

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan perpaduan antara kegiatan pengajaran yang dilakukan guru dan kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa. Dalam kegiatan pembelajaran tersebut, terjadi interaksi antara siswa dengan guru, siswa dengan siswa maupun interaksi antara siswa dengan sumber belajar. Diharapkan dengan adanya interaksi tersebut siswa dapat membangun pengetahuan secara inovatif, pembelajaran berlangsung secara aktif, inspiratif, dan inovatif, menyenangkan serta dapat memotivasi peserta didik sehingga mencapai prestasi yang diharapkan.

Kekurangaktifan siswa yang terlibat dalam proses pembelajaran dapat terjadi karena model pembelajaran yang digunakan kurang melibatkan siswa secara langsung. Pembelajaran di kelas masih banyak didominasi oleh guru sehingga kurang membangun persepsi, minat/motivasi, dan sikap siswa yang lebih baik. Kebanyakan siswa mengalami kebosanan dikarenakan model pengajaran yang berpusat pada guru sehingga kurangnya sikap perhatian siswa tersebut berdampak terhadap prestasi belajar yang secara umum kurang memuaskan.

Salah satu alternatif yang dapat ditawarkan sebagai solusi adalah dengan membuat pembelajaran itu lebih inovatif. Sebuah inovasi baru dalam dunia pendidikan sangat diperlukan untuk memicu perkembangan media pendidikan di Indonesia. Menurut penelitian yang telah dilakukan oleh Awan, Noureen, dan

Naz, salah satu solusi alternatif yang dapat ditawarkan adalah guru harus menggunakan strategi pembelajaran inovatif dan memberikan motivasi untuk melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan prestasi mereka dalam belajar. Hal ini dikarenakan pada umumnya kegiatan interaksi belajar mengajar banyak yang berjalan secara searah. Dalam hal ini fungsi dan peranan guru menjadi amat dominan. Di lain pihak, siswa hanya menyimak dan mendengarkan informasi atau pengetahuan yang diberikan gurunya.

Salah satu contoh yaitu di MAN 7 Kabupaten Tasikmalaya yang merupakan madrasah negeri yang berada di Desa Mandalawangi Kecamatan Salopa Kabupaten Tasikmalaya dengan sarana prasarana terutama media pembelajaran pun masih terbatas, begitupun dalam hal prestasi siswa dikatakan tidak cukup memuaskan. Hal ini dikarenakan pada umumnya proses belajar mengajar di MAN 7 Kabupaten Tasikmalaya masih cenderung menggunakan metode konvensional melalui ceramah, diskusi dan pemberian tugas. Strategi pembelajaran yang kurang tepat menyebabkan siswa terlihat kurang memperlihatkan aktivitas positif dalam proses pembelajaran. Siswa masih ada yang membuat gaduh, berbicara dengan teman, mengantuk dan kurang aktif dalam pembelajaran. Secara tidak langsung, kondisi tersebut dapat mempengaruhi peningkatan mutu/kualitas *output* yang dihasilkan dari MAN 7 Kabupaten Tasikmalaya.

Kondisi tersebut juga terjadi dalam proses pembelajaran mata pelajaran ekonomi di kelas XI IPS MAN 7 Kabupaten Tasikmalaya. Menurut guru ekonomi yang ada yaitu bapak Nandang Suryana, S.Pd. kegiatan belajar

mengajar masih didominasi metode ceramah dan jarang menggunakan media pembelajaran. Begitupun juga dalam prestasi siswa yang kurang memuaskan dan masih ada beberapa siswa yang nilainya masih di bawah KKM yang telah ditentukan yaitu 73, sebagaimana dijelaskan pada tabel 1.1.

Tabel 1.1

Data Nilai Kelas XI IPS MAN 7 Kab.Tasikmalaya

Kelas	Rata-rata	KKM
XI IPS 1	71	73
XI IPS 2	70	73

Sumber: Data nilai siswa ulangan akhir semester

Metode yang digunakan lebih banyak melakukan pengajaran yaitu guru berperan aktif dalam pembelajaran. Siswa dianggap sebagai penerima pengetahuan pasif. Sehingga yang terbentuk pada diri siswa adalah pengetahuan kognitif yang kedalamannya masih belum terlalu dalam. Adapun salah satu inovasi yang dapat dilakukan yaitu dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Model TGT merupakan salah satu strategi pembelajaran aktif untuk menciptakan suatu situasi sedemikian rupa sehingga keberhasilan kelompok ditentukan oleh keberhasilan anggota dalam kelompok itu sendiri. Dalam pembelajaran kooperatif model TGT terdapat lima komponen utama, yaitu persentasi kelas, belajar tim (kelompok), *game*, turnamen, dan rekognisi tim (penghargaan tim). Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, siswa akan lebih aktif dalam pembelajaran karena metode ini dirancang untuk menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan melalui

adanya *game* dan *tournament*. Terlebih ketika guru menyediakan *reward* bagi kelompok yang memenangkan *game* dan *tournament* hal ini akan menambah semangat belajar siswa dan mendorong siswa untuk meraih prestasi.

Berdasarkan hasil dan fokus penelitian yang dilakukan oleh Nuzul Rakhmadhani dkk. yaitu mahasiswa program studi pendidikan kimia jurusan PMIPA FKIP UNS, Surakarta dengan judul Pengaruh penggunaan metode *Teams Games Tournament* berbantuan media teka teki silang dan ular tangga dengan motivasi belajar terhadap prestasi siswa pada materi koloid kelas XI SMA Negeri 1 Simo Tahun Pelajaran 2011/2012” dapat disimpulkan bahwa pengaruh signifikan dalam penerapan metode TGT berbantuan media TTS dan ular tangga terhadap prestasi belajar yang dibuktikan dengan nilai signifikansi ($p < 0,05$) dan selisih nilai kognitif pada kelas eksperimen 1 lebih baik daripada kelas eksperimen 2, karena pembelajaran dengan metode TGT berbantuan media TTS siswa lebih fokus dan teliti dalam menjawab pertanyaan yang disesuaikan dengan jumlah kotak yang telah disediakan.

Begitupun juga penelitian yang dilakukan oleh Aris Indra, Bela, Disna, Iklilul, dan Hening yang menjelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Times Games Tournamen* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap daya berfikir analisis, hasil belajar siswa, keterampilan siswa dan juga prestasi siswa. Lain halnya dengan fokus penelitian yang peneliti kali ini tulis yaitu mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *times games tournament* yang berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa dengan menggunakan media teka teki silang dan menggunakan dua kelas *tretment* yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan

perlakuan yang berbeda, dimana kelas eksperimen pembelajaran dengan menggunakan model dan kelas kontrol dengan menggunakan model konvensional.

Metode pembelajaran TGT dalam penerapannya dapat dikembangkan dengan pemanfaatan berbagai media, diantaranya yaitu dengan menggunakan teka-teki silang (TTS). Hal ini sesuai dengan hasil penelitian menurut Davis, Shepherd, dan Zwielfelhofer yang menyimpulkan bahwa permainan yang digunakan sebagai media pembelajaran secara langsung dapat merangsang minat siswa dan dapat menjadi teknik memotivasi yang bagus. Pembelajaran dengan media TTS membuat siswa lebih tertarik karena siswa merasa terangsang dalam mencari jawaban dari pertanyaan yang ada dan menyesuaikannya dengan kolom jawaban yang sudah disediakan. Secara tidak langsung hal tersebut menuntut daya pikir siswa lebih aktif dan terarah dalam berdiskusi serta lebih teliti dalam menemukan jawaban yang tepat. Selain itu media TTS sebagai media yang efektif karena berbentuk suatu permainan (*game*) yang membuat suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan. Dalam hal ini TTS dapat digunakan sebagai alternatif teknik pembelajaran yang berdampak pada pengembangan teori siswa untuk mengganti kebiasaan hanya menghafalkan materi pada cara belajar mereka. Maka dari itu peneliti tertarik untuk membuat penelitian yang berjudul **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMEN* (TGT) DENGAN MENGGUNAKAN BANTUAN MEDIA TEKA TEKI SILANG DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA MAN 7 KABUPATEN TASIKMALAYA.**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan prestasi belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan media teka-teki silang sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas XI IPS di MAN 7 Kabupaten Tasikmalaya?
2. Apakah terdapat perbedaan prestasi belajar siswa pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas XI IPS di MAN 7 Kabupaten Tasikmalaya?
3. Apakah terdapat perbedaan peningkatan prestasi belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan media teka-teki silang pada kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol sesudah perlakuan pada kelas XI IPS di MAN 7 Kabupaten Tasikmalaya?

1.3 Tujuan Penelitian

Dalam hal ini peneliti memiliki tujuan sesuai dengan permasalahan yang diamati, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Perbedaan prestasi belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan media teka-teki silang sebelum dan sesudah perlakuan.

2. Perbedaan prestasi belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebelum dan sesudah perlakuan.
3. Perbedaan peningkatan prestasi belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan media teka-teki silang dan model pembelajaran konvensional sesudah perlakuan.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, antara lain:

1. Bagi peserta didik, dapat meningkatkan prestasi belajar, dapat bekerja sama dengan orang lain, serta dapat berpartisipasi dalam pembelajaran.
2. Bagi guru, dapat dijadikan sumbangan pemikiran dalam menentukan langkah-langkah atau metode mengajar sehingga dapat meningkatkan keberhasilan dalam proses belajar mengajar.
3. Bagi pihak sekolah, dapat dijadikan masukan dan saran dalam upaya mengembangkan suatu proses pembelajaran yang mampu meningkatkan prestasi, sumber daya manusia dan lulusan yang berkualitas.
4. Bagi peneliti, dapat menambah wawasan pengetahuan dan pengalaman serta bisa mengaplikasikannya dengan apa yang dipelajari.
5. Bagi pembaca, hasil penelitian ini bisa menjadi referensi bagi pembaca untuk melakukan penelitian lebih lanjut.