

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada saat ini pendidikan merupakan suatu hal yang sangat amat penting dan berharga. Karena hakikatnya pendidikan yang tinggi, sangat berpengaruh terhadap tingkat perekonomian suatu Negara dan pendidikan pada saat ini merupakan menjadi suatu kebutuhan global, oleh karena itu pendidikan harus lebih baik lagi dari hari ke hari. Karena dengan tuntutan global yang semakin pesat pendidikan di Indonesia pun, harus lebih berbenah lagi agar tidak kalah bersaing dengan negara-negara lain yang juga sedang berbenah untuk menghadapi tuntutan global yang semakin maju dan pesat pada saat ini.

Seperti yang diketahui bersama bahwa, kualitas pendidikan di Indonesia sangat mengkhawatirkan dan masih sangat rendah, terlihat dari banyaknya kendala-kendala yang dihadapi oleh dunia pendidikan di Indonesia ini, dan hal ini harus menjadi perhatian khusus agar Indonesia bisa meningkatkan mutu dan kualitas pendidikannya agar dapat bersaing dengan era globalisasi. Ada beberapa ahli yang turut berpendapat mengenai kendala yang dihadapi Indonesia dalam peningkatan kualitas pendidikan diantaranya.

Menurut Soedijarto (1991, hlm. 56), “Masih perlu untuk ditingkatkan nya pendidikan, oleh karena itu pemberian peranan yang kurang proporsional terhadap sekolah, kurang memadainya perencanaan, pelaksanaan, dan pengelolaan sistem kurikulum, dan penggunaan prestasi hasil belajar secara kognitif sebagai satu-satunya indikator keberhasilan pendidikan, juga disebabkan karena sistem evaluasi tidak secara berencana didudukkan sebagai alat pendidikan dan bagian terpadu dari system kurikulum”.

Sallis (1984) dalam *Total Quality Management in Education* menyebutkan, kondisi yang menyebabkan rendahnya mutu pendidikan dapat berasal

dari berbagai macam sumber, yaitu miskinnya perancangan kurikulum, ketidakcocokan pengelolaan gedung, lingkungan kerja yang tidak kondusif, ketidaksesuaian system dan prosedur (manajemen), tidak cukupnya jam pelajaran, kurangnya sumber daya, dan pengadaan staf (Syafaruddin, 2002, hlm. 14).

Dari berbagai masalah yang sudah dipaparkan oleh beberapa ahli diatas tersebut, bisa disimpulkan bahwa pendidikan memang banyak sekali komponen-komponen yang ada didalamnya dan harus diperhatikan oleh seksama dan harus di perbaiki dengan bersama-sama, dan selain masalah-masalah yang seperti sudah disampaikan oleh ahli diluar itu pun masih banyak sederet persoalan yang dihadapi oleh pendidikan di Indonesia.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan adalah diantaranya dengan mengembangkan berbagai model pembelajaran, yang dapat membantu proses kegiatan belajar mengajar sesuai dengan yang diharapkan yaitu ke arah yang lebih baik lagi dari yang sebelumnya. Model pembelajaran merupakan cara atau rangkaian pembelajaran yang dirancang, direncanakan, disajikan, dan dilaksanakan oleh seorang guru dalam sebuah proses pembelajaran.

Peran seorang guru dalam proses kegiatan belajar mengajar di sekolah sangatlah penting, untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran di sekolah. Karena keberhasilan kegiatan belajar mengajar ada ditangan seorang guru. Suatu proses pembelajaran yang baik dan optimal akan menghasilkan suatu mutu dan kualitas pendidikan serta hasil belajar yang baik sehingga tuntutan dari tujuan pendidikan pun akan terwujud selaras dengan yang telah dilakukan. Bentuk suatu perwujudan untuk mewujudkan tujuan pendidikan yang maksimal bisa dilakukan dengan mengoptimalkan berbagai sumber belajar yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan juga dengan menggunakan mengimplementasikan model-model pembelajaran yang berbagai macam.

Dalam hal ini seringkali juga kita menemukan permasalahan mengenai proses pembelajaran yang masih belum maksimal dalam pelaksanaannya dikarenakan keterbatasan pengetahuan guru mengenai model-model pembelajaran atau pun juga

keterbatasan ketersediaan media pembelajaran yang dimiliki oleh sekolah Berdasarkan dengan situasi dan kondisi yang ada di SMPN 29 Bandung, beberapa pihak guru belum terlalu menerapkan model pembelajaran dan juga masih kurang bervariasi dalam pengimplementasiannya, dikarenakan guru yang bersangkutan masih menggunakan tanya jawab dan mem *flashback* pembelajaran yang sebelumnya. Ketika ingin melanjutkan ke pembelajaran yang selanjutnya dalam proses pembelajaran lalu di implementasikan secara langsung media pembelajarannya pun sudah diterapkan di SMP 29 Bandung seperti memakai alat peraga untuk menunjang pembelajaran,. Dengan menggunakan alat peraga seperti itu, siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan lebih aktif dan antusias dikarenakan siswa ikut merasakan dan mencoba langsung menggunakan alat peraga tersebut hingga mendapatkan contoh yang kongkrit. Akan tetapi juga masih kurang bervariasi media-media pembelajaran yang di pakainya bahkan untuk penggunaan *power point* juga terkendala dengan berbagai masalah diantaranya jumlah *infocus* yang masih berkurang sehingga untuk penggunaannya pun masih kurang maksimal.

Media pembelajaran sendiri merupakan jenis penyajian yang diberikan atau disampaikan kepada peserta didik dengan pengurutan, pengorganisasian dan penjadwalan. Pengertian media pembelajaran yang satu ini dikemukakan oleh Gagne (1990). Menurut Sadirman (1984), berpendapat bahwa Media merupakan segala alat yang bisa merangsang peserta didik untuk belajar dan bisa menyajikan pesan dalam materi kepada siswa. Media bisa berupa buku, kaset, film, dan lain sebagainya. Penggunaan media memang harus dipilih dengan baik agar bisa mendukung suasana dan kegiatan belajar mengajar. Pada dasarnya media merupakan untuk memperjelas penyampaian suatu materi yang hendak ingin disampaikan oleh guru terhadap muridnya agar penyampaiannya pun tidak membosankan dan dapat dipahami dengan mudah oleh peserta didik, media juga merupakan sebagai penarik perhatian yang menimbulkan suatu gairah semangat akan belajar.

Salah satu model pembelajaran yang dirasa cocok untuk di terapkan yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran *Teams Games*

Tournament (TGT) cenderung lebih ke pendekatan kolaboratif, yang pada pendekatan ini, siswa didorong untuk mampu memiliki dan melakukan hal-hal berikut.

- a) Menerima orang lain
- b) Membantu orang lain
- c) Menghadapi tantangan
- d) Bekerja dalam tim

Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku kata atau ras yang berbeda. Menurut Slavin pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu : tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*). Dalam penerapan model pembelajaran pun juga bisa dikombinasikan dengan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dimaksud disini adalah media permainan monopoli mengapa monopoli karena monopoli merupakan sebuah permainan yang pastinya akan menarik perhatian peserta didik dan akan membuat peserta didik berantusias dan semangat mengikuti proses pembelajaran.

Monopoli adalah salah satu permainan papan yang paling terkenal di dunia. Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan. Setiap pemain melemparkan dadu secara bergiliran untuk memindahkan bidaknya, dan apabila ia mendarat di petak yang belum dimiliki oleh pemain lain, ia dapat membeli petak itu sesuai harga yang tertera.

Diharapkan dengan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat juga meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa dalam proses pembelajaran, hal ini juga ditunjukkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan menciptakan suatu pembelajaran yang menyenangkan. Kemampuan kolaborasi

pada saat ini merupakan suatu hal yang sangat penting dikarenakan keterampilan kolaborasi pada saat ini merupakan suatu keterampilan yang sudah masuk kepada keterampilan pada abad 21, yaitu sudah menjadi tuntutan pada saat ini sebagai keterampilan yang harus di kuasai oleh seseorang, sehingga pada saat ini pendidikan diharapkan dapat mempersiapkan siswa untuk menguasai keterampilan tersebut.

Berangkat dari kondisi saat ini kemampuan kolaborasi menjadi salah satu hal yang sangat penting dan harus dikuasai oleh seorang siswa, dengan demikian guru pun harus lebih bervariasi lagi dalam penyajian pembelajaran di kelas dengan penggunaan model pembelajaran yang dapat menunjang terjadinya ketercapaian kompetensi kemampuan kolaborasi seorang siswa dalam pembelajaran dan penggunaan model pembelajaran pun dapat ditunjang dengan penggunaan media yang dapat membantu penerapan model pembelajaran tersebut. Salah satunya adalah media permainan monopoli yang dapat membantu siswa menjadi lebih aktif. Ketika sedang terjadinya suatu pembelajaran di dalam kelas sehingga dengan media pembelajaran yang bervariasi akan menunjang juga terhadap model pembelajaran yang akan di terapkan. Dengan media permainan monopoli akan terdapat interaksi-interaksi antar siswa yang akan mengarah terhadap kemampuan kolaborasi siswa.

Pada pembelajaran kolaborasi, pembelajaran lebih menekankan pada aspek interaksi, kerjasama yang saling menghargai, peduli kepada yang lain, penuh tanggung jawab dan rela berkorban demi mencapai tujuan bersama sehingga peserta didik mampu berkembang dengan optimal. Kolaborasi yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran akan sangat membantu strategi pembelajaran yang di terapkan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Kolaborasi sesungguhnya sudah melekat pada diri manusia dan masyarakat Indonesia sejak dari lama. Manusia pada hakikatnya adalah makhluk sosial yang sangat membutuhkan satu dengan lainnya agar bisa bertahan hidup. Manusia sudah membutuhkan satu dengan lainnya sejak awal mereka lahir, seorang bayi yang membutuhkan ibunya untuk tumbuh dan berkembang, seorang ibu yang membutuhkan suami untuk kehidupannya, sesama saudara, dan lainnya. Kegiatan sosial yang sudah sangat melekat pada masyarakat Indonesia pun diwujudkan

dengan istilah gotong royong. Sesama warga dalam suatu tempat saling bahu membahu untuk menyelesaikan suatu masalah demi mencapai tujuan yang telah disepakati bersama. Satu elemen masyarakat sangat bergantung dengan elemen masyarakat lainnya agar ketercapaian tujuan dapat berlangsung secara efektif dan efisien.

Terdapat penelitian terdahulu yang sejenis dilakukan oleh Rohman (2013) tentang “Model Pembelajaran *Inter-Team Games Tournament* untuk Pengembangan Kemampuan Kolaborasi Mahasiswa Calon Guru” pada jurnal ini diperoleh hasil bahwa Terjadi peningkatan kemampuan *collaborative team-work* masiswa calon guru SMK, kemampuan *collaborative team-work* mahasiswa calon guru SMK dapat ditingkatkan melalui pembelajaran dengan strategi *Inter-Team Games Tournament*

Penelitian terdahulu lainnya yang sejenis dilakukan oleh Salam, Abdu., dkk. (2015) tentang “*Effects of using Teams Games Tournaments (TGT) Cooperative for learning Mathematics in Secondary Schools of Bangladesh.*” *Malaysian Online Journal of Educational Technology Volume 3, Issue 3* Pada jurnal internasional tersebut membahasa mengenai Model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada kelompok eksperimen telah mencapai hasil belajar yang signifikan dibandingkan dengan siswa kelompok kontrol berdasarkan kuliah. Sikap peserta didik terhadap matematika berbeda sampai batas positif tertentu dalam kelompok eksperimen TGT.

Berdasarkan permasalahan diatas maka peneliti ingin mengetahui apakah model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan monopoli memiliki pengaruh terhadap peningkatan kemampuan kolaborasi siswa pada mata pelajaran IPA, maka dengan itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Penggunaan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Permainan Monopoli Untuk Peningkatan Kemampuan Kolaborasi Siswa Pada Mata Pelajaran IPA.**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah di atas, maka rumuskan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah terdapat perbedaan kemampuan kolaborasi siswa antara siswa yang

menggunakan model pembelajaran *Teams games tournament* (TGT) berbantuan media permainan monopoli dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran *think pair share* pada mata pelajaran IPA?, Adapun sub rumusan masalahnya adalah:

1. Apakah terdapat perbedaan kemampuan kolaborasi siswa aspek pemrosesan kelompok (*group processing*) antara menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan monopoli dan model pembelajaran *think pair share* pada mata pelajaran IPA?
2. Apakah terdapat perbedaan kemampuan kolaborasi siswa aspek interaksi yang mendukung (*promotive interaction*) antara menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan monopoli dan model pembelajaran *think pair share* pada mata pelajaran IPA?
3. Apakah terdapat perbedaan kemampuan kolaborasi siswa aspek akuntabilitas individu (*individual accountability*) antara menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan monopoli dan model pembelajaran *think pair share* pada mata pelajaran IPA?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan rumusan masalah, tujuan utama dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisis perbedaan kemampuan kolaborasi siswa antara siswa yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan monopoli dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran *think pair share* pada mata pelajaran IPA. Adapun tujuan sub tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui seberapa besar perbedaan kemampuan kolaborasi siswa aspek pemrosesan kelompok (*group processing*) antara menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan monopoli dan model pembelajaran *think pair share* pada mata pelajaran IPA.

2. Untuk mengetahui seberapa besar perbedaan kemampuan kolaborasi siswa aspek interaksi yang mendukung (*promotive interaction*) antara menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan monopoli dan model pembelajaran *think pair share* pada mata pelajaran IPA.
3. Untuk mengetahui seberapa besar perbedaan kemampuan kolaborasi siswa aspek akuntabilitas individu (*individual accountability*) antara menggunakan model pembelajaran *Teams games tournament* (TGT) berbantuan media permainan monopoli dan model pembelajaran *think pair share* pada mata pelajaran IPA.

1.4 Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini berharap dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terlibat dalam lingkungan pendidikan

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan pengetahuan dan wawasan penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan monopoli untuk peningkatan kemampuan kolaborasi siswa dalam mata pelajaran IPA di sekolah menengah pertama.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan guru dapat menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan monopoli dalam proses pembelajaran dan juga dengan hasil penelitian ini dapat meningkatkan kreatifitas guru dalam proses kegiatan belajar mengajar.

1.4.2.2 Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan siswa mampu untuk meningkatkan kemampuan kolaborasi.

1.4.2.3 Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan informasi bagi pihak lain yang akan meneliti topik yang berkaitan dan dapat memberikan pengetahuan tentang model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan monopoli.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur Organisasi pada skripsi ini terdiri dari lima bab dan dari masing-masing bab terdiri dari beberapa subbab.

Bab I (satu) berisi mengenai pendahuluan yang terdiri dari subbab latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

Bab II (dua) berisi kajian pustaka atau teori mengenai landasan teoritik yang mendukung terhadap data penelitian, diantaranya konsep belajar, konsep pembelajaran, model pembelajaran, model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), media pembelajaran, permainan monopoli, konsep pembelajaran kolaboratif, pembelajaran IPA di Sekolah Menengah Pertama, penelitian terdahulu, kerangka pemikiran, dan hipotesis.

Bab III (tiga) berisi mengenai metode penelitian yang digunakan dalam skripsi, diantaranya metode dan desain penelitian, lokasi, populasi, sampel penelitian, definisi operasional, instrument penelitian, teknik pengembangan instrument penelitian, prosedur penelitian dan teknik analisis data penelitian.

Bab IV (empat) berisi mengenai hasil penelitian dan pembahasan, diantaranya deskripsi hasil penelitian, analisi data yang diantaranya terdapat seperti uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis, serta pembahasan hasil penelitian.

Bab V (lima) berisi mengenai kesimpulan dan rekomendasi, yang berkaitan dengan hasil penelitian beserta rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.