

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi sekarang ini, perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) semakin maju dan berkembang dengan pesat sehingga memberikan pengaruh yang sangat besar dalam berbagai aspek kehidupan. Sebagai contoh, memo yang sebelumnya ditulis pada kertas dan didistribusikan bagian surat (via pos) sekarang ditulis pada komputer dan didistribusikan dengan surat elektronik yang disebut *e-mail*. Contoh lain adalah alat hitung yang dahulu berupa sempoa sekarang sudah menggunakan alat hitung berupa kalkulator yang membuat proses berhitung yang rumit menjadi lebih cepat .

Pengaruh perkembangan TIK pun dirasakan di dalam bidang pendidikan. Kini, untuk melayani pembelajaran yang terkendala oleh jarak ada yang disebut *e-learning*. Siswa yang berlokasi jauh dari sekolah masih dapat belajar dan mendapatkan informasi yang dibutuhkan dari mana saja, kapan saja, dan dari siapa saja.

Namun, kondisi yang terjadi saat ini sangat bertolak belakang dengan kemajuan TIK yang semakin pesat. Menurut *Human Development Report 2010*, yang dikeluarkan oleh *United Nations Development Program (UNDP)*, *Human Development Index (HDI)* Indonesia menempati peringkat ke 108 dari 169 negara yang diteliti. HDI ini mengukur perbandingan dari harapan hidup, melek huruf, pendidikan, dan standar hidup. Peringkat ini menempatkan Indonesia ke kategori

medium human development. Peringkat yang sangat jauh di bawah Singapura dan Brunei Darussalam yang masuk dalam kategori *very high human development*, juga masih berada di bawah negara tetangga Malaysia yang dikategori *High Human Development* pada peringkat 57. Hal ini menggambarkan bahwa kualitas SDM Indonesia masih rendah.

Salah satu cara untuk meningkatkan SDM yang berkualitas adalah dengan cara meningkatkan mutu pendidikan. Salah satu aspek yang menentukan keberhasilan mutu pendidikan adalah pembelajaran. Sudah seharusnya proses pembelajaran menggunakan sistem pembelajaran *student centered* dimana fokus pembelajaran adalah siswa bukan guru. Dengan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yang berpusat pada siswa, siswa akan dituntut untuk lebih aktif di kelas sehingga guru dapat berperan sebagai fasilitator saja.

Yang menarik untuk dikaji adalah bahwa seringkali proses pembelajaran di kelas lebih didominasi oleh guru. Hal ini juga diungkapkan oleh Fasli Jalal dalam Latief (2010) yang menyatakan bahwa:

Proses belajar-mengajar di sekolah kerap membosankan dan tidak menyenangkan karena guru yang terlalu dominan di ruang kelas. Siswa tidak diberikan kebebasan untuk mengekspresikan pendapat yang berbeda sehingga mematikan kreativitas siswa.

Berdasarkan pernyataan diatas, maka dapat kita simpulkan bahwa KBM yang berpusat pada siswa masih belum sepenuhnya terlaksana secara optimal. Kondisi pembelajaran seperti ini pun ternyata peneliti temui saat melakukan observasi dalam pembelajaran TIK. Di kelas, siswa cenderung menjadi pasif dan tidak bersemangat. Selama proses pembelajaran pun kegiatan pembelajaran hanya berpusat pada guru (*teacher center*), sehingga gurulah yang lebih aktif dibanding

siswa. Bahkan, beberapa siswa terlihat sedang melakukan aktivitas lain saat guru sedang menerangkan materi pelajaran. Kebiasaan bersikap pasif dalam pembelajaran dapat mengakibatkan sebagian besar siswa takut dan malu bertanya kepada guru mereka mengenai materi yang kurang dipahami sehingga menciptakan suasana belajar yang monoton sehingga akan berdampak buruk pada hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil angket siswa yang rata-rata menjawab tidak setuju untuk pernyataan yang menyatakan bahwa hasil belajar mereka selalu baik.

Kondisi seperti yang dijelaskan diatas menunjukkan bahwa terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi kesulitan belajar tersebut. Dalam hal ini Tabrani-Rusyan dan Daryani (1990: 4) menyatakan bahwa:

Salah satu faktor yang menyebabkan timbulnya kelemahan dalam pembelajaran adalah suasana dalam kegiatan pembelajaran yang tidak menyenangkan dan kurangnya minat dan usaha siswa pada mata pelajaran tersebut.

Artinya, jika suasana di kelas menyenangkan, tentu kegiatan pembelajaran pun akan menyenangkan, sehingga siswa tidak merasa dipaksa untuk menyerap pelajaran yang diberikan. Dengan adanya minat dan usaha akan mendorong siswa untuk belajar lebih baik daripada belajar tanpa minat. Minat akan timbul apabila siswa tertarik akan sesuatu dan bila minat tersebut disertai dengan usaha tentu akan menentukan hasil belajar siswa.

Selain itu, menurut Hamalik (1983:120), *“Salah satu faktor yang menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam menyerap materi pelajaran adalah tidak mempunyai teman belajar bersama.”* Teman dalam belajar besar artinya bagi kita yang belajar. Teman penting untuk berdiskusi, mengerjakan

tugas-tugas, memberikan bantuan dalam kesukaran dan banyak lagi manfaat yang bisa diambil berkat adanya teman belajar. Sehingga, dengan adanya teman belajar akan turut mendorong siswa dalam kegiatan belajar.

Menurut Arsyad (2004: 8), *“Agar proses pembelajaran dapat berhasil dengan baik, siswa sebaiknya diajak untuk memanfaatkan semua alat inderanya.”*

Guru berupaya untuk menampilkan rangsangan (stimulus) yang dapat diproses dengan berbagai indera. Dengan ini, siswa akan lebih baik dalam mengolah dan menerima informasi sehingga informasi tersebut akan dapat dipertahankan dalam ingatan. Dengan demikian, siswa diharapkan akan dapat menerima dan menyerap dengan mudah dan baik pesan-pesan dalam materi yang disajikan. Hal ini sejalan dengan pendapat ahli lainnya yakni Levie dan Levie (Arsyad, 2004: 9), yang membaca kembali hasil penelitian tentang belajar melalui stimulus gambar. Ia menyimpulkan bahwa *‘Stimulus gambar (visual) membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, mengingat kembali, dan menghubungkan-hubungkan fakta dan konsep’*.

Menurut Slameto (2010:92):

Salah satu faktor yang menyebabkan timbulnya kelemahan dalam pembelajaran adalah kecenderungan guru untuk menggunakan metode penyajian yang selalu sama sehingga bahan pelajaran menjadi tidak menarik bagi siswa.

Dengan menggunakan variasi metode, penyajian bahan pelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa, mudah diterima siswa dan kelas menjadi hidup.

Pada sumber lain dijelaskan bahwa:

Anak pada usia Sekolah Menengah Pertama (SMP) atau anak usia 12 – 14 tahun cenderung memiliki kepekaan intelektual yang tinggi, suka mengadakan eksplorasi, diliputi perasaan ingin tahu, sangat senang

berdebat dan mengkritik dan kelompok teman sebaya sebagai lingkungan sosial bagi remaja mempunyai peranan yang cukup penting bagi perkembangan kepribadiannya” (Yusuf, 2001:72).

Berdasarkan penjelasan diatas, penting bagi guru untuk merancang suatu metode pembelajaran menarik yang mampu merangsang daya pikir serta kreativitas siswa, keaktifan dan interaksi yang positif antar siswa juga dapat menimbulkan dimensi kegembiraan dalam kegiatan pembelajaran.

Lie (2010: 7) menyatakan bahwa *“Suasana belajar cooperative learning menghasilkan prestasi yang lebih tinggi, hubungan yang lebih positif dan penyesuaian psikologis yang lebih baik daripada suasana belajar yang penuh dengan persaingan dan memisah-misahkan siswa.”* Dengan demikian, apabila menggunakan metode konvensional akan ada kendala dalam kegiatan pembelajarannya, maka metode pembelajaran kooperatif dapat menjadi solusi untuk mengatasi kendala tersebut diatas.

Disamping itu, menurut Isjoni (2010:13), *“Cooperative learning tidak hanya unggul dalam membantu siswa memahami konsep yang sulit, tetapi juga sangat berguna untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, bekerja sama dan membantu teman.”* Dalam *cooperative learning*, siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga akan memberikan dampak positif terhadap kualitas interaksi dan komunikasi yang berkualitas dan juga dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan prestasi belajarnya. Pembelajaran kooperatif memiliki beberapa variasi, salah satu diantaranya adalah *Team Game Tournament (TGT)*.

Siswa-siswi SMP yang pada umumnya berusia 12-14 tahun dapat menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain dibandingkan dengan belajar.

Oleh karena itu TGT dapat mengalihkan kebiasaan bermain mereka ke dalam permainan akademik.

Dalam TGT, para siswa dibagi dalam tim belajar yang terdiri atas 4-5 orang yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin dan latar belakang etniknya. Prosesnya adalah guru menyampaikan pelajaran, lalu siswa bekerja dalam timnya masing-masing dan memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran. Selanjutnya, siswa akan mengikuti turnamen mingguan, dimana siswa akan berkompetisi dalam memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya.

Game akademik tersebut penulis modifikasi sehingga menggunakan alat bantu media pembelajaran yang berfungsi selain untuk meningkatkan minat siswa terhadap kegiatan tersebut juga untuk memudahkan guru dalam pengawasan tiap tim. Di akhir pembelajaran, tim dengan tingkat kinerja tertinggi akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan tim lainnya. Berdasarkan keterangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa TGT dapat meningkatkan keterampilan dasar, interaksi yang positif antar siswa dan keaktifan siswa.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI METODE KOOPERATIF TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT* (TGT) MODIFIKASI.**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti, yaitu: “Apakah penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) modifikasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa?”. Lebih khusus permasalahan dalam penelitian ini dijabarkan dalam pertanyaan berikut:

- a. Apakah hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK yang menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) modifikasi lebih baik dibandingkan dengan yang menggunakan metode pembelajaran konvensional?
- b. Apakah peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK yang menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) modifikasi lebih baik dibandingkan dengan yang menggunakan metode pembelajaran konvensional?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan di atas maka penelitian ini memiliki tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan khusus penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Mengetahui perbandingan hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK yang menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) modifikasi dibandingkan dengan yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

- b. Mengetahui perbandingan peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK yang menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) modifikasi dibandingkan dengan yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Sedangkan tujuan umum penelitian ini adalah mengetahui penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) modifikasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK.

1.4 Batasan Masalah

Agar pembahasan dalam penelitian ini tidak meluas, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

- a. Hasil belajar siswa yang diukur yaitu pada ranah kognitif yang terdiri dari pengetahuan (C1), pemahaman (C2) dan penerapan (C3) karena disesuaikan dengan SK dan KD pada materi pelajaran yang digunakan. Penentuan hasil belajar aspek kognitif siswa dilihat atau dinilai dari hasil pretes dan postes.
- b. Media/multimedia pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini hanya sebagai alat bantu dan penunjang dalam proses pembelajaran yang menerapkan metode pembelajaran TGT yang dimodifikasi. Media pembelajaran dibuat menggunakan Adobe Flash CS3.

1.5 Definisi Operasional

- a. Metode pembelajaran kooperatif adalah suatu metode pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4-

6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa lebih bergairah dalam belajar (Isjoni, 2007: 15).

- b. Metode pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Torunament* (TGT) merupakan suatu metode dimana para siswa dibagi dalam tim belajar yang terdiri atas 3-6 orang yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin dan latar belakang etniknya. Guru menyampaikan pelajaran, lalu siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran. Selanjutnya, semua siswa memainkan turnamen mingguan, di mana siswa memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya (Slavin: 2005:13).
- c. Multimedia dapat diartikan sebagai lebih dari satu media. Maksud dari lebih dari satu media ini adalah berbagai macam kombinasi grafis, teks, suara, video, dan animasi (Arsyad, 2004: 170-171).
- d. Hasil dari belajar adalah perubahan dari tingkah laku. Tingkah laku sebagai pengertian yang luas mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotor (Sudjana 2001:3).

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dengan adanya penelitian ini adalah:

- a. Sebagai penambah wawasan bagi peneliti.
- b. Sebagai bahan masukan dan informasi bagi guru tentang alternatif metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam mengajarkan materi mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

- c. Sebagai informasi bagi sekolah untuk meningkatkan hasil belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).
- d. Sebagai bahan masukan bagi peneliti selanjutnya.

1.7 Hipotesis

Hipotesis nol dan hipotesis alternatif dalam penelitian ini yaitu :

- a. H_0 : Hasil belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT modifikasi lebih rendah atau sama dengan yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

H_1 : Hasil belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT modifikasi lebih baik dibandingkan dengan yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

- b. H_0 : Peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT modifikasi lebih rendah atau sama dengan yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

H_1 : Peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT modifikasi lebih baik daripada yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.