

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Globalisasi telah mengubah gaya hidup manusia. Dengan demikian dunia pendidikan perlu mengantisipasi dan mempersiapkan peserta didik untuk mampu berkiprah di kancah internasional. Tugas dan peran guru dari hari ke hari semakin berat, seiring untuk meningkatkan kompetensinya dalam kehidupan. Guru sebagai komponen utama dalam dunia pendidikan dituntut terus beradaptasi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi yang terus berkembang dalam masyarakat. Seorang guru Geografi harus memiliki kemampuan merancang dan mengimplementasikan berbagai model pembelajaran yang dianggap cocok dengan materi pembelajaran, termasuk di dalamnya memanfaatkan berbagai sumber dan media pembelajaran untuk menjamin efektivitas pembelajaran.

Guru memegang peranan penting dan strategis dalam upaya membentuk watak bangsa dan mengembangkan potensi siswa dalam rangka pembangunan sumber daya manusia (SDM). Sehubungan dengan peranan tersebut, seorang guru dituntut harus mempunyai kompetensi yang memadai dalam hal pengajaran di sekolah. Salah satu komponen yang harus dimiliki oleh seorang guru dalam menjalankan tugasnya sebagai guru yang profesional adalah guru sebagai motivator. Motivasi merupakan aspek yang sangat penting guna memperoleh

hasil belajar yang optimal, sehingga guru dituntut untuk lebih kreatif untuk dapat membangkitkan motivasi belajar siswa. Motivasi sangat diperlukan dalam proses belajar karena motivasi menentukan tingkat keberhasilan hasil belajar.

SMA N 2 Ngaglik dan SMA N 1 Mlati merupakan sekolah yang memiliki input siswa yang bervariasi sehingga siswa dalam memahami materi juga beraneka ragam. Geografi merupakan salah satu mata pelajaran peminatan dalam kurtilas, sehingga keberadaan mata pelajaran geografi berdasarkan pengamatan peneliti sedikit membosankan apabila tidak di imbangi dengan penggunaan model pembelajaran yang sesuai. Dari hasil observasi pra penelitian di SMA N 2 Ngaglik dan SMA N 1 Mlati yang dilakukan antara bulan September-Oktober 2016 didapat bahwa guru geografi di sekolah ini menggunakan model *Problem Based Learning*. Media yang digunakan berupa *powerpoint* sehingga dengan penggunaan model dan media tersebut kurang memberikan kesempatan peserta didik untuk mengembangkan potensi berpikir analitis karena pembelajaran geografi mencakup pendekatan, prinsip, dan aspek geografi yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Model tersebut berdampak pada perilaku kurang kooperatif siswa terhadap pembelajaran. Pemahaman yang masih rendah dikarenakan banyak siswa mampu menghafal konsep geografi akan tetapi mereka tidak mengetahui maknanya dan sebagian besar siswa tidak mampu menghubungkan antara apa yang mereka pelajari dengan bagaimana pengetahuan tersebut di manfaatkan di masyarakat. Hal ini berdampak pada aspek pengetahuan hanya untuk menyiapkan ujian bukan membangun kompetensi. Selain itu, hasil wawancara dengan guru mata

pelajaran di sekolah bahwa hasil belajar siswa masih rendah dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Hasil Ujian Tengah Semester menunjukkan bahwa sebagian besar hasil yang dicapai siswa masih rendah. Dengan skor KKM 75 untuk SMA N 2 Ngaglik dan 76 untuk SMA N 1 Mlati dalam mata pelajaran Geografi menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang mendapat nilai di bawah KKM yang sudah ditetapkan oleh sekolah.

SMA N 2 Ngaglik KKM : 75	SMA N 1 Mlati KKM : 76
Nilai UTS	Nilai UTS
59.00	68.00
72.00	62.00
70.00	54.00
80.00	80.00
74.00	66.00
68.00	62.00
76.00	52.00
62.00	60.00
85.00	68.00
76.00	72.00
74.00	60.00
67.00	56.00
70.00	60.00
76.00	54.00
62.00	60.00
60.00	68.00
72.00	62.00
69.00	62.00
55.00	62.00
58.00	66.00
68.00	70.00
68.00	56.00
64.00	44.00
78.00	70.00
75.00	62.00
58.00	60.00
70.00	56.00
84.00	78.00
72.00	66.00
68.00	48.00
70.00	56.00
	56.00
	56.00

(Sumber: arsip guru)

Berdasarkan Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses, model pembelajaran yang diutamakan dalam implementasi kurikulum adalah model pembelajaran Inkuiri (*Inquiry Based Learning*), model pembelajaran Discovery (*Discovery Learning*), model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*), dan model pembelajaran berbasis permasalahan (*Problem Based Learning*) maupun model lainnya seperti pembelajaran kooperatif dan pembelajaran bermakna. Dengan dicabut atau tidak berlakunya Permendikbud No. 65 Tahun 2013 dan diberlakukannya Permendikbud No. 22 tahun 2016 Tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah, maka kurikulum 2013 yang menggunakan pendekatan ilmiah (*scientific*) memang mengharapkan agar pembelajaran lebih bermakna, berpusat pada siswa sehingga mereka dapat membangun pengetahuannya sendiri dengan arahan guru. Banyak model pembelajaran yang cocok dengan penerapan kurikulum 2013, seperti pembelajaran dengan pendekatan ilmiah, pembelajaran kontekstual, pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran berbasis proyek, dan pembelajaran kooperatif. Model-model pembelajaran tersebut memungkinkan siswa untuk berperan secara langsung, aktif, dapat mengeluarkan pendapat, kritis dalam proses pembelajaran, sehingga mereka tidak hanya sebagai objek dalam pembelajaran tetapi juga dapat sebagai subjek. Hasil wawancara bersama guru juga menunjukkan bahwa tidak ada model pembelajaran yang benar-benar sesuai untuk semua siswa. Suatu metode yang cocok untuk segolongan siswa belum tentu cocok juga jika diterapkan untuk siswa yang lain karena siswa setiap

kelas beragam sehingga diperlukan penggunaan metode pembelajaran yang variatif.

Berdasarkan permasalahan diatas, penulis melakukan penelitian terhadap Efektivitas Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Team Game Tournament* Terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Motivasi Siswa Kelas X SMA Negeri di Kabupaten Sleman.

## **B. Identifikasi Masalah**

1. Dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* hasil belajar siswa kelas X di SMA N 2 Ngaglik dan SMA N 1 Mlati masih rendah
2. Guru kurang memperhatikan untuk membangkitkan motivasi belajar siswa sehingga minat belajar siswa dalam pelajaran geografi masih rendah
3. Model pembelajaran *Problem Based Learning* tetap berlanjut sehingga memungkinkan siswa merasa bosan dalam pembelajaran dan persaingan tidak menguntungkan
4. Siswa merasa bosan saat pembelajaran berlangsung, sebagian siswa ditengah-tengah pembelajaran sibuk berbincang dengan teman sebangku.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang masalah serta identifikasi masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka penelitian ini dibatasi pada keefektifan model *Problem Based Learning* dan *Team Game Tournament* dalam kaitannya motivasi prestasi belajar pada siswa kelas X di SMA N 2 Ngaglik dan SMA N 1 Mlati.

### **D. Rumusan Masalah**

1. Apakah terdapat perbedaan keefektifan hasil belajar siswa antara belajar dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT)?
2. Apakah terdapat perbedaan keefektifan hasil belajar antara siswa belajar dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) bagi siswa yang memiliki motivasi tinggi?
3. Apakah terdapat perbedaan keefektifan hasil belajar antara siswa yang belajar dengan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) dan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) untuk siswa yang memiliki motivasi rendah?
4. Apakah terdapat interaksi antara model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dengan motivasi siswa dalam mempengaruhi hasil belajar?

## **E. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui perbedaan keefektifan hasil belajar antara siswa yang belajar dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT)
2. Mengetahui perbedaan keefektifan hasil belajar antara siswa yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) pada siswa yang memiliki motivasi tinggi
3. Mengetahui perbedaan keefektifan hasil belajar antara siswa yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) pada siswa yang memiliki motivasi rendah
4. Mengetahui ada atau tidaknya interaksi antara model pembelajaran dan motivasi siswa terhadap hasil belajar

## **F. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi kajian dan pengembangan ilmu pengetahuan khususnya mengenai model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) serta pengaruhnya terhadap hasil belajar ditinjau dari motivasi siswa.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar dalam menentukan langkah pemilihan model-model pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran geografi.

### b. Bagi siswa

Memberikan iklim pembelajaran yang tidak membosankan sehingga siswa dapat lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

### c. Bagi peneliti

Meningkatkan pengetahuan peneliti tentang model-model pembelajaran khususnya model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan model *Team Game Tournament* (TGT).

