

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan berperan penting dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Dikatakan penting karena, pendidikan merupakan sarana yang bertujuan untuk mengembangkan potensi anak agar memiliki kecerdasan, pengendalian diri, berakhlak mulia, serta memiliki keterampilan yang dapat berguna di kalangan masyarakat dan di Negara. “Upaya peningkatan mutu pendidikan diharapkan dapat menaikkan harkat dan martabat bangsa Indonesia. Oleh karena itu, pendidikan harus dapat menyesuaikan diri (adaptif) terhadap perubahan zaman”. (Nurhadi, 2003).

Kualitas pembelajaran dan karakter siswa yang meliputi bakat, minat, dan kemampuan merupakan faktor yang menentukan kualitas pendidikan. Kualitas pembelajaran dilihat pada interaksi siswa dengan sumber belajar, termasuk pendidikan. Interaksi yang berkualitas merupakan interaksi yang menyenangkan. Menyenangkan berarti peserta didik belajar dengan senang untuk menguasai pengetahuan dan keterampilan didalam kompetisi. Peran guru bukan sebagai satu-satunya pembelajaran, tetapi sebagai fasilitator dan pengarah. Belajar memang bersifat individual, oleh karena itu belajar merupakan suatu keterlibatan langsung atau memperoleh pengalaman individual yang unik. Belajar juga tidak terjadi sekaligus, tetapi akan berlangsung penuh pengulangan berkali-kali, berkesinambungan, tanpa henti. Belajar merupakan salah satu langkah untuk meningkatkan ilmu pengetahuan

menambah wawasan siswa. “Namun pada kenyataannya sekarang, penerapan belajar yang efektif di sekolah sangat sulit diterapkan”. (Dimiyanti, 1999).

Rusman (2013:193) mengemukakan model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran. Sehingga memperoleh hasil yang optimal, proses belajar-mengajar harus dilakukan dengan sadar dan sengaja serta terorganisasi secara baik.

Berdasarkan observasi peneliti bersama guru bidang studi Teknologi Informasi dan Komputer (TIK) kelas XII di Sma Swasta Kapuas Pontianak bahwa dalam proses pembelajaran TIK masih belum maksimal. Proses pembelajarannya masih di dominasi oleh guru, pembelajarannya masih berpusat pada guru sehingga keaktifan siswa di kelas masih sangat kurang, proses belajar di kelas tidak banyak siswa yang mengajukan pertanyaan, ada sebagian siswa yang kurang bergairah atau kurang semangat untuk belajar, minat dan perhatiannya kurang terhadap materi yang dijelaskan oleh guru, ada sebagian siswa yang hanya mendengarkan dan melihat saja tanpa mencatat dan kurang merespon penjelasan dan pertanyaan dari guru sehingga hal ini memberi pengaruh juga pada hasil belajar siswa.

Berikut ini nilai rata-rata hasil belajar siswa pada materi menu dan ikon power point pada tahun 2013 dan 2014 yang dapat dilihat pada tabel :

Tabel 1.1
Rata-rata hasil belajar siswa kelas XII

Kelas	Tahun 2013	Tahun 2014
XII A (IPA)	67	68,15
XII B (IPS)	65	67,00

Sumber Data : Sma Swasta Kapuas Pontianak

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh mahful. S. (2014), dalam skripsi yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *teams games tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi menu dan ikon power point di Kelas XII Sma Negeri 1 Surakarta” Menurut penelitian ini terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar dengan menggunakan Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* pada materi Menu dan ikon power point. Berdasarkan hasil pengolahan data penelitian, secara umum dapat disimpulkan bahwa Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) memberikan peningkatan terhadap hasil belajar siswa pada materi menu dan ikon power point di Kelas XII Sma Negeri 1 surakarta.

Salah satu model pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai alternatif untuk memberikan *variasi* pada proses pembelajaran adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif memungkinkan semua siswa dapat menguasai materi pada tingkat penguasaan *relatif* sama. Salah satunya adalah pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Tipe ini di rancang untuk mengatasi kesulitan belajar siswa, Sehingga pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Harapan lainnya yaitu kebosanan siswa bisa dikurangi atau dihilangkan, bisa membuat siswa lebih aktif untuk belajar, dan siswa akan berusaha untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih baik. Dengan Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pengetahuan dapat ditemukan, dibentuk dan

dikembangkan oleh siswa melalui suatu diskusi sedangkan guru berperan sebagai mediator serta fasilitator atau memberikan arahan kepada siswa untuk membentuk dan mengembangkan pengetahuan siswa. Setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena dengan model ini guru membuat siswa lebih aktif, sehingga siswa dapat termotivasi dan siswa lebih semangat mengikuti pelajaran.

Sebagaimana yang telah dijelaskan, maka hal tersebut yang menjadi alasan dilaksanakan penelitian tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi menu dan ikon power point tik kelas XII di Sma Swasta Kapuas Pontianak.

B. Masalah Penelitian

Mengacu pada latar belakang, maka peneliti menentukan masalah umum sebagai berikut: “Bagaimana Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams gamess tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi menu dan ikon power point TIK kelas XII di SMA Swasta Kapuas Pontianak?”.

Masalah umum yang telah dikemukakan dirincikan kedalam sub-sub masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana rata-rata hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams gamess*

tournament (TGT) pada materi menu dan ikon power point TIK kelas XII di SMA Swasta Kapuas Pontianak ?

2. Bagaimana rata-rata hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran konvensional pada materi menu dan ikon power point TIK kelas XII di SMA Swasta Kapuas Pontianak?
3. Apakah terdapat peningkatan rata-rata hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams gamess tournament* (TGT) di banding model pembelajaran konvensional pada materi menu dan ikon power point TIK kelas XII di SMA Swasta Kapuas Pontianak ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian pada masalah dan sub masalah, Penelitian ini bertujuan Ingin mengetahui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams gamess tournament* (TGT) pada materi menu dan ikon power point TIK kelas XII di SMA Swasta Kapuas Pontianak. Adapun secara khusus tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Bagaimana rata-rata hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran konvensional pada materi menu dan ikon power point TIK kelas XII di SMA Swasta Kapuas Pontianak?
2. Bagaimana rata-rata hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams gamess tournament* (TGT)?

3. Apakah terdapat peningkatan rata-rata hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams gamess tournament* (TGT) di banding model pembelajaran konvensional pada materi menu dan ikon power point TIK kelas XII di SMA Swasta Kapuas Pontianak ?

D. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan agar dapat memberikan kontribusi dan ilmu pengetahuan yang bermanfaat bagi pengembangan ilmu pendidikan dalam proses belajar mengajar terutama dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Secara Praktis

a) Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan agar siswa menjadi kreatif dalam pembelajaran. Sehingga dalam proses pembelajaran siswa lebih berperan aktif.

b) Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan agar dapat memberi kontribusi dalam kegiatan belajar mengajar.

c) Bagi Sekolah

Kinerja sekolah secara umum meningkat, mutu pembelajaran di sekolah meningkat dan hasil penelitian tindakan kelas dapat dipakai sebagai tolak ukur pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga

sekolah dapat menyarankan para guru untuk menggunakan model-model pembelajaran yang bervariasi saat kegiatan belajar mengajar.

d) Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan memberi informasi dan menambah wawasan serta ilmu pengetahuan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam materi TIK dengan meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams games tournament* (TGT) dan sebagai referensi bagi peneliti sebagai calon tenaga pengajar dan pendidik.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Guna memperjelas penelitian ini agar dapat terfokus dalam hal pengamatan penelitian yang dikemukakan yaitu tentang variabel-variabel dan operasional sebagai berikut:

1. Variabel Penelitian

Variabel juga dapat menjadi atribut dari bidang keilmuan dan kegiatan tertentu.

Kerlinger (1973) menyatakan bahwa “variable adalah kontrak (*Counstructs*) atau sifat yang akan dipelajari. Misalnya, tingkat aspirasi, penghasilan, pendidikan, status social, jenis kelamin, Kerlinger juga mengatakan bahwa “variable dapat dikatakan sebagai suatu sifat yang dapat diambil dari suatu nilai yang berbeda (*Different Values*)”. Dengan demikian variable merupakan suatu yang bervariasi. Selanjutnya *Kider*

(1981), menyatakan bahwa “variabel adalah suatu kualitas (*qualities*) dimana peneliti mempelajari dan menarik kesimpulan darinya”.

Berdasarkan pengertian-pengertian diatas maka dapat dirumuskan bahwa variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpilannya.

a. Variabel Bebas

Sugiyono (2006:39) mengatakan bahwa “variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependen (terkait)”. sebagai variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams gamess tournament* (TGT) pada materi menu dan ikon power point TIK kelas XII di SMA Swasta Kapuas Pontianak.

b. Variabel Terikat

Hadari Nawawi (2007:61) mengatakan bahwa “variabel terikat adalah sejumlah gejala atau *factor* atau *unsure* yang ada atau muncul dipengaruhi atau ditentukan oleh adanya variabel bebas”. Dalam hal ini yang menjadi variabel terikat adalah meningkatkan rata-rata hasil belajar siswa pada materi menu dan ikon power point TIK kelas XII di SMA Swasta Kapuas Pontianak.

2. Definisi Operasional

Sesuai dengan definisi variabel diatas maka variabel-variabel tersebut perlu didefinisikan secara operasional untuk memperjelas permasalahan yang akan diteliti maka perlu diberikan batasan operasional variabel terhadap definisi istilah yang digunakan dalam penelitian ini sesuai dengan tujuan penelitian.

a. Penerapan

Penerapan dalam penelitian ini adalah keadaan yang berhubungan atau bersangkut-paut antara variabel, atau perbuatan seseorang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams gamess tournament* (TGT).

b. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams gamess tournament* (TGT). Dalam penelitian ini adalah sesuatu yang diharapkan untuk bisa membuka pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang diinginkan dan terkendali.

c. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar berdasarkan pengetahuan siswa didalam penelitian ini adalah tingkat keberhasilan seorang peserta didik dalam menguasai dan menerima suatu ilmu dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Teams gamess tournament* (TGT).