

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan di negara berkembang seperti Indonesia menjadi salah satu faktor penggerak pembangunan nasional karena melalui pendidikan yang berkualitas dibentuk sumber daya manusia yang berkualitas pula (Mudyahardjo, 2016). Kualitas pendidikan merupakan hal yang sangat diperhatikan oleh pemerintah mulai dari perubahan dan perbaikan dalam kurikulum, pemerataan sarana dan prasarana, dan peningkatan kualitas tenaga pendidik dilakukan. Hal ini tentunya untuk mendapatkan kualitas masyarakat yang terbaik. Kriteria lulusan yang berkualitas dalam hal ini ditentukan dalam Peraturan Pemerintah RI no 32 tahun 2013 tentang perubahan standar nasional Pendidikan pada pasal 1 ayat 5 mengatakan bahwa standar kompetensi lulusan adalah kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup afektif, kognitif dan psikomotorik.

Afektif, kognitif dan psikomotorik yang baik menjadi aspek penting yang harus dikembangkan oleh setiap siswa. Alkitab mengajarkan bahwa kekristenan melihat para siswa sebagai gambar dan rupa Allah yang diciptakan sungguh amat baik (Knight, 2009). Gambaran sungguh amat baik dari manusia seharusnya bukanlah hal yang sulit untuk menjadi lulusan yang sungguh amat baik pula dalam ketiga aspek tersebut. Faktanya, pendidikan sampai saat ini masih terus dilakukan perubahan pada setiap aspeknya karena banyaknya masalah yang ditemukan dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan.

Masalah umum yang ditemui seperti kurang aktifnya siswa dalam proses pembelajaran, hasil belajar yang kurang maksimal, tidak termotivasi untuk belajar

dan lain sebagainya. Masalah yang muncul dalam proses pembelajaran harus diupayakan untuk diselesaikan. Upaya yang dilakukan dalam mereduksi berbagai masalah yang muncul adalah wujud tanggung jawab sebagai agen penebusan, walaupun pada hakekatnya perubahan tersebut adalah karya Roh Kudus.

Sebagai upaya transformasi tersebut dilakukanlah praktikum mengajar di kelas VIII pada suatu sekolah di Tangerang. Observasi yang dilakukan pada pertemuan awal menunjukkan adanya kesenjangan diantara siswa dalam hal pengetahuan. Terdapat sebagian siswa yang mendapatkan nilai yang memuaskan (rentang 80-100) namun di sisi lainnya sebagian siswa mendapatkan nilai dibawah KKM (rentang 40-60). Berdasarkan permasalahan tersebut dilakukan *setting* pembelajaran yang lebih memfokuskan setiap siswa mendapatkan pengetahuan yang sama di dalam kelas. Tindakan yang telah diupayakan yaitu menggunakan model pembelajaran individual seperti *direct instruction* dan pembelajaran kumon yang menekankan pemberian informasi oleh guru dan siswa diberikan banyak latihan. Pembelajaran yang diterapkan efektif untuk meningkatkan rata-rata hasil belajar siswa, namun yang mendapatkan hasil yang lebih baik hanyalah siswa yang aktif dalam pembelajaran.

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai (Sobirin, 2018, hal. 192). Ranah tersebut membuat keaktifan siswa dalam pembelajaran merupakan bagian yang sangat penting untuk dikembangkan. Keaktifan siswa dapat menjadi penentu keberhasilan tujuan pembelajaran (Febriana, Subali dan Rusilowati, 2018) dan berpengaruh pula dalam pencapaian hasil belajar siswa (Suseno, Yuwono dan Muhsetyo, 2017). Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sangat penting untuk seluruh mata pelajaran. Salah satu implementasi keaktifan yang melibatkan

peran serta siswa dalam mencari dan menemukan pengetahuan dapat terlihat pada pembelajaran IPA. Pembelajaran IPA mengharapkan siswa dapat mengembangkan rasa ingin tahunya yang kemudian menuntun siswa untuk mengeksplor sehingga dapat menemukan pengetahuan tersebut. Susanto (2013) menjelaskan bahwa IPA merupakan hasil penemuan manusia dalam memahami alam semesta melalui berbagai proses ilmiah. Proses ilmiah yang terdapat dalam IPA ini menuntut peran aktif dari siswa didalamnya. Tanpa keaktifan dalam pembelajaran IPA maka siswa akan sulit memahami dan menerapkan pengetahuan tersebut dalam berinteraksi dengan alam semesta.

Sikap yang muncul selama proses pembelajaran yang dilaksanakan adalah siswa tidak memberikan pertanyaan kepada guru, siswa tidak menjawab pertanyaan yang diajukan terbuka oleh guru, harus diinstruksikan terlebih dahulu untuk mencatat, mengobrol dengan teman di luar materi pembelajaran dan mengantuk atau terlihat bosan dalam mengikuti pembelajaran merupakan masalah keaktifan. Nana (2005) dalam Sinar (2018) mengatakan bahwa keaktifan berhubungan dengan partisipasi siswa dalam melaksanakan tugas dalam pembelajaran. Maka aktifitas siswa yang tidak berkenaan dengan pelaksanaan pembelajaran mengindikasikan adanya masalah keaktifan siswa.

Mengatasi masalah keaktifan siswa dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan mengkondisikan siswa dalam suatu kegiatan. Hal ini berdasarkan kepada pernyataan Sudjana (2010) dalam Sinar (2018) yang menyatakan bahwa pembelajaran aktif dengan melibatkan siswa dalam berbagai kegiatan belajar. Kegiatan belajar paling sederhana yang dapat dilakukan di dalam kelas adalah diskusi. Diskusi antara siswa diterapkan dengan jumlah anggota paling kecil yaitu

berdua dengan teman semeja. Ternyata tindakan tersebut kurang efektif, karena diskusi dilaksanakan antara siswa yang berlainan jenis sehingga cenderung malu (lampiran 9). Diskusi yang lebih besar juga dilaksanakan dengan jumlah 4-5 orang, namun tidak seluruh siswa berkontribusi maksimal. Rasa kepemilikan terhadap kelompok juga kurang dalam kelas ini. Hal ini terlihat ketika guru meminta perwakilan untuk mempresentasikan hasil diskusi, terdapat kelompok yang tidak mengirimkan perwakilannya (Lampiran 10).

Menghadapi masalah keaktifan dan menyesuaikan dengan karakteristik kelas tersebut maka digunakan salah satu model pembelajaran yang berfungsi untuk mengatasi masalah keaktifan siswa yaitu pembelajaran kooperatif. Hal ini didukung dengan pernyataan Isjoni yang menyatakan bahwa: “Pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang berpusat pada siswa, terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan siswa, yang tidak dapat bekerja sama dengan orang lain, siswa yang agresif dan tidak peduli pada yang lain” (Isjoni, 2010, hal.16).

Terdapat berbagai tipe pembelajaran kooperatif yaitu STAD, *Jigsaw*, *group investigation* (GI), *Number Head Together* (NHT), dan *Teams Games Tournament* (TGT). Seluruh tipe pembelajaran tersebut pada intinya menerapkan kegiatan diskusi, namun untuk kelas ini dipilih tipe *Teams Games Tournament* dikarenakan beberapa alasan. Pertama, siswa kelas ini cenderung lebih memperhatikan perkembangan diri sendiri tanpa berusaha menolong teman yang kesulitan dalam belajar. Hal ini terlihat ketika guru membagikan kelompok, terdapat beberapa siswa yang tidak setuju dengan pembagian kelompok karena merasa anggota kelompoknya hanya sebagai beban (Lampiran 11). Pembagian

kelas menjadi beberapa kelompok heterogen dalam TGT mengkondisikan siswa untuk saling membantu bahkan hal ini adalah bentuk aplikatif dari kasih. Kedua, unsur *games* dalam tipe TGT ini membuat suasana pembelajaran yang lebih nyaman bagi siswa, sehingga meskipun belajar siswa tidak merasa tertekan dengan beban nilai ataupun materi pelajaran yang harus mereka kuasai. Pernyataan ini didukung oleh Hamdani (2011, hal. 92) yang menyatakan bahwa penerapan TGT membantu siswa untuk belajar dengan rileks sekaligus menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Unsur *game* telah dimasukkan dalam beberapa pertemuan sebelumnya dan siswa-siswa kelas ini sangat menikmati permainan yang dilaksanakan. Ketiga, unsur turnamen pada tipe TGT ini dapat mengkondisikan siswa untuk bertanggung jawab dan memiliki rasa kepemilikan pada kelompoknya sehingga seluruhnya dapat berkontribusi dengan maksimal.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dilakukan upaya peningkatan keaktifan siswa melalui penelitian tindakan kelas dengan judul Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Sebagai Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas VIII pada Pelajaran IPA di Salah Satu SMP di Kota Tangerang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka disusunlah rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas VIII dalam pelajaran IPA di salah satu SMP di Kota Tangerang?

2. Bagaimana langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* yang diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas VIII dalam pelajaran IPA di salah satu SMP di Kota Tangerang?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui apakah model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas VIII pada pelajaran IPA di salah satu SMP di kota Tangerang.
2. Untuk mengetahui langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* sebagai upaya meningkatkan keaktifan siswa kelas VIII pada pelajaran IPA di salah satu SMP di kota Tangerang.

1.4 Penjelasan Istilah

1.4.1 Variabel terikat atau variabel masalah

Keaktifan merupakan segala aktivitas baik secara fisik dan non fisik di mana guru harus menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga siswa aktif membangun pemahaman atas persoalan yang mereka alami dalam pembelajaran (Karyawati & Priansa, 2014; Nana (2005) dalam Sinar 2018 dan Sinar, 2018).

Indikator yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Aktivitas mendengarkan, dijabarkan dalam dua sub indikator yaitu
 - a. mendengarkan penjelasan guru
 - b. mendengarkan teman ketika berdiskusi.
2. Aktivitas lisan, dijabarkan dalam tiga sub indikator yaitu

- a. bertanya kepada guru mengenai materi pelajaran
 - b. memberikan pendapat, saran, jawaban, atau komentar mengenai pembelajaran
 - c. berdiskusi/berpartisipasi dalam kelompok
3. Aktivitas visual, dijabarkan dalam dua sub indikator yaitu
 - a. memperhatikan guru ketika menyampaikan pelajaran
 - b. membaca materi pelajaran dari sumber yang ada.
 4. Aktivitas menulis, dijabarkan dalam dua sub indikator yaitu
 - a. mencatat materi atau pembahasan soal pembelajaran
 - b. mengerjakan soal latihan yang diberikan.

1.4.2 Variabel bebas atau variabel tindakan

TGT merupakan model pembelajaran yang mengelompokkan 5-6 siswa secara heterogen dalam sebuah kelompok dengan tujuan senang mengikuti pembelajaran meskipun terdapat unsur persaingan dalam turnamen yang terdapat di dalamnya (Halimah, 2017; Rusman, 2012 dan Slavin dalam Abidin, 2014)

Langkah-langkah TGT yang diterapkan adalah sebagai berikut:

1. Pendahuluan, persiapan pembelajaran dan pembagian kelompok
2. Pengajaran/ presentasi kelas, penyampaian materi oleh guru
3. Belajar tim, siswa dalam kelompok mengerjakan tugas
4. Turnamen, siswa diuji pemahamannya terhadap materi melalui turnamen
5. Penghargaan tim, kelompok yang memenuhi kriteria skor mendapatkan penghargaan
6. Penutup, siswa bersama-sama dengan guru menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dilaksanakan.