

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya merupakan upaya untuk memberikan pengetahuan, wawasan, keterampilan dan keahlian tertentu kepada individu guna mengembangkan bakat serta kepribadian sesuai dengan amanah Undang-Undang RI No 20 Tahun 2003 Pasal 3, diungkapkan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat. Untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki oleh siswa dapat dilakukan dengan cara menggalikan kesulitan yang dihadapi selama proses pembelajaran di sekolah, khususnya dalam hal ini pembelajaran IPS di SMP. Kesulitan belajar adalah suatu kondisi dimana kompetensi atau prestasi yang ingin dicapai tidak sesuai dengan kriteria standar yang telah ditetapkan (Haryanto, 2010).

Kesulitan belajar adalah suatu kondisi dalam proses belajar yang ditandai dengan hambatan-hambatan tertentu. Kondisi ini ditandai kesulitan dalam tugas-tugas akademik, baik yang disebabkan oleh problem-problem neurologis maupun sebab-sebab psikologis lain, sehingga prestasi belajarnya tidak sesuai dengan potensi dan usaha yang dilakukan (Kimiko, 2012).

Guru adalah variabel bebas yang mempengaruhi kualitas pembelajaran. Hal ini disebabkan karena guru adalah sutradara sekaligus aktor dalam proses pengajaran. Kompetensi profesional yang dimiliki guru sangat dominan dan mempengaruhi kualitas pembelajaran.

Kompetensi adalah kemampuan dasar yang dimiliki guru, baik bidang kognitif, seperti penguasaan bahan, bidang, sikap, seperti mencintai profesinya, dan bidang perilaku seperti keterampilan mengajar, penggunaan metode metode pembelajaran, menilai hasil belajar siswa, dan lain lain (Hamdani, 2011).

Dalam upaya untuk meningkatkan pembelajaran IPS hendaknya pendidik harus menyampaikan materi pembelajaran melalui model, metode bahkan teknik pembelajaran yang sesuai dengan tingkat pemahaman anak. Selain itu, salah satu kunci keberhasilan proses pendidikan dan pembelajaran terletak pada perancangan pembelajaran terletak pada perancangan lingkungan belajar yang didukung oleh sebuah perencanaan pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat berinteraksi di dalamnya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran IPS di SMP Negeri 5 Kota Ternate (Ramla Akin S.S) dari jumlah 30 siswa yang berada di dalam kelas mempunyai kemampuan terhadap penyampaian materi berbeda-beda. Dari 30 orang siswa hanya 17 orang yang memenuhi ketuntasan dan 13 orang siswa belum memenuhi standar ketuntasan, karena ketika pembelajaran sudah berlangsung sebagian siswa masih bermain dan kurang fokus pada pembelajaran sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Sebagian siswa belum mampu untuk mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan di sekolah yaitu 75, hal ini berarti apabila nilai yang diperoleh siswa berada di bawah KKM maka dikatakan belum tuntas atau hasil belajarnya masih tergolong rendah. Dengan demikian maka dalam proses pembelajarannya tidak tepat jika menggunakan model konvensional dengan penerapan metode ceramah. Berdasarkan penjelasan di atas, maka diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat mempermudah siswa dalam memahami konsep pada materi. Model yang diperlukan adalah model pembelajaran yang berpusat pada siswa, sehingga siswa aktif dalam mengkonstruksi pengetahuannya. Dengan demikian penerapan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* merupakan solusi tepat untuk mengatasi kesulitan belajar peserta didik di kelas VIII SMP Negeri 5 Kota Ternate.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti akan melakukan penelitian di SMP Negeri 5 Kota Ternate dengan judul: **“Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Team Games***

***Tournament*) Dalam Meningkatkan Pengetahuan Konseptual Peserta Didik Pada Pembelajaran IPS Kelas VIII di SMP Negeri 5 Kota Ternate" .**

B. Rumuan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan oleh peneliti di atas, maka peneliti merumuskan permasalahan yaitu, apakah penerapan model pembelajara *Team Game Tournament* dapat meningkatkan pengetahuan konseptual peserta didik pada pembelajaran IPS?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan pengetahuan konseptual siswa melalui penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* pada materi keunggulan dan keterbatasan antar ruang pengaruhnya terhadap kegiatan ekonomi, sosial, budaya di Indonesia dan Asean.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak.

Beberapa manfaat tersebut sebagai berikut:

a. Bagi sekolah

Penelitian ini dapat digunakan sebagai refleksi dan acuan sekolah untuk membuat kebijakan terkait dengan model pembelajaran *Team Games Tournament*.

b. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan agar guru lebih baik lagi dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*.

c. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman belajar siswa di SMP Negeri 5 Kota Ternate dengan model pembelajaran *Team Games Tournament*.