

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keberhasilan pendidikan dalam kegiatan belajar mengajar sangat mempengaruhi. Salah satunya dalam hasil belajar peserta didik, sebagaimana yang tercantum dalam UU No.20 tahun 2003 tentang SISDIKNAS yang menyatakan bahwa :

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif menggabungkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”

Kebijakan–kebijakan diatas, implementasi pendidikan yang terjadi di Indonesia masih banyak yang tidak akan hal–hal pendidik dan tenaga kependidikan yang kurang inovatif, ketika pendidik dan tenaga kependidikan masih berpola fikir bahwa tugasnya adalah mengajar, bekerja hanya melaksanakan tugas dan rutinitas semata, maka akan sulit lingkungan pendidikan itu berubah menjadi lebih baik, mereka sebagai pendidik justru tidak merasa berkewajiban untuk melakukan inovasi pendidikan dalam sistem pembelajarannya atau kegiatan belajar mengajar (KBM) yang inovatif.

Penulis dalam penelitian ini akan mengambil model pembelajaran kooperatif yang dimana model pembelajaran kooperatif ini dibedakan menjadi 6 variasi model pembelajaran yaitu: 1) Model Student Teams Achievement Division (STAD), 2) Model Jigsaw, 3) Model Investigasi Kelompok (Group Inverstigation), 4) Model Make a Match (Membuat Pasangan), 5) Model TGT (Team Games Tournament), 6) Model Structural. Menurut Jauhar (2011:52) menjelaskan bahwa “salah satu model pembelajaran kooperatif yang berdasarkan konstruktivis”. Model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu strategi belajar dengan membagi peserta didik kedalam kelompok kecil yang yang tingkat kemampuannya berbeda-beda, dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap peserta didik harus bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran yang dijelaskan oleh pendidik. Maka dari itu peneliti dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif terdapat beberapa variasi model pembelajaran tidak hanya satu saja serta pengertian model pembelajaran kooperatif diatas adalah suatu model pembelajaran

yang mengelompokkan peserta didik ke dalam kelompok kecil yang mempunyai kemampuan berbeda-beda dan dapat menyelesaikan tugas-tugas dengan bekerja sama.

Hasil dari penjelasan di atas model pembelajaran kooperatif yang akan peneliti pilih yaitu model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT), karena model pembelajaran ini memiliki kepekaan dan kesetiakawanan sosial, meningkatkan keterlibatan atau keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, dapat menumbuhkan kebersamaan, sportifitas, dan tanggung jawab, serta yang terakhir peserta didik tidak akan merasa bosan selama kegiatan belajar mengajar berlangsung karena dapat belajar sekaligus bermain. Menurut Rusman (2011, hlm.224) mengemukakan bahwa “TGT adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik ke dalam kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku kata atau ras yang berbeda-beda”. Sedangkan menurut Shoimin (2014, hlm. 203) mengemukakan bahwa “Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan atau reinforcement, dimana peserta didik dibentuk ke dalam beberapa kelompok kecil yang terdiri dari 3 sampai 5 orang yang anggota nya bersifat heterogen, baik itu dalam kemampuan, jenis kelamin, ras, dan budaya”.

Pendapat para ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) adalah model pembelajaran yang bersifat kelompok yang terdiri atas beberapa kelompok yang dapat melibatkan seluruh aktivitas peserta didik, tanpa membedakan status peserta didik dan dikemas semenarik mungkin dalam bentuk permainan atau turnamen sehingga membuat peserta didik lebih tertantang dan bersemangat dalam proses belajar mengajar dan berkompetisi secara akademik untuk memperoleh poin bagi skor tim masing-masing.

Hasil belajar merupakan gambaran tentang apa yang harus digali, dipahami dan dikerjakan peserta didik yang dapat diukur menggunakan teknik-teknik penilaian tertentu. Serta hasil belajar mencakup penilaian aspek sikap, pengetahuan dan

keterampilan. Perihal tersebut sependapat dengan Menurut Rifa'i dan Anni (dalam Gerlach dan Ely, 2012:69) menyatakan bahwa “hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar mengajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh peserta didik”. Sedangkan Menurut Sudjana (2011: 3) menyatakan bahwa “hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku atau aspek-aspek perilaku. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang aspek pengetahuan (kognitif), aspek sikap (afektif) dan aspek keterampilan (psikomotoris)”. Dari penjelasan diatas dapat peneliti simpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku yang mencakup tiga aspek yaitu aspek pengetahuan (kognitif), aspek sikap (afektif), dan aspek keterampilan (psikomotor).

Setelah dilakukan analisis terdapat beberapa permasalahan yang bermunculan, permasalahan mengenai pembelajaran saat kegiatan belajar mengajar didalam kelas. Pendidik masih menerapkan sistem pembelajaran klasikal atau pembelajaran sistem satu arah (*teacher senter*) pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, pendidik sangat mendominasi proses pembelajaran. Serta pendidik menjadikan dirinya sebagai satu-satunya sumber belajar yang ada dalam kegiatan belajar mengajar tersebut. Hal ini menyebabkan ketercapaian hasil belajar peserta didik menurun atau nilai peserta didik kurang maksimal. Sejalan dengan adanya permasalahan dalam proses pembelajaran dikelas menurut Tri Astutik dan M.Husni Abdullah dalam jurnal penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik Sekolah Dasar Negeri Klantingsari I Tarik-Sidoarjo khususnya pada peserta didik kelas IV, peneliti telah menelaah permasalahan dalam jurnal ini yaitu mengenai sistem pembelajaran satu arah (*teacher senter*) dalam kegiatan belajar mengajar dikelas. Dalam proses pembelajaran yang berlangsung di kelas IV SDN Klantingsari I, peserta didik lebih cenderung dijadikan sebagai objek belajar dari pada subjek belajar. Guru hanya menerapkan sistem pembelajaran klasikal atau pembelajaran satu arah. Guru menyampaikan materi dan peserta didik mendengarkan serta mencatat materi yang dijelaskan oleh guru tanpa

adanya interaksi yang bisa membangkitkan aktivitas peserta didik. Pembelajaran lebih didominasi oleh metode ceramah yang dilakukan oleh guru. Guru tidak berusaha untuk menciptakan suasana yang aktif di dalam kelas. Hal ini menyebabkan ketercapaian hasil belajar peserta didik masih kurang maksimal atau cenderung masih dibawah KKM yang ditentukan oleh sekolah yaitu 70. Dari jumlah peserta didik kelas IV yaitu 21 peserta didik, sebanyak 33,33% atau 7 peserta didik nilai hasil belajar IPSnya sudah mencapai KKM sedangkan 66,67% atau 14 peserta didik masih belum mencapai KKM.

Maka dari itu peneliti memberikan solusi terhadap permasalahan yang terjadi di SDN Klantingsari dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament sebagai solusi untuk kegiatan pembelajaran dikelas agar tidak monoton dan lebih menciptakan suasana aktif didalam kelas. Serta ketercapaian hasil peserta didik dapat mencapai nilai yang maksimal.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas teridentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya pemahaman serta kurang tepatnya penggunaan model pembelajaran yang digunakan pada saat proses pembelajaran, salah satunya model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT).
2. Kurangnya keaktifan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar dikelas.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana konsep model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT)?
2. Apakah ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT)?
3. Bagaimana hasil analisis penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Game Tournament (TGT) terhadap hasil belajar?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah, sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana konsep model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT).
2. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT).
3. Untuk mengetahui bagaimana hasil analisis penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Game Tournament (TGT) terhadap hasil belajar.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Dapat menambah pengetahuan dan referensi mengenai pengembangan analisis model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik sekolah dasar serta kualitas pembelajaran pada berbagai jenjang pendidikan dan pada proses pembelajaran khususnya untuk jenjang pendidikan sekolah dasar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT).

2. Manfaat Praktis

b. Bagi Penulis

Dapat menambah wawasan dan menambah kemampuan dalam menulis penelitian serta dapat menambah pengalaman dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) secara langsung dilapangan.

c. Bagi Guru

Hasil penelitian model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat dijadikan sebagai alternatif model pembelajaran untuk diterapkan dalam pembelajaran tematik, sehingga menimbulkan variasi baru dalam proses belajar mengajar.

d. Bagi Peneliti Lain

Dapat dijadikan sebagai referensi bagi peneliti-peneliti lain untuk penelitian selanjutnya.

F. Definisi Operasional

Variabel merupakan suatu objek penelitian yang akan memfokuskan suatu penelitian tersebut, serta sesuatu yang dijadikan sebagai objek pengamatan dalam suatu penelitian. Adapun Sugiyono (2013, hlm. 61) menyatakan bahwa “variabel penelitian adalah suatu karakteristik atau sifat atau nilai dari suatu objek maupun kegiatan yang peneliti tetapkan untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya”. Sedangkan menurut Noor (2012, hlm. 47) mengemukakan bahwa “variabel penelitian merupakan suatu kegiatan untuk menguji hipotesis dengan tujuan mencocokkan antara teori dan fakta dunia nyata”. Dari penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa variabel merupakan sesuatu yang dapat dijadikan objek dalam penelitian yang kondisinya dapat berubah. dan ditarik kesimpulannya untuk dipelajari dalam penelitian tersebut. Variabel yang dipilih dalam penelitian ini yaitu:

1. Variabel Independen

Variabel ini sering disebut sebagai variabel stimulus, predictor, antecedent. Dalam Bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel bebas. Adapun menurut Sugiyono (2016, hlm.39) mengemukakan bahwa “Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya serta timbulnya variabel dependen (terikat)”. Sedangkan Tony Wijaya (2013, hlm.13) menyatakan bahwa “Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi (stimulus) atau variabel yang nilainya tidak dipengaruhi oleh variabel lain”.

Dari penjelasan para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa variabel independen atau variabel bebas merupakan variabel yang dapat mempengaruhi dan juga dapat memberikan perubahan terhadap variabel dependen atau variabel terikat.

2. Variabel Dependen

Variabel ini sering disebut juga sebagai variabel output, kriteria, konsekuen. Dalam Bahasa Indonesia sering disebut variabel terikat. Menurut Sugiyono (2016,

hlm.39) mengemukakan bahwa “Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat, karena adanya variabel bebas”. Sedangkan menurut Tony wijaya (2013, hlm.13) menyatakan bahwa “Variabel terikat adalah variabel yang dipenbaruhi (respon) serta variabel yang nilainya tergantung oleh perubahan variabel yang lain”.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa variabel dependen atau variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi oleh variabel independen atau variabel bebas, dan perubahan nilainya tergantung oleh perubahan variabel yang lain.

Variabel dalam penelitian ini yaitu, 1) model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament sebagai variabel independen/ bebas (variabel X) dan 2) hasil belajar peserta didik sebagai variabel dependen/terikat (variabel Y). Definisi operasional dalam variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT)

Menurut Warsono dan Harianto (dalam Sulistyowati, 2012, hlm. 161) menyatakan bahwa “Pembelajaran kooperatif merupakan metode pembelajaran yang melibatkan kelompok kecil peserta didik yang saling bekerja sama dan belajar Bersama serta mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Serta membuat pembelajaran yang aktif didalam kelas”. Sedangkan menurut Roger, dkk (dalam Huda, 2015, hlm. 29) menyatakan bahwa “model Cooperative Learning merupakan aktivitas pembelajaran kelompok kecil yang diorganisir oleh satu prinsip bahwa pembelajaran harus didasarkan pada perubahan informasi yang didalamnya setiap pembelajaran bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri dan didorong untuk meningkatkan pembelajaran anggota-anggota lain agar ikut berperan aktif”.

Pengertian model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan dan melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa adanya perbedaan status. menurut Rusman (2014) menyatakan bahwa “Team Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok kegiatan belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis

kelamin dan suku atau ras yang berbeda”. Sedangkan Menurut Slavin E (Rusman, 2014) menyatakan bahwa “pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima tahapan yaitu tahap penyajian kelas (class presentation), belajar dalam kelompok (team), permainan (games), pertandingan (tournament) dan penghargaan kelompok (team recognition)”.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian dari model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) adalah model pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dengan dibentuk dalam kelompok yang memiliki kemampuan yang berbeda-beda.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan gambaran tentang apa yang harus digali, dipahami dan dikerjakan peserta didik yang dapat diukur menggunakan teknik-teknik penilaian tertentu. Serta hasil belajar mencakup penilaian aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan. Winkel (Purwanto, 2013: 45) mengatakan bahwa “hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan perilakunya. Aspek perubahan itu mengacu kepada taksonomi tujuan pengajaran yang mencakup aspek pengetahuan (kognitif), aspek sikap (afektif), dan aspek keterampilan (psikomotorik)”. Adapun pendapat Menurut Sudjana (2011: 3) menyatakan bahwa “hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku atau aspek-aspek perilaku. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang aspek pengetahuan (kognitif), aspek sikap (afektif) dan aspek keterampilan (psikomotoris)”.

Dari uraian di atas mengenai hasil belajar dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah beberapa perubahan sikap dan tingkah laku yang didapatkan oleh peserta didik setelah melakukan kegiatan belajar yang dimana perubahan tersebut mencakup berbagai macam aspek sesuai dengan apa yang telah di pelajarnya. Hasil belajar pun bisa digunakan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan peserta didik memahami materi pembelajaran tersebut.

G. Sistematika Penulisan

Bagian ini memuat sistematika pembahasan yang membentuk sebuah kerangka utuh, seperti dibawah ini.

Bab I bagian pendahuluan menjelaskan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi variabel, dan sistematika pembahasan.

Bab II kajian untuk masalah satu, kajian ini berisi deskripsi yang ada kaitannya dengan rumusan masalah yang pertama akan diteliti. Kajian ini berisi deskripsi teoritis yang memfokuskan kepada hasil kajian atas teori, konsep, kebijakan, dan peraturan yang ada pada rumusan masalah yang pertama.

Bab III bagian ini membahas mengenai kajian untuk rumusan masalah kedua. Masalah ini berisi deskripsi yang ada kaitannya dengan rumusan masalah kedua yang akan diteliti. Kajian ini berisi deskripsi teoritis yang memfokuskan kepada hasil kajian atas teori, konsep, kebijakan, dan peraturan yang ada pada rumusan masalah kedua.

Bab IV terdiri dari kajian untuk rumusan masalah ketiga. Kajian ini berisi deskripsi yang ada kaitannya dengan rumusan masalah ketiga yang akan diteliti. Kajian ini berisi deskripsi teoritis yang memfokuskan kepada hasil kajian atas teori, konsep, kebijakan, dan peraturan yang ada pada rumusan ketiga.

Bab V penutup, pada bab ini terdiri dari kesimpulan dan saran. Memuat uraian kesimpulan penelitian dan saran peneliti mengenai objek yang telah diteliti.