

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perubahan ilmu pengetahuan, teknologi, dan masyarakat yang semakin pesat menuntut perubahan cara dan strategi guru dalam membelajarkan siswa tentang sesuatu yang harus mereka ketahui untuk masa depan mereka, sehingga perlu adanya pembelajaran yang mampu membelajarkan siswa untuk menemukan fakta dan informasi, mengolah dan mengembangkannya agar menjadi sesuatu yang berharga dan bermanfaat bagi dirinya agar mereka mampu berkeaktifitas dan siap menghadapi masalah-masalah masa depan (Widowati, 2009: 242-243)

Oleh karena itu, guru sebagai agen pembelajaran dituntut untuk mampu menyelenggarakan proses pembelajaran dengan sebaik-baiknya, dalam kerangka pembangunan pendidikan sehingga prestasi belajar siswa dapat meningkat dan siswa siap menghadapi masalah-masalah masa depan.

Berbicara mengenai prestasi belajar, ternyata banyak faktor yang mempengaruhi tinggi rendahnya prestasi belajar siswa dalam suatu proses pembelajaran, salah satunya adalah model pembelajaran yang digunakan oleh guru di kelas. Model pembelajaran yang monoton akan mengurangi motivasi siswa untuk belajar karena siswa merasa jenuh dengan pola pembelajaran yang sama secara terus-menerus. Karena itu guru diharapkan mampu dan mau menggunakan model

pembelajaran yang lebih bervariasi yang dapat membangkitkan daya kreatifitas dan motivasi untuk belajar secara mandiri dan bekerja sama dengan siswa yang lain dalam kelompok-kelompok belajar siswa. Oleh sebab itu perlu diterapkan suatu model tertentu dalam pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa secara keseluruhan, memberi kesempatan siswa untuk mengembangkan potensinya secara maksimal sekaligus mengembangkan aspek kepribadian seperti kerja sama, bertanggung jawab dan disiplin.

Salah satu tipe dalam pembelajaran kooperatif yang dianggap peneliti dapat memotivasi siswa untuk berperan aktif dan juga menyenangkan dalam proses belajar-mengajar adalah model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT). Karena pada model ini siswa menempati posisi sangat dominan dalam proses pembelajaran dimana semua siswa dalam setiap kelompok diharuskan untuk berusaha memahami dan menguasai materi yang sedang diajarkan dan selalu aktif ketika kerja kelompok sehingga saat ditunjuk untuk mempresentasikan jawabannya, mereka dapat menyumbangkan skor bagi kelompoknya.

Menurut Nasution (2000 : 94) Pelajaran akan lebih menarik dan berhasil, apabila dihubungkan dengan pengalaman-pengalaman di mana anak dapat melihat, meraba, mengucap, berbuat, mencoba, berfikir, dan sebagainya. Pelajaran tidak hanya bersifat intelektual, melainkan juga bersifat emosional. Kegembiraan belajar dapat mempertinggi hasil pelajaran. Nur (1996 : 25) mengatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tidak hanya unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep IPA yang sulit, tetapi juga sangat berguna untuk menumbuhkan

kerjasama, berfikir kritis, kemauan membantu teman dan sebagainya. Pada prinsipnya model pembelajaran kooperatif bertujuan mengembangkan tingkah laku kooperatif antar siswa sekaligus membantu siswa dalam pelajaran akademisnya. Ada banyak variasi pendekatan dalam model pembelajaran kooperatif. Setiap pendekatan memberi penekanan pada tujuan tertentu yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa.

Pada hakikatnya belajar adalah wujud aktivitas pada saat terjadinya pembelajaran di kelas. Aktivitas yang dimaksud adalah aktivitas fisik dan mental siswa. Piaget (dalam Nasution : 2000) berpendapat bahwa, seorang anak berfikir sepanjang ia berbuat. Tanpa berbuat, anak tak berfikir. Agar anak berfikir, ia harus diberi kesempatan untuk berbuat sendiri. Pembelajaran yang mengembangkan diskusi dan kerja kelompok memberikan aktivitas lebih banyak pada siswa. Pernyataan ini didukung pendapat Nasution (2000 : 92), bahwa metode diskusi, sosiodrama, kerja kelompok, pekerjaan di perpustakaan dan laboratorium banyak membangkitkan aktivitas pada anak-anak. Pengintegrasian kuis seperti acara-acara di TV atau radio ke dalam proses pembelajaran bukan hal yang tidak mungkin merupakan strategi yang dapat menciptakan suasana yang menyenangkan bagi siswa. DePorter (2005) mengatakan bahwa kegembiraan membuat siswa siap belajar lebih mudah dan dapat mengubah sikap negatif.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti berkeinginan untuk mengadakan suatu penelitian kuasi eksperimen yang berjudul “Pemanfaatan Bahan Ajar Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Dengan

Menggunakan Team Games Tournament (TGT) Dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)”.
Informasi dan Komunikasi (TIK)”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diutarakan di atas, dapat dikemukakan bahwa rumusan masalah di atas adalah “Adakah perubahan yang signifikan antara prestasi belajar sebelum dan sesudah Pemanfaatan Bahan Ajar Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Team Games Tournament (TGT) Dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)?”

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perubahan yang signifikan antara prestasi belajar sebelum dan sesudah Pemanfaatan Bahan Ajar Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Team Games Tournament (TGT) Dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini secara praktik adalah untuk meningkatnya prestasi belajar siswa khususnya pada pokok bahasan perangkat lunak pengolah kata. Selain itu, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan kajian dan implikasi bagi guru sehingga guru dapat memperbaiki dan meningkatkan kinerja dan profesionalnya sebagai guru.

Sedangkan secara teoritis adalah sebagai bahan rujukan bagi para Guru TIK dalam rangka meningkatkan kualitas proses belajar mengajar dengan Pemanfaatan Bahan Ajar Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Team Games Tournament (TGT) Dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

Demikian pula secara teoritis akan berguna bagi peneliti lain sebagai bahan referensi penunjang dan sebagai informasi pembelajaran, khususnya kegiatan proses pembelajaran yang menggunakan pemanfaatan bahan ajar.

E. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi pemahaman yang berbeda tentang istilah-istilah yang digunakan dan juga untuk memudahkan peneliti dalam menjelaskan apa yang sedang dibicarakan, sehingga dapat bekerja lebih terarah, maka beberapa istilah perlu didefinisikan secara operasional. Istilah-istilah tersebut adalah:

1. Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) : suatu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan melibatkan aktifitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement.
2. Prestasi belajar : Merupakan hasil dari suatu usaha, kemampuan dan siakp seseorang dalam menyelesaikan suatu hal dalam bidang pendidikan. Kehadiran dalam prestasi belajar ada dalam kehidupan manusia pada tingkat dan jenis tertentu yang berada di bangku sekolah. Prestasi belajar akan mengajarkan sejauh

mana siswa dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan di setiap bidang studi.

3. Bahan ajar : atau materi pembelajaran (Instructional Materials) secara garis besar terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus di pelajari siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Secara terperinci, jenis materi pembelajaran terdiri dari pengetahuan (fakta, konsep, prinsip, prosedur), keterampilan, dan sikap atau nilai.

F. Hipotesis

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka hipotesis statistika pada penelitian ini adalah:

1. Hipotesis nol (H_0) : Tidak terdapat perubahan yang signifikan antara prestasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan model *Team Games Tournament (TGT)* dalam pembelajaran TIK.
2. Hipotesis kerja (H_1) : Terdapat perubahan yang signifikan antara prestasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan model *Team Games Tournament (TGT)* dalam pembelajaran TIK