BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu upaya untuk melahirkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas dan bermutu tinggi, maka dari itu pendidikan mempunyai peranan penting dalam pembangunan suatu bangsa. Perkembangan zaman yang pesat menyebabkan dunia pendidikan berubah signifikan sehingga merubah pola pikir pendidik, dari pola pikir yang awam dan kaku menjadi lebih modern. Pendidikan menurut Undang-Undang Republik Indonesia 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) yaitu: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik 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.

Persoalan pendidikan yang dihadapi oleh bangsa kita adalah persoalan mutu pendidikan pada setiap jenjang pendidikan dan rendahnya daya serap siswa. Hal tersebut dilihat dari hasil belajar siswa yang senantiasa masih memprihatinkan. Prestasi ini tentunya merupakan hasil kondisi pembelajaran yang kurang menyentuh ranah dimensi siswa itu

sendiri. Secara subtansial, bahwa dalam proses pembelajaran tidak memberikan akses bagi peserta didik untuk berkembang secara mandiri melalui penemuan dalam proses berpikirnya. Berbagai usaha telah dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional yakni melalui berbagai macam pelatihan dan peningkatan kompetensi guru, melatihkan keterampilan proses sains siswa dan penambahan fasilitas seperti penyediaan buku, alat peraga serta perbaikan sarana maupun prasarana yang dibutuhkan oleh sekolah. Hal tersebut dilakukan, karena semakin hari kemajuan sains dan teknologi dalam dunia pendidikan semakin bergulir dan semakin bersifat kompleks.

Peningkatan mutu pendidikan pada setiap lembaga pendidikan formal dilakukan dengan cara memperbaharui kurikulum maupun metode yang digunakan dalam proses pembelajaraan. Pemerintah saat ini menetapkan kurikulum 2013 sebagai kurikulum yang paling terbaru berdasarkan refleksi dari kurikulum sebelumnya. Peran kurikulum ini sangat berpengaruh terhadap proses dari pendidikan itu sendiri. Kurikulum 2013 ini tidak hanya mengutamakan aspek keterampilan tetapi juga aspek sikap dan keterampilan (Sanyoto *et al*., 2016). Seperti yang tersirat dalam peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Tahun 2016, No 21 pasal 1 ayat 2 yang menyatakan bahwa, kompetensi inti meliputi sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan, dan keterampilan. Salah satu upaya yang sudah dilakukan oleh pemerintah dan lembaga pendidikan adalah melakukan berbagai metode dan model pembelajaran yang sesuai dengan keadaan kelas untuk mencapai tujuan dari pendidikan tersebut.

Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan menurut Syarifudin (2009) yaitu menggambarkan pengetahuan, kemampuan, keterampilan dan sikap yang harus dimiliki setiap siswa sebagai akibat dari hasil pengajaran yang dinyatakan dalam bentuk tingkah laku yang dapat diamati dan diukur. Kurikulum 2013 dalam lingkup IPA memiliki tujuan yaitu untuk meningkatkan kemampuan siswa menguasai konsep dan prinsip alam. Khudori *et al*., (2012) menyatakan bahwa ilmu pengetahuan alam (IPA) berhubungan dengan cara mencari tahu tentang fenomena alam secara sistematis.

Sayangnya upaya yang dilakukan oleh pemerintah dan lembaga pendidikan tersebut belum menunjukkan hasil yang diharapkan khususnya dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. IPA Terpadu merupakan mata pelajaran yang dianggap sulit bagi siswa, hal tersebut sejalan dengan hasil dari PISA pada tahun 2015 yang melibatkan 540.000 siswa di 70 negara dirilis pada bulan Desember 2016 dan diperoleh data performa siswa-siswi Indonesia masih tergolong rendah dimana skor pencapaian siswa-siswi Indonesia untuk sains, membaca, dan matematika berada di peringkat 62, 61, dan 63 dari 69 negara yang dievaluasi (Iswadi, 2016). Peringkat dan rata-rata skor Indonesia tersebut tidak berbeda jauh dengan hasil tes dan survey PISA terdahulu pada tahun 2012. Rendahnya perolehan rata-rata Indonesia tersebut merupakan cerminan bahwa kualitas pembelajaran matematika dan sains di Indonesia belum optimal, sehingga perlu ditingkatkan melalui pendekatan pembelajaran yang mampu mengembangkan aktivitas belajar matematika dan sains siswa. Hasil

pengamatan tersebut menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar tersebut pada dasarnya tidak lepas dari peran guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas dan dengan pendekatan pembelajaran yang digunakan. Kenyataan lain menunjukkan bahwa pelajaran IPA oleh sebagian siswa dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan rumit dan untuk dipelajari. Sulitnya pelajaran IPA bagi siswa tentu saja dipengaruhi oleh pendekatan yang digunakan guru tidak mampu membuat siswa merasa nyaman dan menikmati dalam kegiatan belajar yang akan mempengaruhi hasil belajarnya.

Bagian Penelitian dan Pengembangan (Litbang) Kemendikbud memaparkan hasil UNBK tahun tahun pelajaran 2019 untuk jenjang SMP sederajat yaitu terjadinya penurunan hasil belajar siswa Indonesia, khususnya di Provinsi Bali. Nilai rata-rata ujian nasional tingkat SMP/Mts di Bali dari tahun 2018 ke tahun 2019 pada mata pelajaran IPA mengalami penurunan dari 50,44 menjadi 49,17, mata pelajaran Matematika dari 41,81 menjadi 4,05, mata pelajaran Bahasa Indonesia dari 67,91 menjadi 69,58, dan mata pelajaran Bahasa Inggris dari 54,12 menjadi 52,34 (Disdik Bali, 2019). Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa pada mata pelajaran IPA menurun.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi proses belajar mengajar di kelas seperti fasilitas kelas, tenaga pengajar, sumber media yang digunakan, metode pembelajaran maupun model pembelajaran. Berbagai faktor tersebut sangat mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan. Dalam mewujudkan peningkatkan hasil belajar IPA

siswa, salah satu faktor yang berpengaruh adalah penggunaan model pembelajaran yang digunakan oleh guru. Guru harus bisa mengetahui berbagai karakteristik setiap model pembelajaran sehingga dapat mengetahui model yang cocok diterapkan untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Salah satunya disini adalah tujuan meningkatkan hasil belajar IPA siswa.

Sadia (2008) menunjukkan dari studi empiris bahwa pembelajaran yang dilaksanakan selama ini masih bersifat statis terbukti dengan banyaknya guru yang menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction*. Hal ini menunjukkan bahwa guru masih mempertahankan pola pembelajaran *teacher centered*. Proses pembelajaran ditekankan pada kegiatan menghafal informasi dan rumus. Siswa dipaksa untuk menghafal berbagai informasi dan rumus tanpa memahami konsepnya sehingga informasi yang diperoleh oleh siswa hanya akan tersimpan dalam waktu jangka pendek. Beberapa hasil penelitian menyatakan bahwa siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction* tidak dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena model pembelajaran ini masih berpusat pada guru. Keberhasilan kegiatan belajar mengajar di sekolah sangat dipengaruhi oleh bagaimana cara seorang guru mengelola pembelajaran dengan metode yang tepat. Keterbatasan waktu yang tersedia dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah menjadi sebuah tantangan guru untuk mengefektifkan kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan hasil pengamatan penulis, didapatkan hasil bahwa masih banyak anak yang kurang mampu memanfaatkan waktu sebaik-

baiknya. Gejala yang nampak adalah siswa kurang antusias dalam menerima pembelajaran, kecenderungan bersikap dan suka mencontoh. Keberhasilan kegiatan pembelajaran di sekolah sangat dipengaruhi oleh bagaimana cara seorang guru mengelola pembelajaran dengan metode yang tepat dan menyasar. Namun, semua itu tidak lepas pula dari tugas guru sebagai fasilitator yang bertugas menciptakan situasi yang memungkinkan terjadinya proses belajar pada diri siswa, dan sebagai pengelola pembelajaran agar siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

Ketidaksesuaian antara usaha yang dilakukan dalam mencapai tujuan pendidikan yang dipaparkan tersebut menimbulkan kesenjangan. Salah satu upaya yang dapat memecahkan masalah tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif, yaitu salah satu model pembelajaran di mana siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil hingga mereka membantu satu dengan lainnya dalam mempelajari suatu konsep yang dipengaruhi oleh faktor lingkungan belajar itu sendiri. Model pembelajaran yang diterapkan oleh seorang pendidik harus dapat membuat siswa tidak merasa bosan, salah satunya adalah melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tornament*.

Suyatno (2009) menyatakan, *Teams Games Tornament* merupakan model di mana siswa melakukan permainan dengan anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka. Teknik ini memberi siswa kesempatan untuk bekerja sendiri serta bekerja sama dengan orang lain. Keunggulan dari model *Teams Games Tournament* ini adalah

meningkatkan kepekaan dan kesetiakawanan sosial, meningkatkan kemampuan memandang masalah dan situasi dari berbagai perspektif. Model tersebut merupakan model yang berpotensi membuat siswa senang sebab model tersebut menggunakan sistem turnamen dalam proses pembelajaran.

Penggunaan model *Teams Games Tournament* banyak digunakan dalam berbagai penelitian yang dilakukan pada jenjang sekolah dasar (SD), sekolah menengah pertama (SMP), hingga sekolah menengah atas (SMA) di berbagai mata pelajaran, khususnya pelajaran IPA. Beberapa penelitian menyebutkan pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar. Contohnya hasil penelitian Salam, *et al.*, (2015) dan penelitian Hamid (2014) yang menunjukkan bahwa model *Teams Games Tournament* mampu untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa pada setiap pertemuannya. Berdasarkan uraian tersebut, sehingga dipandang perlu dilaksanakannya penelitian lebih lanjut untuk memperoleh data yang menunjukkan keterhubungan antara model pembelajaran yang diterapkan dikelas terhadap hasil belajar IPA siswa. Terkait dengan hal tersebut dilakukan penelitian dengan judul sebagai berikut. **"Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VII".**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

a. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA belum mencapai KKM.
b. Siswa cenderung merasa bosan dan kurang bergairah saat menerima pelajaran dikarenakan guru sering menggunakan model pembelajaran langsung (*direct instruction).*
c. Kurang tepatnya model pembelajaran yang digunakan oleh guru. Model yang digunakan guru masih bersifat *teacher centered*, sehingga kesempatan siswa untuk mengembangkan kemampuannya menjadi terbatas.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan pada identifikasi masalah yang telah diuraikan, batasan masalah pada penelitian ini yaitu terfokus pada model pembelajaran yang biasanya kurang tepat dalam proses pembelajaran IPA, sehingga hasil belajar IPA menjadi rendah.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, rumusan masalahnya yaitu: "Apakah terdapat perbedaan pengaruh hasil belajar IPA antara siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction* di MTsN 1 Jembrana?"

1.5 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah, adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu menganalisis perbedaan pengaruh hasil belajar

IPA antara siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction* di MTsN 1 Jembrana.

1.6 Manfaat Penelitian

a. Secara Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khasanah teori-teori pembelajaran IPA yang nantinya dapat diterapkan dalam pembelajaran.

b. Secara Praktis

a. Bagi Siswa

Diharapkan dapat membantu siswa mengembangkan semua potensi yang ada dalam dirinya, baik fisik maupun mental dalam kegiatan pembelajaran, sehingga belajar menjadi kegiatan yang sangat menyenangkan dan memotivasi sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa yang pada akhirnya meningkatkan pemahaman siswa.

b. Bagi Guru

Diharapkan dapat dijadikan salah satu alternatif dalam memilih variasi model pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar IPA siswa. Pembelajaran yang menekankan pada aktivitas dan kreatifitas siswa diharapkan dapat menumbuhkan pola pikir guru bahwa guru merupakan fasilitator bukan sumber pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar IPA kelas VII di MTsN 1 Jembrana sebagai bahan masukan dalam menyiapkan program-program pengembangan peningkatan kualitas pendidikan pada program untuk tahun berikutnya.

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA