BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pembelajaranmerupakanintidarikegiatanpendidikan di sekolah.Menurut Ibrahim danSyaodih (2003:11), “pembelajaranmerupakansuatukegiatandimana guru melakukankegiatanmengajar,sedangkansiswamelakukankegiatanbelajar”.Olehkarenaituinteraksi guru dengansiswadalampembelajarandisebutjugadengan proses belajarmengajar.Sedangkanmenurut Mahmud dalamIsjoni (2007:36) pembelajaranadalah“pelaksanaanstrategi-strategi yang telahdirancanguntukmencapaitujuanpembelajaran”.

Pembelajarandisekolahbiasanyadilaksanakandidalamsebuahkelas yang terdiridarikumpulansiswa-siswa yang memilikikemampuanberagam.Ada siswa yang memilikibakat yang tinggi, namuntidaksedikit pula siswa yang memilikibakatrendahdalamsuatupelajaran.Menurut Bar dalamSuryosubroto (2002:14) kemampuansiswa yang berbeda-bedainimerupakansuatuhal yang harusdiperhatikan agar suatupembelajarandapatberlangsungsecaraefektif.Olehkarenaitu, suatu proses pembelajaranharuslahdapatmembuatmasing-masingsiswamengembangkanpotensinyaseoptimalmungkinsehinggadapat mencapaiketuntasandalammenguasaimateripembelajaran yang diberikan.

Namunpadapelaksanaannya, proses pembelajaranseringkalidilakukantanpamemperhatikankeberagamantersebutdanlebihberorientasikepadaketuntasanpemberianmateri,

bukanketuntasandalammenguasaimateri.Kondisiiniterlihatpadasaatpeneliti melakukanobservasilapangan di SekolahMenengahAtasNegeri13 Bandung padatahun 2012.Penyampaianmateridilakukansecaraserentakkepadasemuasiswabaikk epadasiswa yang memilikibakattinggimaupun yang memilikibakatrendah.Hal inipadaakhirnyamembuatsiswa yang memilikibakattinggiterhambat proses pembelajarannyaolehtemansekelasnya yang memilikibakatrendah, begitu pula dengansiswa yang memilikibakatrendah, akanseolah-olahdipaksauntukterusmelangkahpadahaldiabelumtuntasmenguasaimateri yang diajarkansebelumnya.

Berdasarkan data yang berhasilpenelitidapatkanselamamelakukanobservasipadasampel di SMA Negeri 13 Bandung, didapatkanfaktabahwaseluruhsiswapadakelasbawahataudalamhalinisiswa yang memilikikemampuanrendahdansebagianbesarsiswapadakelastengahataudal amhalinisiswa yang memilikikemampuansedangtidakmencapaiketuntasandalammempelajarima teri ajar yang diberikanoleh guru.

Salah satualternatif yang dapatdigunakandalampembelajaran agar setiapsiswapadasemuakelasdapatmencapaiketuntasanbelajarnyaseoptimal mungkinadalah model pembelajaran*mastery learning*. MenurutSuryosubroto (2002:96), *mastery learning*merupakansuatufilsafat yang mengatakanbahwa “dengansistempembelajaran yang tepat, semuasiswadapatbelajardenganhasil yang baikdisetiapmateripelajaran yang diajarkan di sekolah”.

Pembelajarandenganmenggunakan model *mastery learning*dilakukandengancaramembagimateri yang disampaikanmenjadi

unit-unit kecil yang disusunsecarasistematismulaidari unit yang mendasarsampai unit yang lebihkompleks. Disetiapunitnya, materipembelajaranakandisertaievaluasi, jadiapabilasiswatelahmempelajarimateridalam unit tersebut, sebelumsiswamelanjutkankepada unit yang selanjutnya, siswaharusdiujiketuntasanbelajarnyaterlebihdahulu. Apabilaternyatasiswatersebuttelahtuntasmemahamimateridalam unit tersebut, makalangkahselanjutnyaadalahpemberianpengayaansebelumselanjutnyasiswadiberikan unit yang lebihkompleks.Namunapabilaternyatasiswabelumtuntasmemahamimateridalam unit tersebut, siswaterlebihdahuludiberikan program remedial sampaisiswamenguasaimateridalam unit tersebut.

Dalam*mastery learning*, guru bertugasmembuat proses belajarmengajarberjalanseoptimalmungkin, termasukdidalamnyamemilihmetodepembelajaran, memilihmedia danmemotivasisiswa agar siswabersemangatuntukdapatmenguasaisetiapunit materi yang diberikanoleh guru dalam proses pembelajaran.Dalammenentukanmetodepembelajaran yang akandipakaidalampenerapan model *mastery learning*, hendaknya guru memilihmetodepembelajaran yangdapatmembantudanmemotivasisiswadalammengatasikesulitanbelajar yang adadalam prosespembelajarandanpadaakhirnyadapatmembuatsiswamencapaiketuntasandalammempelajarisemua unit materipembelajaran yang diberikan.Hal lain yang dapatmenjadipertimbangandalammeilihmetode yang tepatdalammenerapkan model pembelajaran*mastery learning* adalahpendapatdari Bloom dalamSuryosubroto(2002:112)mengenaiimplikasidari model

pembelajaran*mastery learning*yaitubahwa "kegiatanpembelajarandapatlebihefektifapabilasiswa membentukkelompok-kelompokkeciluntuksalingmembantumengatasikesulitan". Salahsatumetodepembelajaran yang sesuaidengankriteriametodepembelajaranyang telahdisebutkansebelumnyaadalahmetodepembelajaran t*eam game tournament*.

Metodepembelajaran*team game tournament*inidilakukansecaraberkelompok yang terdiridarilimasampaienamsiswadengankemampuan yang berbeda.Kelompok-kelompoktersebutakanbermaindalamsuatupermainandanakansalingbersaingguntukmenjadikelompok yang terbaikdalam proses pembelajaran.Tujuandaripenggunaanmetode*team game tournament*iniadalah agarsetiapsiswa yang memilikikemampuanlebihbaikdapatmembagiilmumerekadengansiswa lain yang memilikikemampuandibawahmerekadan agarsiswalebihtermotivasiuntukbelajardengandiadakannyakompetisidalam proses pembelajaran.

Penelitianmengenai model pembelajaran*mastery learning* inipernahdilakukanolehEvianty (2011). Menurutnya, penerapan tutor sebayadalamimplementasi*mastery learning*menunjukanadanyapeningkatanprestasibelajarsiswasetelahdilakukanpenerapan tutor sebayadalamimplementasi*mastery learning*.

Berdasarkanlatarbelakangmasalahyang telahdipaparkandiatas,penulistertarikuntukmengadakanpenelitianmengenai "PenerapanModel *Mastery Learning*Berbantu Multimedia denganMenggunakanMetode*Team Game*

*Tournament*untukMeningkatkanPemahamanSiswaPada Mata PelajaranTeknologiInformasidanKomunikasi".

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat dirumuskan beberapa masalah, yaitu :

1. Apakahterdapatperbedaanpeningkatankemampuanpemahamanantarasiswakelompokatas, tengah,danbawah yang dalampembelajarannyamenggunakan model *mastery learning*berbantu multimedia denganmenggunakanmetode*team game tournament*?
2. Bagaimanakahpeningkatankemampuanpemahamansiswaantarakelompokatas, kelompoksedangdankelompokbawah?
3. Bagaimana tanggapan dari siswa mengenai kegiatan belajar mengajar yang dikemas dengan menggunakan model *mastery learning*berbantu multimedia denganmenggunakanmetode*team game tournament*?

1.3. Batasan Masalah

Berikut hal-hal yang akan membatasi proses penelitian ini :

1. Penelitianinimenggunakan multimedia hanyasebagaialatbantupembelajaran.
2. Hasilpembelajarandaripenelitianinimerupakanhasilpembelajaranpadaaspekkognitif C1, C2, dan C3.
3. Penelitian dilakukan dikelas XI IPA 2SMAN 13 Bandung.
4. Standarkompetensi yangakandigunakanpadapenelitianiniadalahmenggunakanperangkatlunakpengolahangkauntukmenghasilkaninformasi.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untukmengetahuiperbedaanpeningkatankemampuanpemahamanantara siswakelompokatas, tengah,danbawah yang dalampembelajarannyamenggunakan model *mastery learning*berbantu multimedia denganmenggunakanmetode*team game tournament*.
2. UntukMengetahuipeningkatankemampuanpemahamansiswaantarakelompokatas, kelompoksedangdankelompokbawah.
3. Untuk mengetahui tanggapan dari siswa mengenai kegiatan belajar mengajar yang dikemas dengan menggunakan model *mastery learning*berbantu multimedia denganmenggunakanmetode*team game tournament*.

1.5. Manfaat Penelitian

1.5.1. Manfaat Teoritis

Sebagai sumber informasi yang dapat digunakan dalam penelitian selanjutnya.

1.5.2. Manfaat Praktis

1. Bagi Penulis

   Manfaat yang diharapkan penulis dari penelitian ini adalah untuk menambah pengetahuan penulis mengenai model *mastery learning*berbantu multimedia denganmenggunakanmetode*team game tournament*.
2. Bagi Guru

   Dapat memberikan informasi tambahan bagi guru dalam menjalankan kegiatan belajar mengajar dalam kelas yang pada akhirnya akan membantu guru dalam mencapai tujuan dari kegiatan pembelajaran yang telah ditentukan.
3. Bagi Siswa

Dengan menggunakan model *mastery learning*berbantu multimedia denganmenggunakanmetode*team game tournament* ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dan pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas pemahaman dari siswa.

1.6. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka hipotesis penelitian ini adalah :

H_0 : Tidakterdapatperbedaanpeningkatankemampuanpemahamanantarasiswakelompokatas, sedangdanbawah yang dalampembelajarannyamenggunakan model *mastery learning*berbantu multimedia denganmenggunakanmetode*team game tournament*.

H_1 : Terdapatperbedaanpeningkatankemampuanpemahamanantarasiswa kelompokatas, sedangdanbawah yang dalampembelajarannyamenggunakan model *mastery learning*berbantu multimedia denganmenggunakanmetode*team game tournament*.

1.7. Definisi Operasional

1. Model *Mastery Learning*:Dalampembelajaran yang menggunakan model *Mastery Learning*, siswaakanmengikutitigatahappembelajaranyaitutahappenyajianmateri, tahapevaluasidantahappengayaanatau remedial.Penentuansiswaakanmengikutitahap remedial ataupengayaanakandilihatdarihasilpenilaian yang diikutinya. Apabilanilai yang didapatsesuaidengankriteria,

makasiswaakanmengikuti program pengayaanterlebihdahulusebelummelanjutkanke unit materi yang selanjutnya, namunapabilasiswamendapatkannilai yang tidaksesuaidengankriteria, makasiswatersebutakanmasukketahapremedial terlebihdahulu, barusetelahsiswamendapatkannilai yang sesuaisiswatersebutdapatmelanjutkanketahappengayaandanke unit materi yang selanjutnya.

2. BerbantuMultimedia:Multimediapembelajaran adalah alat bantu yang digunakandalamsuatu proses belajarmengajar. Multimediadalampenelitianiniberupaperangkat slide, yang terdiridari media teksdan media gambar.
3. Metode*Team Game Tournament* :Dalampelaksanaannyapembelajarandilakukansecaraberkelompok yangterdiridari lima sampaienamsiswa.Kelompok-kelompoktersebutakanbermaindalamsuatupermainandanakansalingbersainguntukmenjadikelompok yang terbaikdalam proses pembelajaran.
4. Pemahaman:Pemahaman yang dimaksuddalampenelitianiniadalahkemampuantranslasi, interpretasidanekstrapolasi. Pemahamaniniakandiujidenganpemberiantesberupasoalpilihanganda padasiswa.