

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan inti dari sebuah proses pendidikan. Pembelajaran merupakan kegiatan yang jelas sangat menentukan berhasil tidaknya sebuah proses pendidikan. Dalam proses pembelajaran seorang pendidik menginginkan anak didiknya untuk bisa meningkatkan prestasi belajarnya dalam sekolah. tentunya banyak faktor yang mempengaruhi dalam menentukan berhasil atau tidaknya sebuah pembelajaran. Salah satu faktor tersebut adalah prestasi belajar dan model pembelajaran yang digunakan.

Penyebab rendahnya prestasi belajar siswa diantaranya adalah sebagian besar siswa kurang bersungguh-sungguh dalam menerima materi pelajaran. Hal ini terlihat dari sikap siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Saat guru menyampaikan materi, aktivitas siswa banyak terlihat mengobrol dan bercanda dengan temannya ada juga yang terlihat bosan dan melamun, bahkan ada yang asyik bermain benda-benda bawaanya. Dalam hal ini strategi pembelajaran membuat siswa pasif dan menyebabkan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang di dalamnya terdapat interaksi antara guru dan murid yang berlangsung secara terarah untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam proses belajarmengajar, siswa menjadi faktor “penentu”, dalam mencapai tujuan belajarnya, sedangkan

faktor penentu proses belajar mengajar lainnya adalah bahan yang diperlukan, cara yang tepat untuk bertindak, alat dan fasilitas yang cocok dan mendukung. Faktor itu harus disesuaikan dengan keadaan atau karakteristik siswa. (Sardiman, 2005:111)

Namun kenyataannya pendidik memberikan materi pelajaran menggunakan metode yang membuat siswa kurang bisa aktif dalam mendengarkan penjelasan guru. Pada permasalahan proses belajar mengajar ini akan membuat siswa semakin bosan dalam pelajaran akibatnya akan membuat siswa prestasi belajarnya menurun dan tidak sesuai dengan Kriteria Kelulusan Minimal yang telah ditetapkan. Diharapkan dengan menggunakan metode *Cooperative learning* tipe *Teams Games Tournaments* dapat membuat guru meningkatkan prestasi belajar siswa dan membuat siswa semakin aktif dalam pelajaran.

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang memungkinkan siswa belajar secara aktif. Model pembelajaran ini memaksimalkan kegiatan belajar dengan cara mengelompokkan siswa dalam kelompok-kelompok kecil dan saling belajar bersama. Siswa tidak hanya mendengarkan melainkan turut serta dalam semua proses pembelajaran sehingga informasi atau pengetahuan yang didapat tidak cepat dilupakan. Dalam pembelajaran ini, setelah guru menyampaikan materi pelajaran, para siswa bergabung dalam kelompok-kelompok kecil untuk berdiskusi dan menyelesaikan soal latihan bersama sehingga siswa

yang kurang memahami materi atau bingung tentang cara menyelesaikan soal latihan dapat bertanya kepada teman sekelompoknya.(Slavin, 2009:4).

Untuk menciptakan suasana belajar kooperatif bukan suatu kegiatan pembelajaran yang mudah, menciptakan suasana pembelajaran tersebut harus ada kesiapan dari guru mata pelajaran agar bisa profesional dalam memilih model pembelajaran yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar. Untuk itulah pentingnya metode pembelajaran agar siswa yang diajarkan tidak merasa bosan ketika guru tidak memilih metode yang tepat dan sesuai.

Oleh karena itu dengan mengangkat model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Model ini digunakan agar dapat mengatasi masalah dalam proses belajar mengajar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas dapat dirumuskan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran Akhlak dengan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) di SD Negeri Rejosari II Semin Gunungkidul?
2. Apakah dengan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dapat meningkatkan prestasi belajar siswa di SD Negeri Rejosari II Semin Gunungkidul?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan:

1. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran akhlak dengan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) di Rejosari II Semin Gunungkidul
2. Untuk mengetahui tentang model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dapat meningkatkan prestasi belajar siswa di SD Negeri Rejosari II Semin Gunungkidul.

D. Kegunaan Penelitian

1. Secara teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini dapat adalah sebagai sumbangan pemikiran pengembangan keilmuan yang berkaitan dengan prestasi belajar.

2. Secara praktis

- a. Bagi Sekolah, dapat memberikan kontribusi untuk meningkatkan prestasi belajar dan masukan bagi perkembangan dalam proses belajar mengajar.
- b. Bagi Guru, dapat meningkatkan kualitas pembelajaran melalui metode pembelajaran kooperatif
- c. Bagi Siswa, dapat meningkatkan minat dan semangat belajar siswa dalam proses pembelajaran, meningkatkan prestasi belajar siswa dan melatih siswa untuk kritis dan mampu bekerjasama.

E. Sistematika Pembahasan

Untuk mengetahui secara keseluruhan tentang segala sesuatu yang akan dikemukakan dalam skripsi ini dapat didiskripsikan sebagai berikut yakni pada bagian awal penulis menyajikan halaman judul, nota dinas, halaman pengesahan, halaman moto, halaman persembahan, kata pengantar, abstrak, daftar isi, daftar tabel, dan daftar lampiran.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika pembahasan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI

Bab ini berisi tentang tinjauan pustaka dan kerangka teori

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang metode penelitian

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang identitas sekolah, letak geografis, visi dan misi sekolah, sejarah singkat berdirinya sekolah, struktur organisasi, keadaan guru dan karyawan, kondisi siswa, kondisi sarana dan Prasarana, deskripsi hasil penelitian dan pembahasan.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan serta saran-saran, kata penutup, bagian akhir dari skripsi ini adalah daftar pustaka dan lampiran-lampiran