajaran yang digunakan guru hanya menggunakan metode ceramah atau metode konvensional dan diskusi kelompok dan tanpa menggunakan media unik yang dianggap belum menarik minat belajar. Pedoman penilaian yang digunakan sebagai kriteria ketuntasan minimal (KKM) adalah nilai ≥ 75 dinyatakan tuntas dan untuk nilai < 75 dinyatakan tidak tuntas. Berikut ini adalah data hasil belajar IPS Terpadu semester ganjil kelas VII SMP Negeri 2 Banjar Margo Tulang Bawang Tahun Pelajaran 2020/2021.

Tabel 1. Data Hasil Belajar Semester Ganjil IPS Terpadu Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 2 Banjar Margo Tulang Bawang Tahun Pelajaran 2020/2021.

No	Kelas	Kategori Ketuntasan	Frekuensi Peserta didik		%		%
			Tuntas	Belum Tuntas	Tuntas	Belum Tuntas	
1	VII A	Tuntas	7		24,1		100
		Belum Tuntas		22		75,9	
2	VII B	Tuntas	6		20,7		100
		Belum Tuntas		23		79,3	
3	VII C	Tuntas	10		32,1		100
		Belum Tuntas		20		67,9	
Total			23	65	29,07	70,93	100

Sumber : Hasil pra survei diambil dari daftar nilai semester Ganjil mata pelajaran IPS Terpadu peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Banjar Margo Tulang Bawang Tahun Pelajaran 2020/2021.

Berdasarkan data tabel 1. menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik untuk mata pelajaran IPS Terpadu kelas VII semester Ganjil SMP Negeri 2 Banjar Margo Tulang Bawang tahun pelajaran 2020/2021 masih banyak peserta didik yang belum tuntas dalam mata pelajaran IPS Terpadu. Hasil belajar peserta didik kelas VII B dengan jumlah peserta didik 29, peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar 20,7% sedangkan yang belum tuntas mencapai 79,3% dengan kata lain kelas tersebut menjadi kelas terendah ketuntasan belajarnya. Untuk meningkatkan minat belajar peserta didik peneliti tertarik untuk memberikan metode pembelajaran dengan cara berkelompok atau membentuk tim. Peneliti melakukan prasurvey di SMP Negeri 2 Banjar Margo Tulang Bawang masih banyak terdapat peserta didik dengan hasil belajar yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimum pada pelajaran IPS Terpadu semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021. Hal ini menjadi tugas tersendiri bagi para guru untuk dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti tertarik untuk menggunakan metode pembelajaran yang dapat menarik minat berkompetisi dengan peserta didik lainnya untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran dengan media pembelajaran yang menyenangkan. Penggunaan metode pembelajaran kooperatif yang nantinya diharapkan dapat meningkatkan daya saing antar peserta didik dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran

cooperative learning tipe team games tournament (TGT) yang merupakan salah satu model pembelajaran yang belum pernah diberikan pada kelas VII mata pelajaran IPS. Model *pembelajaran Cooperative Learning Tipe Team Games Tournamens (TGT)* ini merupakan pembelajaran kooperatif yang akan diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournamens (TGT)* kali ini akan peneliti padukan dengan bantuan media *question box* sehingga dapat meningkatkan keratifitas dan rasa ingin tahu peserta didik. Media *question box* adalah media pembelajaran dengan bantuan box yang berisikan beberapa pertanyaan. Pemilihan media ini bertujuan untuk menarik minat peserta didik untuk belajar serta mengkondisikan seluruh anggota kelompok untuk aktif bekerja sama menyelesaikan tugas. Media ini merupakan media tiga dimensi (3D) yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja, dan mempunyai dimensi panjang, lebar, dan tinggi. Berdasarkan latar belakang penelitian, maka peneliti mengangkat sebuah judul penelitian: **“PENGARUH PENGGUNAAN MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE TGT BERBANTU MEDIA QUESTION BOX TERHADAP HASIL BELAJAR IPS TERPADU DI SMP NEGERI 2 BANJAR MARGO TAHUN PELAJARAN 2020/2021”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti menemukan permasalahan dalam penelitian ini adalah “masih banyak peserta didik yang belum tuntas hasil belajar IPS Terpadu peserta didik kelas VII semester Ganjil SMP Negeri 2 Banjar Margo Tulang Bawang Pada Tahun Pelajaran 2020/2021”.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka rumusan masalah penelitian ini adalah “Apakah penggunaan model *Cooperative Learning Tipe TGT* berbantu *Media Question Box* berpengaruh Terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu di SMP Negeri 2 Banjar Margo Tahun Pelajaran 2020/2021?”.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang menjadi tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan pembelajaran model *Cooperative Learning Tipe TGT* berbantu *Media Question Box* berpengaruh Terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu di SMP Negeri 2 Banjar Margo Tahun Pelajaran 2020/2021.

D. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan dalam penelitian ini adalah dengan mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Tipe Teams Games Tournaments (TGT) berbantu Media Question Box* terhadap hasil belajar IPS Terpadu peserta didik kelas VII semester Ganjil SMP Negeri 2 Banjar Margo Tulang Bawang diharapkan:

- 1) Bagi peneliti, hasil dari penelitian ini dapat menambah wawasan serta ilmu pengetahuan setelah melakukan penelitian.
- 2) Bagi peserta didik, hasil penelitian ini dapat menjadikan peserta didik lebih aktif dalam proses kegiatan pembelajaran.
- 3) Bagi guru, hasil dari penelitian ini dapat dipakai sebagai bahan informasi dalam usaha meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS Terpadu.
- 4) Bagi sekolah, hasil dari penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk meningkatkan prestasi peserta didik dan menciptakan lulusan yang unggul.

E. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

1. Asumsi Penelitian

Asumsi adalah kondisi yang ditetapkan sehingga jangkauan penelitian/riset jelas batasnya. Asumsi ini peneliti gunakan untuk mengetahui, menanyakan, memprediksikan, atau menduga tentang sesuatu yang akan terjadi atau sesuatu yang belum dibuktikan.

Pada penelitian ini memberikan asumsi bahwa pengaruh penggunaan model *cooperatif learning tipe teams games tournament (TGT)* dapat diukur dengan eksperimen. Dalam penelitian eksperimen ini peneliti mencari bagaimana pengaruh penggunaan model *cooperatif learning tipe teams games tournament (TGT)* terhadap hasil belajar IPS Terpadu dengan eksperimen sebagai metodenya. Dalam penelitian ini, desain penelitian menggunakan *Quasi Experimental Design* dengan bentuk *Non-Ekuivalent Design*, selanjutnya dilakukan penilaian untuk mengetahui hasil belajar mata pelajaran IPS Terpadu peserta didik kelas VII semester Ganjil SMP Negeri 2 Banjar Margo Tulang Bawang tahun pelajaran 2020/2021.

2. Keterbatasan Penelitian

- a. Dikarenakan keterbatasan waktu materi ajar yang digunakan dalam penelitian

hanya dilakukan pada materi konsep memahami kehidupan sosial manusia yang terdapat pada kompetensi dasar kelas VII.

- b. Penelitian ini hanya mengukur kemampuan kognitif peserta didik, baik dilihat dari penggunaan pembelajaran *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournaments (TGT)* berbantu *Media Question Box* maupun hasil belajar peserta didik. Penilaian kemampuan kognitif didasarkan pada kegunaannya sebagai aspek utama dalam tolak ukur sistem pembelajaran.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Agar peneliti tidak menyimpang jauh dari permasalahan yang diteliti dan untuk menghindari penafsiran yang salah, maka penulis membataskan ruang lingkup penelitian ini adalah:

1. Objek penelitiannya yaitu:
 - a. Model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournaments (TGT)* berbantu *Media Question Box* sebagai variabel (X)
 - b. Hasil Belajar IPS Terpadu sebagai variabel (Y)
2. Subjek penelitian adalah seluruh peserta didik kelas VII semester Ganjil SMP Negeri 2 Banjar Margo Tulang Bawang tahun pelajaran 2020/2021.
3. Sifat penelitian adalah pengaruh.
4. Lokasi penelitian adalah SMP Negeri 2 Banjar Margo Tulang Bawang
5. Waktu penelitian : Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2020/2021.
6. Kompetensi Dasar (KD) : Menganalisis interaksi sosial dalam ruang dan pengaruhnya terhadap kehidupan sosial, ekonomi, dan budaya dalam nilai dan norma serta kelembagaan sosial dan budaya.

Materi :

- a. Menjelaskan dan mengidentifikasi ciri-ciri dan faktor yang menyebabkan interaksi sosial.
- b. Mendeskripsikan pengertian kontak sosial.
- c. Mendeskripsikan pengertian komunikasi sosial.
- d. Mengidentifikasi proses asosiatif dan diasosiatif.
- e. Interaksi dan lembaga sosial.