

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bangsa yang berkualitas adalah bangsa yang berilmu. Ilmu didapatkan melalui pendidikan, baik pendidikan formal maupun pendidikan non-formal. Demi memenuhi kebutuhan akan ilmu pengetahuan, saat ini banyak orang menaikkan derajat kebutuhan pendidikan sebagai kebutuhan primer. Hal ini disebabkan karena pendidikan merupakan salah satu penunjang kehidupan manusia selain sandang, pangan, dan papan.

Sekolah merupakan salah satu lembaga pendidikan formal. Sekolah menyelenggarakan program-program pendidikan yang dapat mendorong peserta didik untuk mampu meningkatkan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik yang dimilikinya. Peningkatan aspek-aspek tersebut dilakukan melalui kegiatan belajar dan dapat dilihat melalui hasil belajar yang diperoleh. Hasil belajar bukan hanya sekedar nilai akan tetapi adanya perubahan yang terjadi pada diri siswa dalam ketiga aspek tersebut. Perubahan-perubahan yang menyangkut aspek hasil belajar tersebut terkadang tidak berhasil baik pada saat kegiatan belajar telah terlaksana.

Beberapa masalah yang mempengaruhi hasil belajar siswa diantaranya: model pembelajaran kooperatif tipe TGT belum diterapkan, minimnya fasilitas belajar siswa, rendahnya motivasi belajar siswa, rendahnya minat belajar siswa, rendahnya kemampuan siswa dalam memahami penjelasan guru.

Faktor pertama yang diidentifikasi menjadi penyebab hasil belajar yang rendah adalah model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) belum digunakan. Pendekatan pembelajaran yang digunakan haruslah bervariasi dan tepat agar materi pelajaran dapat diserap oleh siswa dengan baik. Guru harus menerapkan pendekatan pembelajaran yang bervariasi agar siswa tidak merasa jenuh saat belajar. Bila kejenuhan dalam belajar terjadi akan berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah. Penerapan pendekatan pembelajaran harus tepat agar kegiatan belajar yang dilakukan dapat berjalan lancar dan efektif. Ketidaktepatan dalam memilih pendekatan pembelajaran berdampak pada siswa akan kurang memahami atau tidak mengerti materi yang telah dipelajari.

Fasilitas belajar merupakan sarana dan prasarana yang dapat mendukung kegiatan belajar siswa. Fasilitas belajar dapat berupa ruang kelas beserta segala isinya termasuk media pendukung saat belajar. Media pendukung belajar misalnya untuk mempelajari cara membuat media presentasi perlu menggunakan komputer. Komputer merupakan fasilitas belajar yang sudah tidak asing lagi. Namun, komputer bukanlah barang yang dapat dimiliki oleh setiap siswa karena keterbatasan biaya. Sekolah pun menyediakan komputer dalam jumlah yang terbatas sehingga terkadang dalam satu unit komputer digunakan oleh beberapa siswa. Artinya fasilitas yang berjumlah minim dapat mempengaruhi hasil belajar siswa karena siswa yang semestinya dapat lebih intensif dalam menggunakan fasilitas tersebut harus berbagi dengan siswa lain.

Motivasi merupakan dorongan untuk melakukan sesuatu yang berasal dari dalam diri siswa. Motivasi belajar merupakan dorongan dalam diri siswa untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar yang diberikan oleh guru. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi tentunya mempunyai motivasi berprestasi yang tinggi pula sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa tersebut tidak perlu dikhawatirkan, begitu pula sebaliknya. Bila motivasi belajar yang ada dalam diri siswa dibiarkan tetap rendah dengan hasil belajar yang rendah pula, generasi berkualitas yang akan dimiliki oleh bangsa ini akan rendah juga.

Minat merupakan kecenderungan yang menetap untuk diperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas. Minat belajar merupakan kecenderungan yang dimiliki siswa untuk mengamati dan melakukan aktivitas dalam belajar. Bila memiliki minat belajar yang tinggi, tentunya siswa tidak mempunyai masalah untuk mengikuti kegiatan belajar, seiring dengan itu hasil belajar yang diperoleh akan memuaskan. Begitu pula sebaliknya dengan minat belajar yang rendah, siswa akan sungkan untuk mengikuti pembelajaran dan beralih ke minat yang lain.

Kemampuan siswa dalam memahami penjelasan guru sangat bervariasi. Beberapa siswa mampu memahami penjelasan guru dengan mudah pada saat guru menjelaskan, ada juga yang memerlukan waktu lebih lama.

Permasalahan siswa yang menyangkut perolehan hasil belajar disekolah menjadi suatu topik bahasan yang perlu diusut. Seperti yang telah kita ketahui bahwa dalam kegiatan belajar terjadi interaksi antar guru dengan

siswa. Artinya dalam kegiatan belajar orang yang paling dekat dengan murid adalah guru. Oleh karena itu, guru perlu membimbing siswanya untuk keluar dari permasalahan yang menyangkut hasil belajar. Salah satu jalan keluarnya adalah dengan menggunakan pendekatan pembelajaran yang tepat, misalnya model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) dalam mata pelajaran Mengelola Dana Kas Kecil.

Mengelola Dana Kas Kecil merupakan mata pelajaran yang cukup kompleks. Artinya belajar Mengelola Dana Kas Kecil dibutuhkan ingatan, pemahaman, dan hitungan. Hal ini membuat siswa berada dalam tuntutan belajar yang cukup tinggi.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dikemukakan bahwa hasil belajar yang rendah disebabkan oleh hal-hal berikut:

1. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT belum diterapkan
2. Minimnya fasilitas belajar siswa
3. Rendahnya motivasi belajar siswa
4. Rendahnya minat belajar siswa
5. Rendahnya kemampuan siswa dalam memahami penjelasan guru.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penelitian ini dibatasi hanya pada masalah pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar.

Pembatasan masalah ini disebabkan oleh keterbatasan dana dan waktu yang dimiliki oleh peneliti.

Model pembelajaran yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Penelitian ini membandingkan pengaruh hasil belajar siswa yang mendapatkan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan siswa yang mendapatkan pembelajaran konvensional.

D. Rumusan Masalah

Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) (kelas eksperimen) dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional (kelas kontrol)?

E. Kegunaan Penelitian

1. Bagi Peneliti

Hasil penelitian dapat digunakan sebagai sarana untuk menambah wawasan mengenai pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini juga dapat peneliti gunakan sebagai pengalaman yang berharga karena kelak peneliti berkeinginan untuk menjadi pengajar.

2. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami dan menguasai konsep pembelajaran melalui sesuatu yang menyenangkan.

3. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan variasi terhadap model pembelajaran yang diberikan di dalam kelas serta memberikan konsep yang jelas mengenai pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai upaya untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional.

4. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).