

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang menentukan keberhasilan pembangunan sebuah bangsa. Dengan adanya pendidikan maka akan mampu menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas, yang diharapkan dapat berkontribusi secara langsung dalam proses peningkatan kemajuan sebuah bangsa.

Undang-Undang No. 20, Tahun 2003. Pasal 3 menyebutkan :

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Undang-undang Sindiknas diatas menyatakan bahwa, pendidikan dimaksudkan untuk dapat membentuk manusia yang ber akhlak mulia, kreatif mandiri dan bertanggungjawab. Selain itu, pendidikan diharapkan dapat berlangsung secara optimal untuk membangun karakter serta kepribadian seorang peserta didik serta meningkatkan kualitas pengetahuan sebagai generasi penerus bangsa.

Pendidikan adalah sesuatu yang senantiasa berkembang. Perubahan dan perkembangan tersebut memang seharusnya terjadi dengan terus berubahnya budaya kehidupan. Perubahan ini tentunya kearah yang yang positif guna persiapan dalam menghadapi persaingan dimasa depan.

Pendidikan dilaksanakan melalui proses pembelajaran. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 19 ayat 1 menyatakan, bahwa Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakasa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Salah satu output yang dapat menggambarkan sejauh mana kualitas pendidikan serta untuk mengukur siswa dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru adalah dengan hasil belajar. Tingkat penguasaan pelajaran siswa disekolah dilambangkan dengan angka atau huruf yang biasa disebut dengan nilai. Untuk mengukur apakah hasil belajar siswa sudah baik atau belum, maka ditentukan Kriteria Kelulusan Minimal (KKM) dalam sistem pendidikan. KKM yang telah ditentukan akan menjadi batas minimum sebagai syarat ketuntasan yang harus dipenuhi agar siswa dapat dinyatakan lulus pada materi pelajaran atau kompetensi dasar materi pembelajaran.

Nilai hasil belajar yang diperoleh siswa akan menjadi acuan dalam menentukan indikator keberhasilan siswa dalam sebuah pelajaran. Nilai hasil belajar diperoleh siswa setelah menerima materi pelajaran dan mengikuti ujian. Namun, hasil belajar siswa di Indonesia masih sangat rendah. Hal ini juga berbanding lurus dengan hasil survey tingkat pendidikan di Indonesia yang dilakukan PISA (*Programme for International Students Assessment*), dimana hasilnya menunjukkan performa siswa-siswa Indonesia masih rendah.

“Tingkat pendidikan di Indonesia masih jeblok. Kondisi tersebut berdasarkan indikator survei PISA (Programme for International Students Assessment), Hal ini terbukti dari posisi kemampuan murid Indonesia berturut-turut rata-rata pencapaian siswa-siswi Indonesia untuk sains, membaca, dan matematika berada di peringkat 62, 61, dan 63 dari 69 dari negara yang dievaluasi” (Kelik Wahyu Nugroho, 2017, <https://kumparan.com/@kumparannews/fsgi-sebut-tingkat-pendidikan-di-indonesia-masih-jeblok>, 3 Januari 2018)

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu faktor dari dalam dan faktor dari luar atau lingkungan. Faktor dari dalam diri siswa berupa: motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar. Faktor dari luar atau faktor lingkungan yang mempengaruhi hasil belajar adalah kualitas pengajaran. Yang dimaksud dengan kualitas pengajaran adalah tinggi rendahnya atau efektif tidaknya proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan pengajaran. Faktor dari luar dapat berupa sarana dan prasana yang ada disekolah serta kemampuan guru dalam menggunakan model dan media pembelajara.

Salah satu permasalahan yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa adalah motivasi belajar siswa yang juga rendah. Salah satu kasus yang membuktikan rendahnya motivasi belajar siswa adalah masih banyaknya siswa yang membolos sekolah dengan alasan malas.

“Puluhan pelajar terjaring razia saat jam belajar sekolah berlangsung di sejumlah lokasi di Kota Cimahi, Kamis 16 November 2017. Pasalnya, mereka bolos demi bermain game online atau berselancar internet di sejumlah warung internet (warnet). Total pelajar yang terjaring sebanyak 24 orang tingkat SD-SMP. Revan Ramadhan (13), menuturkan, dia baru kali ini bolos sekolah dan memilih warnet sebagai tempat pelarian. Dalam sehari, ia bisa menghabiskan Rp10.000 untuk bermain game online di Warnet. "Tadi bolos sekolah. Malas, banyak PR (pekerjaan rumah)," katanya. (Ririn Nur Febriani, 2017, <http://www.pikiran-rakyat.com/bandung-raya/2017/11/16/bolos-demi-game-online-24-pelajar-cimahi-terciduk-di-warnet-413928>, 03 Januari 2018)

Peran serta orangtua sangat diperlukan dalam meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa disekolah. Orang tua tentu tidak dapat begitu saja lepas tangan dan menyerahkan tanggung jawab ini seluruhnya kepada pihak sekolah. Kondisi lingkungan rumah siswa harus mendukung siswa. Motivasi dan perhatian orangtua akan mendorong siswa untuk dapat meningkatkan kemampuan dan rasa percaya diri siswa.

Ifi Johar Napisah, M.Pd salah satu guru di SMK Kharisma Nusantara (KN), pada Jumat, 3 Maret 2017 (Purwakarta.co.id, 2017) mengungkapkan bahwa :

“Tidak sedikit orang tua yang kurang memberikan dorongan atau perhatian terhadap prestasi belajar anaknya. Mungkin hal ini terjadi karena orang tua terlalu sibuk dengan segala urusan pekerjaan di kantor ataupun bisnis. Akibatnya anak kurang diperhatikan.”

Selain itu, sarana dan prasarana yang ada disekolah juga turut berperan serta dalam peningkatan hasil belajar siswa. Sarana prasarana yang memadai tentu akan menunjang proses pembelajaran dengan maksimal. Namun, pada faktanya masih banyak sekolah yang belum mempunyai sarana dan prasarana yang sesuai dan dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran.

“Sarana dan prasarana sekolah di pendidikan dasar dan menengah sampai saat ini masih belum memadai. Berdasarkan data Depdiknas tahun 2008, baru 32 persen SD memiliki perpustakaan. Ruangan kelas yang rusak ringan dan berat mencapai 42,8 persen. Di tingkat SMP, yang memiliki perpustakaan 63,3 persen. Penyediaan buku teks pelajaran baru 3 mata pelajaran/siswa dari enam mata pelajaran. Pada jenjang SMA, keberadaan perpustakaan di SMA negeri mencapai 80 persen, di swasta 60 persen. Kondisi memprihatinkan di SMA swasta, yang punya tiga laboratorium IPA baru 10 persen, dan yang 2 laboratorium IPA 30 persen. Di SMK, yang memiliki perpustakaan sudah mencapai 90 persen, untuk peralatan praktek, baru 45 persen SMK yang memakai sesuai standar sekolah nasional.”(Made, 2009,

<https://nasional.kompas.com/read/2009/10/21/20121752/Sarana.Sekolah.Masih.Belum.Memadai>, 03 Januari 2018)

Persoalan paling mendasar yang dihadapi dunia pendidikan saat ini adalah rendahnya daya serap peserta didik serta kurangnya kreatifitas guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Lebih banyak guru mengajar belum menggunakan media serta model pembelajaran yang pas. Sehingga, peserta didik tidak maksimal dalam menyerap apa yang disampaikan oleh guru.

“Proses pembelajaran yang kurang menarik membuat daya serap siswa pada pelajaran tidak optimal. Hasil penelitian ”Potret Profesionalitas Guru Kota Yogyakarta dalam Kegiatan Belajar-Mengajar” yang dilakukan Jaringan Penelitian Pendidikan Kota Yogyakarta (JP2KY) awal tahun 2010 menunjukkan, 75 persen guru peserta penelitian belum menggunakan media pembelajaran dalam mengajar.” (Latief, 2010, <https://edukasi.kompas.com/read/2010/05/25/11123511/Ah..Pengajaran.Guru.Masih.Membosankan>, 04 Januari 2018)

Pembelajaran merupakan sesuatu yang dilakukan oleh siswa, dalam hal ini guru berperan membantu siswa untuk dapat memperoleh pengetahuan serta menjadikan proses pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan. Proses pembelajaran merupakan tahapan-tahapan yang dilalui dalam mengembangkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik seseorang, dalam hal ini adalah kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa atau peserta didik.

Guru merupakan salah satu faktor eksternal yang memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Karena keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengemas dan melaksanakan proses pembelajaran.

Namun, dalam praktiknya lebih banyak proses pembelajaran yang justru berpusat pada guru. Guru seakan-akan memberikan batasan antara pendidik dan peserta didik. Hal ini justru membuat siswa menjadi pasif. Meskipun demikian lebih banyak guru yang sering menerapkan model *teacher Centered*, karena model

ini tidak menuntut guru untuk membuat alat praktik, guru hanya menjelaskan konsep yang ada pada bahan ajar.

“Pusat Penilaian Pendidikan (Puspendik), Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) meminta guru mengubah model pembelajaran di kelas. Tujuannya, untuk menyiapkan kemampuan anak berkompetisi di abad 21. Menurutnya, model pembelajaran Abad 21, yakni, belajar tidak lagi episodik. Selain itu, guru bukan satu-satunya sumber ilmu pengetahuan. Namun, guru memiliki tugas menjadikan anak penuh dengan kekaguman atas pertanyaan dan jawaban.”

(Umi Nur Fadhilah, 2017, <https://www.republika.co.id/berita/pendidikan/education/17/05/29/oqps7w384-puspendik-ubah-model-pembelajaran-di-kelas>, 04 Januari 2018)

Guru memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran di sekolah, guru memiliki tanggung jawab untuk menyusun rencana pembelajaran, melaksanakan proses pembelajaran, mengevaluasi hasil pembelajaran hingga menganalisis hasil evaluasi dan melakukan tindak lanjut dari hasil evaluasi.

Keberhasilan proses pembelajaran tidak dapat dilepaskan dari kemampuan guru dalam mengembangkan model-model serta media pembelajaran dalam rangka meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan model dan media yang tepat akan meningkatkan rasa senang peserta didik dalam proses pembelajaran dan akan meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang di ajarkan.

Untuk dapat membuat peserta didik aktif dalam proses pembelajaran, seorang guru memerlukan strategi dalam mengajar. Strategi yang dibutuhkan mulai dari penerapan model pembelajaran sampai media pembelajaran yang sesuai. Tujuannya adalah agar peserta didik mampu berkompetisi pada dunia luar sekolah. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif.

Model pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang saat ini banyak digunakan oleh guru. Model pembelajaran kooperatif bertujuan agar proses pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru (*teacher oriented*) namun berpusat pada siswa (*student oriented*). Hal ini dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar, serta dapat mengasah kepekaan sosial siswa dengan adanya kerjasama kelompok.

Salah satu model pembelajaran kooperatif adalah tipe *Teams Games Tournament* (TGT). *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau sistem pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aksi seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan informatif.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan penyegaran bagi peserta didik yang dituntut sejenak bermain dan berturnamen. Tipe pembelajaran ini menuntut peserta didik untuk aktif baik dalam berdiskusi, dalam permainan maupun dalam turnamen.

Dalam proses pembelajaran tentunya akan lebih berhasil jika menggunakan media pembelajaran yang sesuai. Media pembelajaran yang kreatif akan menumbuhkan interaksi yang positif antara guru dan siswa serta membuat kegiatan pembelajaran lebih menarik. Media Pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan guru untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara kondusif serta lebih efektif.

Media Question Card merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. *Media Question Card* merupakan media yang dapat

menjadi salah satu alat untuk meningkatkan kerjasama siswa dalam proses pembelajaran. Media ini cukup sederhana dan dapat dibuat oleh guru dengan cara yang cukup mudah.

Terdapat perbedaan hasil penelitian tentang pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar. Diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Atika Febrina Sianturi dan Rappel Situmorang (2013) menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar siswa. Hal itu ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa yang diberi perlakuan dengan model TGT dibanding dengan siswa yang diberi perlakuan dengan model pembelajaran konvensional, namun pada hasil penelitian Sumiyati, dkk (2017) menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran TGT tidak berpengaruh terhadap hasil belajar hal ini disebabkan oleh tahapan penyajian materi pada model TGT (kelas eksperimen) tidak jauh berbeda dengan tahapan pada model pembelajaran langsung (kelas control) dan tahapan belajar dalam kelompok tidak sepenuhnya berjalan lancar. Hasil penelitian yang bervariasi tersebut menunjukkan tidak konsistennya pengaruh variabel-variabel tersebut sehingga dapat dikatakan adanya *research gap*.

Berdasarkan pemaparan latarbelakang diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul ***“Pengaruh Model Pembelajaran Tipe Teams Games Tournament dengan menggunakan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar Siswa”***

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi yang telah disebutkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu adakah Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dengan menggunakan *Media Question Card* Terhadap Hasil Belajar Siswa ?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh data empiris mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) dengan menggunakan media *questions card* terhadap hasil belajar mata pelajaran Akuntansi Dasar kelas X Akuntansi di SMK Negeri 31 Jakarta.

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang berkepentingan. Adapun kegunaan penelitian ini adalah :

1. Kegunaan Teoristis

Diharapkan penelitian ini dapat menambah pengetahuan dalam bidang pendidikan serta dapat dipergunakan sebagai referensi dalam melakukan penelitian yang berhubungan dengan topik Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dengan menggunakan Media *Question Card* Terhadap Hasil Belajar Siswa.

2. Kegunaan Praktis

Peneliti melakukan penelitian ini dengan harapan bahwa penelitian ini dapat berguna untuk :

- a) Bagi peneliti , merupakan pengalam yang berharga, memotivasi peneliti untuk terus belajar dan menggali informasi mengenai perkembangan dunia pendidikan serta digunakan untuk melihat seberapa besar Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dengan menggunakan Media *Questions Card* Terhadap Hasil Belajar Siswa
- b) Bagi Pendidik, dapat digunakan sebagai referensi untuk memperbaiki kualitas pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan menciptakan suasana belajar yang kondusif
- c) Bagi Siswa, Meningkatkan rasa semangat dan pemahaman siswa terhadap suatu pelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dengan menggunakan Media *Question Card*.
- d) Bagi Masyarakat, untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, khususnya Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dengan menggunakan Media *Question Card*.