

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dalam dunia pendidikan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) telah diperkenalkan kepada siswa sejak sekolah menengah pertama sampai ke jenjang yang lebih tinggi. Guru TIK harus mengajar dengan menciptakan kondisi yang baik agar keterlibatan siswa secara aktif dapat berlangsung. Unsur penting dalam pembelajaran TIK adalah merangsang siswa serta mengarahkan siswa belajar, di mana belajar dapat dirangsang dan dibimbing dengan berbagai metode belajar yang mengarah pada tujuannya.

Rendahnya mutu pendidikan pada setiap jenjang dan satuan pendidikan, merupakan salah satu dari permasalahan pendidikan yang sedang dihadapi oleh bangsa Indonesia sekarang ini. Berbagai usaha telah dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional, baik dengan pengembangan kurikulum, peningkatan kompetensi guru, pengadaan buku dan alat pelajaran, sarana pendidikan serta perbaikan manajemen sekolah. Dengan berbagai usaha ini ternyata belum juga menunjukkan peningkatan yang signifikan.

Masalah yang sering terjadi di sekolah adalah rendahnya hasil belajar TIK siswa, fakta bahwa pelajaran TIK yang kurang diminati menjadi salah satu penyebabnya. Alasannya karena pada saat proses pembelajaran yang membosankan, guru mengajar menggunakan metode ceramah sehingga siswa kurang tertarik oleh materi yang disampaikan oleh guru. Salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar adalah dengan memacu aktivitas belajar siswa. Tetapi hal ini tentu saja sulit dilakukan mengingat aktivitas siswa di kelas juga cenderung rendah dan sedikit sulit untuk meningkatkannya dalam waktu yang relatif sebentar, diperlukan berbagai proses dalam melaksanakannya.

Aktivitas sangat berperan penting dalam proses pembelajaran yang akhirnya akan menentukan hasil belajar siswa. Berdasarkan pendapat Yamin (Said 2014: 4) Pembelajaran tidak mungkin berlangsung tanpa aktivitas. Berdasarkan pendapat tersebut bahwa aktivitas memang memegang peran penting dalam proses pembelajaran dan hasil belajar siswa. Pendapat tersebut juga diperkuat oleh peneliti Rasni (2015) dalam skripsi yang berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil dan Aktivitas Belajar Siswa Menggunakan *Direct Instruction* Dengan Media *Refutation Text* Pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel Siswa Kelas X AGP SMK Negeri 1 Sungai Raya Kabupaten Bengkayang” yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh aktivitas terhadap hasil belajar siswa. Model pembelajaran menjadi salah satu kunci dalam keberhasilan guru dalam mengajar. Guru menggunakan model pembelajaran konvensional, sehingga secara tidak langsung guru belum mampu mengembangkan dan menerapkan model pembelajaran yang lebih

sesuai dengan kondisi dan kemampuan siswa. Oleh karena itu perlu diterapkannya model pembelajaran yang dapat dijadikan alternatif agar siswa dapat berfikir sesuai dengan kemampuan.

Banyak sekali model pembelajaran yang bisa digunakan dalam mengajar, salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran dengan model tersebut membuat siswa lebih tertarik dan tidak jenuh karena dalam proses pembelajarannya yang sangat menarik. Pembelajaran kooperatif memang identik dengan pembelajaran berkelompok. Maka dari itu dengan berkelompok siswa akan lebih bisa mengeksplor diri lebih dalam lagi. Ada beberapa jenis pembelajaran kooperatif diantaranya tipe *Teams Games Tournament*.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* sangat mudah diterapkan. Model pembelajaran ini melibatkan seluruh siswa baik yang aktif maupun yang tidak aktif untuk ikut berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan, dimana setiap kelompok harus menentukan salah satu anggota kelompoknya untuk berpartisipasi dalam kompetisi dengan wakil kelompok lainnya. Setiap anggota kelompok harus berusaha maksimal untuk menyumbangkan skor pada setiap turnamen untuk kelompoknya.

Menurut Saco (Rusman, 2006: 224), dalam *Teams Games Tournament* siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun

guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kadang-kadang dapat juga diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok (identitas kelompok mereka), Sehingga pelajaran lebih efektif, efisien, prestasi dan aktivitas siswa juga meningkat. Alasan peneliti memilih model *Teams Games Tournament* dalam penelitian ini juga tidak luput dari penelitian-penelitian sebelumnya diantaranya adalah Budiarti (2014) dalam Jurnal yang berjudul “Perbandingan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan Kontekstual Pada Materi Kubus dan Balok Ditinjau dari Aktivitas Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Sungai Kakap” menyatakan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Sungai Kakap.

Hasil wawancara pada tanggal 22 Maret 2016 dengan Bapak Endy Maulidi selaku guru mata pelajaran TIK tahun ajaran 2015/2016 bahwa aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran TIK yang diajarkan dengan 2 jam pelajaran dalam satu minggu dalam kategori rendah atau sedang dan prestasi siswa dalam bidang TIK relatif rendah bila dibandingkan dengan mata pelajaran lain. Ulangan harian khususnya dalam materi perangkat keras dan fungsinya untuk akses internet tahun pelajaran 2015/2016 rata-rata nilai siswa 65,00. Padahal standar ketuntasan yang telah ditetapkan sekolah adalah 75,00. Salah satu penyebab utamanya adalah proses pembelajaran dan aktivitas belajar siswa yang belum maksimal sehingga berdampak pada hasil

ulangan siswa yang masih di bawah standar ketuntasan. Berdasarkan pernyataan tersebut peneliti dapat menarik kesimpulan beberapa masalah umum dalam mengerjakan soal ulangan harian diantaranya adalah siswa kurang paham terhadap maksud soal yang dalam hal ini siswa keliru menuliskan apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan.

Apalagi mata pelajaran TIK dialokasikan pada jam-jam terakhir atau jam setelah olah raga, Ketika siswa mengikuti mata pelajaran TIK gairah belajar mereka kurang. Hal tersebut dapat dilihat dari aktivitas mereka seperti: mengantuk, asyik dengan dirinya sendiri, bermain pulpen, telepon genggam, atau membersihkan kuku-kuku mereka serta bercanda dengan teman sebangku bahkan sampai ada yang membuat gaduh seisi kelas dengan ulah-ulah mereka

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di Kelas XI SMAN 2 Sungai Kakap Kabupaten Kubu Raya”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, masalah umum dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah upaya meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran TIK menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas XI SMAN 2 Sungai Kakap Kabupaten Kubu Raya?”

Adapun sub-sub masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah proses pembelajaran pada mata pelajaran TIK menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas XI SMAN 2 Sungai Kakap Kabupaten Kubu Raya?
2. Apakah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran TIK di kelas XI SMAN 2 Sungai Kakap Kabupaten Kubu Raya dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan umum dari penelitian ini adalah “Untuk mengetahui upaya meningkatkan aktivitas belajar siswa pada Mata pelajaran TIK menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas XI SMAN 2 Sungai Kakap Kabupaten Kubu Raya”.

Adapun sub-sub tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Proses pembelajaran pada Mata pelajaran TIK menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas XI SMAN 2 Sungai Kakap Kabupaten Kubu Raya.

2. Peningkatan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran TIK menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas XI SMAN 2 Sungai Kakap Kabupaten Kubu Raya.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan peneliti dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan bacaan dan referensi bagi rekan mahasiswa/i program studi untuk melakukan kegiatan penelitian.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Menambah pengalaman peneliti tentang penerapan pembelajaran menggunakan TGT.

b. Bagi Guru

Sebagai alternatif pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan aktivitas belajar dalam pembelajaran TIK.

c. Bagi Siswa

Diharapkan penerapan pembelajaran dengan TGT ini dapat membantu dalam menguasai materi pada mata pelajaran TIK sehingga aktivitas siswa dikelas lebih meningkat.

E. Ruang Lingkup Penelitian

1. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel masalah dan variabel tindakan, dimana variabel tindakannya adalah TGT sedangkan variabel masalahnya adalah aktivitas belajar siswa.

2. Definisi Operasional

Guna menghindari penafsiran yang berbeda pada beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka peneliti merasa perlu menjelaskan beberapa istilah tersebut sebagai berikut:

a. Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar adalah suatu proses kegiatan belajar siswa yang menimbulkan perubahan-perubahan. Aktivitas juga merupakan serangkaian kegiatan pembelajaran yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran.

b. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

Menurut Hamdani (2011: 92) model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.

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 atau ras yang berbeda (Rusman, 2012: 224).

