

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi setiap orang. Pendidikan dapat diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat dan kebudayaan. Pendidikan mempunyai banyak bentuk, salah satu bentuk lembaga pendidikan yang formal adalah sekolah. Sekolah merupakan tempat pendidikan formal yang didalamnya terdapat aturan-aturan yang mana harus ditaati oleh seluruh komponen sekolah tersebut. Sekolah merupakan tempat dimana seseorang dapat berkembang dengan mendapatkan pendidikan, pengajaran serta keterampilan hidup dalam berhubungan dengan orang lain. Menurut Prayitno (1999:25) “pengembangan manusia seutuhnya hendaknya mencapai pribadi-pribadi yang pendiriannya matang, dengan kemampuan sosial yang sangat baik, kesusilaan yang tinggi, dan keimanan serta ketaqwaan yang dalam”. Dimana pengembangan manusia seutuhnya bisa didapatkan dalam proses pendidikan seperti di sekolah.

Tingkat keberhasilan suatu pendidikan bergantung pada kelancaran proses pembelajaran yang ada di dalamnya. Menurut Trianto (2013:17) “pembelajaran hakikatnya adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan”. Sedangkan menurut

Riyana (2008:19) “pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar”. Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan peserta didik. Manusia tidak dapat lepas dari proses untuk belajar sampai kapanpun dan dimanapun mereka berada, belajar adalah suatu kebutuhan yang terus meningkat dari tahun ke tahun sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Salah satu mata pelajaran yang membahas mengenai ilmu pengetahuan dan teknologi di sekolah adalah mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Mata pelajaran TIK membahas mengenai sejarah maupun perkembangan teknologi informasi itu sendiri. Selain itu hal yang paling penting dalam mata pelajaran TIK yaitu mengenai penanaman etika dalam penggunaan teknologi informasi pada generasi muda saat ini. Pada penerapannya dalam kegiatan pembelajaran di sekolah TIK merupakan salah satu mata pelajaran yang disukai oleh siswa karena TIK membahas mengenai perkembangan teknologi yang sedang berkembang di dunia. Namun hal tersebut berbeda dengan apa yang terjadi di kelas XI SMA Negeri 2 Ngabang Kabupaten Landak.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan, pada proses pembelajaran TIK di kelas XI SMA Negeri 2 Ngabang Kabupaten Landak masih ditemukan

siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru mata pelajaran TIK, sehingga masih banyak dijumpai siswa yang mengobrol dengan teman sebangkunya, selain itu juga dijumpai adanya kecenderungan siswa yang tidak mau bertanya meskipun sebenarnya belum memahami mengenai materi yang diajarkan oleh guru. Hal ini dikarenakan siswa kurang dilibatkan dalam pembahasan materi, siswa hanya mendengarkan guru menjelaskan di depan kelas kemudian setelah guru selesai menjelaskan, siswa mengerjakan latihan yang diberikan oleh guru. Selain itu hal ini juga disebabkan oleh kurangnya penggunaan model, metode, maupun strategi dalam penyampaian materi yang dilakukan oleh guru TIK di SMA Negeri 2 Kabupaten Landak. Salah satu strategi yang sering digunakan oleh guru TIK di SMA Negeri 2 Kabupaten Landak adalah diskusi kelompok. Namun dalam penerapannya, strategi tersebut kurang efektif dan kurang terstruktur sehingga masih banyak siswa terpaku menjadi penonton, sementara arena diskusi hanya dikuasai oleh segelintir siswa. Salah satu cara untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif.

Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang menggunakan kelompok, namun pada pembelajaran kooperatif tujuan kelompok tidak hanya menyelesaikan tugas yang diberikan, tetapi juga memastikan bahwa setiap kelompok menguasai tugas tersebut. Menurut Johnson & Johnson (Trianto, 2013:57) “tujuan pokok belajar kooperatif adalah memaksimalkan belajar siswa untuk peningkatan prestasi akademik dan pemahaman baik secara individu maupun secara kelompok”. Ada

berbagai jenis model pembelajaran kooperatif, diantaranya adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD), *Jigsaw*, *Inquiry*, *Numbered Head Together* (NHT), *Problem Solving*, dan *Teams Games Tournament* (TGT).

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan adalah *Teams Games Tournament* (TGT). Dilihat dari salah satu tahapan *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu permainan (*game*) akan dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dan tidak jenuh dalam proses pembelajaran karena siswa cenderung menyukai hal-hal yang berkaitan dengan permainan. Dalam pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri tiga sampai lima siswa yang heterogen baik dalam prestasi akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnis. Dalam *Teams Games Tournament* (TGT) ini digunakan turnamen akademik, dimana siswa berkompetisi sebagai wakil dari timnya melawan anggota tim yang lain yang mencapai hasil atau prestasi serupa pada waktu lalu. Komponen-komponen dalam *Teams Games Tournament* (TGT) adalah penyajian materi, tim, *game*, turnamen dan penghargaan kelompok.

Selain dari pada itu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) telah banyak digunakan di dalam penelitian-penelitian lainnya. Salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Rohendi, dkk pada tahun 2010 yang berjudul, Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Berbasis Multimedia Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan

Komunikasi. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran TIK dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis multimedia lebih baik dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional berbasis multimedia.

Hal inilah yang membuat peneliti tertarik untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran TIK di kelas XI SMA Negeri 2 Ngabang Kabupaten Landak. Dalam hal ini peneliti memilih untuk menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi perangkat keras akses internet. Hal ini dikarenakan pada materi perangkat keras akses internet hasil belajar siswa belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Berdasarkan data yang diperoleh dari guru bidang studi TIK kelas XI SMA Negeri 2 Ngabang Kabupaten Landak, rata-rata hasil belajar siswa pada materi perangkat keras akses internet pada tahun 2014 adalah sebesar 70. Hasil tersebut menunjukkan bahwa belum tercapainya Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sebagaimana yang telah ditentukan di sekolah tersebut yakni sebesar 75. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran TIK di kelas XI SMA Negeri 2 Ngabang Kabupaten Landak dengan menggunakan strategi diskusi kelompok yang dilakukan oleh guru bidang studi TIK belum mendapatkan hasil yang maksimal.

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian tentang Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams*

*Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Perangkat Keras Akses Internet Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Ngabang Kabupaten Landak.

## B. Rumusan Masalah

Masalah umum dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar pada materi perangkat keras akses internet pada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Ngabang Kabupaten Landak?”. Masalah umum yang telah dikemukakan dirinci ke dalam sub-sub masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah rata-rata hasil belajar pada materi perangkat keras akses internet sebelum diberikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Ngabang Kabupaten Landak?
2. Bagaimanakah rata-rata hasil belajar pada materi perangkat keras akses internet sesudah diberikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Ngabang Kabupaten Landak?
3. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar pada materi perangkat keras akses internet pada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Ngabang Kabupaten Landak?

### C. Tujuan Penelitian

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk memperoleh informasi yang objektif mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar pada materi perangkat keras akses internet pada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Ngabang Kabupaten Landak. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui :

1. Rata-rata hasil belajar pada materi perangkat keras akses internet sebelum diberikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Ngabang Kabupaten Landak.
2. Rata-rata hasil belajar pada materi perangkat keras akses internet sesudah diberikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Ngabang Kabupaten Landak.
3. Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar pada materi perangkat keras akses internet pada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Ngabang Kabupaten Landak.

### D. Manfaat Penelitian

Data dan informasi yang diperoleh dari hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Manfaat teoritis diarahkan pada kontribusi bagi pengembangan konsep pengetahuan ilmu keguruan dan pendidikan, khususnya dibidang pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi. Adapun secara teoritis,

manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan pemahaman tentang model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

## 2. Manfaat praktis

Manfaat praktis diarahkan pada pihak-pihak yang berkaitan dengan penelitian ini, baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun secara praktis, manfaat yang diharapkan adalah :

### a. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan menjadi motivasi bagi siswa dalam rangka meningkatkan hasil belajar, khususnya pada mata pelajaran TIK.

### b. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada guru agar dapat lebih kreatif dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran di kelas khususnya pada pembelajaran TIK, serta penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam upaya menciptakan sumber daya manusia dibidang pendidikan yang memiliki kemampuan dalam menguasai model pembelajaran.

### c. Bagi kepala sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan bagi kepala sekolah untuk meningkatkan pengawasan dan pembinaan terhadap guru, terutama yang berkenaan dengan kemampuan dan keterampilan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran didalam kelas. Dan

diharapkan hasil penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan mutu pembelajaran yang berkualitas di SMA Negeri 2 Ngabang Kabupaten Landak.

## **E. Ruang Lingkup Penelitian**

Guna menjaga penelitian ini tetap terfokus pada hal yang menjadi pengamatan dalam penelitian, maka perlu diperjelas ruang lingkup penelitian yang meliputi variabel-variabel dan definisi operasional penelitian sebagai berikut :

### **1. Variabel penelitian**

Variabel adalah gejala-gejala yang menunjukkan variasi, baik dalam jenis maupun tingkatannya. Menurut Sugiyono (2011:38) “variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya”. Sedangkan menurut Hadi (Arikunto, 2006:116) “variabel sebagai gejala yang bervariasi misalnya jenis kelamin, karena jenis kelamin mempunyai variasi: laki-laki, perempuan; berat badan, karena ada berat badan 40 kg, dan sebagainya”. Berdasarkan pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa variabel merupakan segala sesuatu yang berada atau ada dalam diri seseorang atau objek penelitian yang memiliki perbedaan di antara objek-objek tersebut.

#### **a. Variabel bebas**

Menurut Darmadi (2011:21) “variabel bebas adalah variabel yang menjadi sebab munculnya variabel terikat”. Sedangkan menurut

Zuldafrial (2012:13) “variabel bebas adalah variabel yang mengandung gejala atau faktor-faktor yang menentukan atau mempengaruhi ada atau munculnya variabel yang lain yang disebut variabel terikat”. Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa variabel bebas adalah variabel yang memberikan pengaruh dan menjadi penyebab munculnya variabel lain. Adapun variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

b. Variabel terikat

Menurut Darmadi (2011:21) “variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau variabel yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas”. Sedangkan menurut Zuldafrial (2012:13) “variabel terikat adalah variabel yang ada atau munculnya ditentukan atau dipengaruhi oleh variabel bebas”. Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan variabel terikat adalah variabel yang mendapat pengaruh dari adanya variabel bebas. Adapun variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada materi perangkat keras dan fungsinya untuk akses internet.

## 2. Definisi operasional

Setelah variabel-variabel didefinisikan dan klasifikasikan, maka variabel-variabel tersebut perlu didefinisikan secara operasional. Menurut Suryabrata (2011:29) “definisi operasional adalah definisi yang didasarkan atas sifat-sifat hal yang didefinisikan dapat diamati (observasi)”.

Berdasarkan pendapat tersebut maka definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. *Teams Games Tournament* (TGT)

Salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan.

b. Hasil belajar

Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah perubahan tingkat penguasaan materi yang dicapai oleh siswa setelah diberikan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi pada materi perangkat keras dan fungsinya untuk akses internet, yang ditentukan dalam bentuk skor atau nilai *pretest* dan *posttest*.

## F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Adapun hipotesis dalam penelitian ini terdiri dari:

1. Hipotesis Alternatif ( $H_a$ )

Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar pada materi perangkat keras akses internet pada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Ngabang Kabupaten Landak.

## 2. Hipotesis Nol ( $H_0$ )

Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar pada materi perangkat keras akses internet pada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Ngabang Kabupaten Landak.

