

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran untuk peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UU No 20 Tahun 2003:3). Secara sederhana, pendidikan adalah proses pembelajaran bagi peserta didik untuk dapat mengerti, paham, dan membuat manusia lebih kritis dalam berpikir.

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting untuk dapat menciptakan insan manusia yang cerdas, kompetitif serta terampil. Oleh karena itu pembaharuan dalam dunia pendidikan perlu dilakukan untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas. Untuk dapat mewujudkan itu, maka pengembangan pendidikan pada Abad ke 21 harus dilaksanakan dengan berstandar pada empat pilar pendidikan sebagaimana yang telah direkomendasikan oleh UNESCO (Hartono,2011:21) yaitu *Learning to know*, *learning to do*, *learning to be*, dan *learning to live together*.

Pada domain *learning to know* siswa belajar pengetahuan yang penting sesuai dengan jenjang pendidikan yang diikuti. Pada konteks *learning to do* siswa mengembangkan keterampilan dengan memadukan pengetahuan yang dikuasai dengan latihan (*law of practice*), sehingga terbentuk keterampilan yang membantu

siswa untuk dapat menyesuaikan diri dengan standar harapan masyarakat dalam norma-norma yang berlaku di sekelilingnya serta agar siswa dapat memelihara hubungan sosial secara positif dengan keluarga, teman sebaya, masyarakat dan pergaulan di lingkungan yang lebih luas. *Learning to be*, siswa belajar secara bertahap menjadi individu yang utuh memahami arti hidup dan tahu apa yang terbaik dan sebaiknya dilakukan agar dapat hidup dengan baik. *Learning to live together*, siswa dapat memahami arti hidup dengan orang lain, dengan jalan saling menghormati, menghargai serta memahami tentang adanya saling ketergantungan.

Cara pengemasan belajar yang dirancang guru sangat berpengaruh terhadap kebermaknaan pengalaman bagi para siswa. Pengalaman belajar lebih menunjukkan kaitan unsur-unsur konseptual menjadikan proses pembelajaran lebih efektif. Kaitan konseptual yang dipelajari dengan sisi bidang kajian yang relevan akan membentuk skema (konsep), sehingga siswa akan memperoleh keutuhan dan kebutuhan pengetahuan.

Mengajar tidak lagi dipahami sebagai proses menyampaikan ilmu pengetahuan dari guru ke peserta didik, melainkan sebagai tugas mengajar aktivitas-aktivitas dan lingkungan yang bersifat kompleks dari peserta didik dalam usahanya mencapai tujuan pembelajaran. Guru bukanlah satu-satunya sumber belajar. Penerapan pembelajaran yang berpusat pada guru, dimana peserta didik terbiasa menerima ilmu pengetahuan secara instan, menjadikannya kurang aktif dalam menggali ilmu pengetahuan dari berbagai sumber belajar, sehingga untuk meniasati perlu membuat strategi pembelajaran yang disesuaikan dengan materi pembelajaran dan kemampuan dasar peserta didik/siswa. Strategi pembelajaran

yang tepat akan membina siswa untuk berpikir mandiri dan menumbuhkan daya kreatifitas, dan sekaligus adatif dalam berbagai situasi.

Suwarna dalam Etin Solihatin (2009) dalam penelitiannya menemukan bahwa selama ini pembelajaran di kelas sering tidak merangsang siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar mengajar. Kondisi ini ditemukan pula pada pembelajaran IPS yang hanya menekankan aspek kognitif semata dan kurang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga siswa kurang mandiri dalam belajar bahkan cenderung pasif (diruang kelas siswa diam, mendengar dan mencatat) sehingga pembelajaran yang tidak melibatkan siswa sudah terpoladengan sendirinya.

Guru yang baik harus mampu menguasai berbagai macam metode mengajar sehingga dapat menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan pokok bahasan, Metode mengajar yang sering digunakan didalam proses belajar mengajar pada saat ini adalah metode konvensional. Metode konvensional mempunyai kelemahan yaitu:

- 1.1 Pembelajaran searah yaitu pembelajaran dari guru ke siswa saja tanpa ada interaksi antara siswa dengan guru (guru dianggap sebagai gudang ilmu, mendominasi kelas)
- 1.2 Siswa bertindak pasif (duduk, diam, mendengarkan penjelasan guru)

Berdasarkan penjelasan diatas perlu adanya perbaikan mengenai pembelajarn yang ada yaitu pembelajaran dari searah menjadi dua arah dimana pembelajaran ini melibatkan siswa aktif dalam proses belajar mengajar

Berdasarkan observasi awal peneliti di SMP Negeri 2 Sukasada, kebanyakan guru masih belum mampu untuk memilih dan menerapkan model pembelajaran yang mampu mengembangkan iklim pembelajaran yang kondusif dan menarik bagi siswa. Guru masih sering menggunakan metode-metode pembelajaran konvensional seperti ceramah yang menyebabkan pembelajaran IPS menjadi kurang bermakna karena apa yang menjadi harapan dan tujuan pendidikan IPS belum dapat tercapai seutuhnya. Dalam pelaksanaan proses pembelajaran guru lebih banyak menggunakan metode ceramah di depan kelas yang disebabkan lingkungan sekolah yang kurang kondusif untuk mendukung pembelajaran dengan menggunakan berbagai model pembelajaran kooperatif yang ada.

Guru mengenal berbagai model pembelajaran kooperatif melalui berbagai pelatihan akan tetapi belum menerapkan dalam proses pembelajaran karena lebih mudah untuk menggunakan model pembelajaran konvensional karena penyelenggaraan model pembelajaran konvensional ini lebih menekankan kepada tujuan pembelajaran berupa penambahan pengetahuan dan penggambaran secara umum, sehingga proses belajar dilihat sebagai proses menghafal, meniru, dan mengulang kembali sesuai apa yang disampaikan pengajar atau pendidik dan peserta didik dituntut untuk dapat mengungkapkan kembali pengetahuan yang sudah dipelajari melalui kuis atau tes biasa.

Model pembelajaran ini dapat dilaksanakan tanpa menggunakan media ataupun memerlukan persiapan lebih dalam pembelajaran, sehingga mejadi alternatif terbaik dalam melangsungkan kegiatan pembelajaran. Akibatnya dalam prses pembelajaran siswa sering mengantuk di kelas, berbicara sendiri dan melakukan aktivitas lain selama proses pembelajaran ditambah lagi dengan kondisi

iklim di Desa Pancasari yang dingin membuat siswa mudah mengantuk selama proses pembelajaran. Masalah lain yang dijumpai oleh peneliti adalah siswa belum berani untuk menyampaikan kesulitan dalam pemahaman materi yang disampaikan.

Kondisi ini menyebabkan kegiatan belajar mengajar menjadi pasif. Siswa hanya mendengarkan dan menerima penjelasan guru tanpa diberikan kesempatan berpikir sehingga motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran IPS menjadi kurang. Hal ini akan berdampak terhadap pencapaian kompetensi belajar IPS yang akan sulit untuk dicapai karena motivasi siswa menjadi salah satu pendorong bagi siswa untuk mencapai apa yang menjadi kompetensi dalam pembelajaran IPS.

Pencapaian kompetensi belajar IPS di SMP N 2 Sukasada dilihat dari nilai siswa semester ganjil masih banyak siswa yang belum mencapai kompetensi belajar IPS, dari 171 orang siswa kelas VII di SMP N 2 Sukasada sebanyak 75 orang belum mencapai kompetensi belajar yang telah ditetapkan. Oleh karena itu perlu diterapkan berbagai model pembelajaran yang inovatif yang dapat mendorong siswa untuk mencapai kompetensi belajar.

Pengelolaan pembelajaran dalam pendidikan dengan menggunakan model atau metode yang tepat akan memberikan suatu motivasi belajar yang lebih baik bagi anak didik. Dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar tersebut selain pendidiknyanya harus kreatif, dituntut pula adanya partisipasi aktif dari siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar. Suasana kelas perlu direncanakan dan dibangun sedemikian rupa sehingga siswa mendapatkan kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain. Dalam interaksi ini, siswa akan membentuk komunitas yang memungkinkan mereka untuk mencintai proses belajar dan mencintai satu sama lain. Dalam suasana belajar yang penuh dengan persaingan dan pengisolasian

siswa, dampak negatifnya antara lain sikap dan hubungan yang negatif akan terbentuk dan mematikan semangat siswa. Suasana seperti ini akan menghambat pembentukan pengetahuan secara aktif.

Dengan demikian, siswa terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai konsep yang dipelajari. Salah satu bentuk pembelajaran yang berorientasi pada teori ini adalah model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran di mana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan yang berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompok, setiap anggota saling bekerja sama dan membantu untuk memahami suatu bahan pembelajaran. Pembelajaran kooperatif dicirikan oleh suatu struktur tugas, tujuan dan penghargaan kooperatif.

Belajar kooperatif mempunyai aspek yang menarik yaitu memungkinkan lingkungan yang kompetitif yang mendidik dan memacu siswa untuk bersaing satu sama lain dan bukan hanya bekerja sama. Pembelajaran kooperatif turut menambah unsur-unsur interaksi sosial pada pembelajaran IPS. Di dalam pembelajaran kooperatif siswa belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil dan saling membantu satu sama lain. Suasana kerjasama tersebut dapat menumbuhkan motivasi siswa untuk berprestasi yang terlihat dalam aktifitas pembelajaran melalui kemauan bekerja sama dengan orang lain serta berkompetisi meraih prestasi yang optimal.

Berbagai macam model pembelajaran kooperatif telah diperkenalkan dalam rangka membantu guru untuk menerapkan proses pembelajaran yang membantu siswa untuk lebih memahami materi yang diajarkan dan meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang

dimaksud adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together*. Pembelajaran kooperatif tipe NHT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang dirancang khusus untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan memiliki tujuan untuk meningkatkan penguasaan akademik. Tipe ini pertama kali dikembangkan oleh Kagan tahun 1993 dalam Ibrahim (2000:28) dengan melibatkan para siswa dalam menelaah yang tercakup dalam suatu pembelajaran dan mengecek pemahaman mereka terhadap isi pelajaran tersebut. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Tri Nova (2017) bahwa model pembelajaran *Numbered Head Together* telah meningkatkan penguasaan materi pada siswa dan aktivitas belajar siswa.

Model pembelajaran kooperatif lain yang mendukung penguasaan akademik siswa adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Shoimin (2014:203) menyatakan *TGT* adalah model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Hal ini sejalan dengan penelitian Budi Asih (2018) bahwa hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti mengangkat penelitian dengan judul” Pengaruh Model Pembelajaran *Numbered Head Together* dan *Teams Games Tournament* terhadap Pencapaian Kompetensi Belajar IPS ditinjau dari Motivasi Berprestasi Siswa SMP Negeri 2 Sukasada”

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

- 1.2.1 Model mengajar guru yang bersifat konvensional menyebabkan berkurangnya perhatian siswa dalam kegiatan belajar mengajar, padahal salah satu unsur pokok yang sangat penting untuk meraih keberhasilan dalam belajar adalah adanya perhatian siswa
- 1.2.2 Motivasi belajar siswa masih rendah, siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran, terutama dalam melatih keterampilan proses pembelajaran, sehingga siswa masih bersifat individual dalam belajar
- 1.2.3 Pencapaian kompetensi belajar siswa dalam mata pelajaran IPS belum tercapai secara maksimal
- 1.2.4 Diperlukan penerapan model pembelajaran yang lebih inovatif yang mendorong siswa untuk meningkatkan motivasi belajarnya.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar permasalahan yang dikaji tidak terlalu luas, maka penulis membatasi penelitian pada masalah-masalah sebagai berikut:

1. Masalah model pembelajaran *Numbered Head Together* dan *Teams Games Tournament* terhadap pencapaian kompetensi belajar IPS
2. Masalah motivasi berprestasi siswa
3. Kompetensi belajar IPS berupa data, skor atau angka yang diperoleh siswa kelas VII SMP melalui pengukuran setelah mengikuti pembelajaran IPS

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan pencapaian kompetensi belajar IPS antara siswa yang mengikuti pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* dan siswa yang mengikuti pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* di kelas VII SMP Negeri 2 Sukasada?
2. Apakah terdapat interaksi pengaruh antara model pembelajaran dan motivasi berprestasi terhadap pencapaian kompetensi belajar IPS?
3. Pada siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi apakah terdapat perbedaan pencapaian kompetensi belajar IPS antara siswa yang mengikuti model pembelajaran *Numbered Head Together* dan *Teams Games Tournament*?
4. Pada siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah apakah terdapat perbedaan pencapaian kompetensi belajar IPS antara siswa yang mengikuti model pembelajaran *Numbered Head Together* dan *Teams Games Tournament*?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui perbedaan pencapaian kompetensi belajar IPS antara siswa yang mengikuti pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* dan siswa yang mengikuti pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* di kelas VII SMP Negeri 2 Sukasada.

2. Untuk mengetahui interaksi pengaruh antara model pembelajaran dan motivasi berprestasi terhadap pencapaian kompetensi belajar IPS.
3. Untuk mengetahui perbedaan pencapaian kompetensi belajar IPS antara siswa yang mengikuti model pembelajaran *Numbered Head Together* dan *Teams Games Tournament* pada siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi.
4. Untuk mengetahui perbedaan pencapaian kompetensi belajar IPS antara siswa yang mengikuti model pembelajaran *Numbered Head Together* dan *Teams Games Tournament* pada siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah.

1.6 Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Memberikan sumbangan pemikiran secara ilmiah, menambah dan memperluas pengetahuan di bidang ilmu pengetahuan yang terkait dengan model *Numbered Head Together* dan *Teams Games Tournament* dan motivasi berprestasi.

b. Manfaat Praktis

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis bagi berbagai pihak.

1) Bagi Guru

- a) Hasil penelitian ini akan memberikan informasi yang detail tentang apa dan bagaimana cara menerapkan model pembelajaran *Numbered Head Together* dan *Teams Games Tournament* serta bagaimana pengaruhnya terhadap motivasi berprestasi

- b) Sebagai acuan bagi guru-guru lain tentang inovasi pembelajaran IPS yang berbasis proses pembelajaran bukan hanya hasil akhir saja.
- 2) Bagi Lembaga Pendidikan dan Tenaga Kependidikan (LPTK)
- a) Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu komponen dalam meningkatkan kualitas pendidikan khususnya penerapan model *Numbered Head Together* dan *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan motivasi berprestasi
- b) Bagi Pengambil Kebijakan
- Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan acuan empiris dalam mengambil kebijakan, khususnya yang berkaitan dengan bidang pembelajaran guna mencapai pendidikan yang lebih baik dan berkualitas.
- 3) Bagi Peneliti Lain
- Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi untuk melakukan penelitian sejenis yang berkaitan dengan model *Numbered Head Together* dan *Teams Games Tournament* dan motivasi berprestasi.