

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam perkembangan dan kemajuan suatu bangsa, sumber daya manusia adalah aspek terpenting yang harus terpenuhi, oleh karena itu sumber daya manusia haruslah terus dikembangkan menuju kualitas yang unggul. Sumber daya manusia akan berkualitas jika adanya Pendidikan yang baik. Pendidikan yang baik adalah pendidikan yang mampu mewujudkan tujuan dari pendidikan itu sendiri. Tujuan Pendidikan yang dimaksudkan ialah tujuan yang tertuang dalam UUD 1945 alinea ke-4 yang merupakan tujuan utama pendidikan nasional yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa, yang menggambarkan cita – cita bangsa yang ingin mendidik dan menyamaratakan Pendidikan keseluruhan penjuru nusantara.

Pembelajaran merupakan proses pengubahan tingkah laku siswa melalui pengoptimalan lingkungan sebagai sumber stimulus belajar (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016) Dalam proses pembelajaran sangat diperlukan peran seorang guru guna mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, karena peran seorang guru bukan hanya memberikan ilmunya atau pengetahuannya saja melainkan guru juga dituntut untuk kreatif serta inovatif untuk meningkatkan minat serta memotivasi siswa agar selalu semangat untuk belajar guna tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Guru menjadi seseorang yang sangat penting dalam upaya pengembangan sumber daya manusia, oleh karena itu seorang guru diharapkan untuk selalu mengikuti perkembangan konsep-konsep yang berkaitan dengan profesi seorang

guru. Seperti perkembangan kurikulum yang baru hingga model pembelajaran yang berkembang saat ini. Rancangan kurikulum yang disusun oleh pemerintah, secara teori memang sempurna. Akan tetapi dalam pelaksanaannya tidak semua guru dapat melaksanakannya dengan baik. Peran penting seorang guru dalam pembelajaran mengharuskan mereka untuk mengusahakan melaksanakan pembelajaran sebaik mungkin dan memberikan hasil yang maksimal pula. Oleh karena itu peran guru dan siswa tidak dapat dipisahkan, keduanya harus saling bersinergi untuk meningkatkan hasil belajar agar lebih maksimal.

Hasil pembelajaran yang maksimal merupakan harapan bagi guru juga sekolah untuk mencetak lulusan – lulusan yang berkualitas dan berkompeten. Keberhasilan proses pembelajaran adalah tujuan utama yang ingin dicapai dalam melaksanakan Pendidikan di sekolah. Oleh karena itu, perlu adanya komponen – komponen yang harus dipenuhi guna mencapai tujuan tersebut diantaranya guru, siswa dan model pembelajaran yang menarik. Penggunaan model pembelajaran yang menarik akan menjadikan siswa lebih termotivasi untuk belajar dan menumbuhkan suasana belajar yang menyenangkan. Sebaliknya, penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat akan menjadikan siswa bosan, kurang termotivasi dan monoton. Keberhasilan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal sangat bergantung pada kemampuan guru dalam mengelola proses pembelajaran. keberhasilan proses pembelajaran ditandai dengan meningkatnya hasil belajar siswa.

Dari hasil wawancara peneliti dengan dewan guru yang mengampu mata pelajaran TIK di SMA Darul Ulum kelas X, didapatkan sebuah data bahwa dalam

proses pembelajaran di kelas model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran langsung dengan metode ceramah dan belum pernah mengaplikasikan model pembelajaran berupa permainan. Disamping itu guru juga menjelaskan beberapa kendala yang sering dialami ketika proses pembelajaran diantaranya : 1) siswa cenderung kurang semangat dalam pembelajaran, dikarenakan siswa lelah karena di samping sekolah formal, sebagian siswa juga menetap di pondok pesantren yang mengakibatkan siswa mengantuk saat proses pembelajaran berlangsung. 2) Daya ingat siswa lemah, karena metode seperti ini bersifat menghafal.

Dari permasalahan yang dikemukakan di atas, perlu adanya inisiatif model baru agar siswa lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Model yang mampu menjadikan pelaku utama dalam sebuah pembelajaran adalah siswa. Model yang mampu menjadikan keaktifan siswa lebih meningkat dan semangat belajar siswa tumbuh ke arah lebih baik. Oleh karena itu, peneliti akan melaksanakan penelitian pengembangan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis permainan ludo. TGT (*Team Games Tournament*) menurut Slavin merupakan ”metode pembelajaran kooperatif dengan langkah kerja penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*game*), pertandingan (*tournaments*), penghargaan kelompok (*team recognition*).” (Slavin, 2005:166)

Metode pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) dengan berbasis permainan dipilih karena dirasa cocok untuk menjadikan siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Menurut Muhammad nur dalam (Sari, 2018) “guru nantinya akan membentuk sebuah kelompok secara acak berdasarkan kemampuan

akademik siswa, selanjutnya siswa akan diarahkan untuk belajar bersama kelompok masing – masing untuk memahami materi pelajaran yang diberikan. Hal ini dapat menumbuhkan Kerjasama antar kelompok dan juga antar anggota kelompok untuk saling membantu jika masih ada yang belum dipahami mengenai materi pelajaran.” Menurut (Ekawan et al., 2015) “ludo adalah jenis permainan berpetak yang dimainkan 2-4 orang pemain, dimana para pemain berlomba – lomba menjalankan empat bidak mereka dari start sampai finish berdasarkan lemparan dadu.”

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh (Sari, 2018). Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis permainan ludo dapat dikategorikan sangat valid. Dengan persentase validasi rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sebesar 89%, persentase validasi lembar kerja siswa (LKS) sebesar 87%, persentase validasi lembar penilaian sebesar 88%, persentase validasi permainan ludo sebesar 88%, persentase validasi angket respon siswa siswa sebesar 88%, persentase validasi keterlaksanaan pembelajaran sebesar 87%, persentase validasi butir soal sebesar 88%.

Penelitian selanjutnya yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh (Ekawan et al., 2015:) Dari hasil penelitian mendapatkan respon yang positif dari siswa. Dikarenakan siswa menyukai metode pembelajarannya yang sangat menarik serta tidak membosankan. Disamping belajar para siswa juga sambil bermain, bekerja tim dan juga berkompetisi untuk menjadi pemenang. Metode pembelajarannya juga dapat menjadikan siswa lebih

santai dalam belajar. Mereka juga mengungkapkan jika belajar dengan berkelompok, berdiskusi dan saling bertukar pikiran menjadikan siswa lebih mudah dalam memahami materi. Dari hasil evaluasi siswa (Kognitif) juga mengalami peningkatan yang signifikan. Dari 19 siswa yang memperoleh nilai melebihi 70 sebanyak 18 dan hanya 1 siswa yang masih di bawah 70 dan prosentasi pemahaman siswa sebesar 90%.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti akan melakukan penelitian lebih lanjut mengenai “Pengembangan perangkat pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) berbasis permainan ludo pada materi formula dan fungsi pada microsoft excel kelas X SMA

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang dapat dikemukakan adalah :

1. Bagaimana pengembangan perangkat pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbasis permainan ludo ?
2. Bagaimana kelayakan perangkat pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbasis permainan Ludo untuk meningkatkan hasil belajar siswa ?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk menghasilkan perangkat pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbasis permainan ludo yang layak digunakan sebagai acuan mengajar bagi guru dalam hal peningkatan hasil belajar
2. Untuk mendeskripsikan kelayakan perangkat pembelajaran model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbasis permainan ludo terhadap hasil belajar siswa.

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Adapun produk yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Perangkat pembelajaran yang berwujud Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kegiatan Kelompok (LKK), Tes Hasil Belajar (THB) dan media permainan ludo.
2. Dengan disusunnya perangkat pembelajaran ini diharapkan mampu memenuhi kriteria yang ditetapkan dan nantinya dapat di kategorikan sebagai perangkat pembelajaran yang valid.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Untuk memudahkan peneliti dalam penelitian, maka diperlukan Batasan penelitian dilaksanakan selama kegiatan penelitian. Adapun Batasan permasalahan yang akan dibahas oleh peneliti diantaranya :

1. RPP yang digunakan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media permainan ludo.
2. Materi yang dijadikan bahan penelitian adalah mengenal formula dan fungsi Microsoft excel.
3. Pengembangan ini menguji kevalidan, kepraktisan dan keefektifan perangkat pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis permainan ludo terhadap hasil belajar siswa.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Hasil dari penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran secara optimal ketika dijadikan sebagai sumber belajar dan mampu memperkaya bahan ajar yang sudah tersedia.

2. Manfaat praktis

Secara praktis, penelitian ini bermanfaat bagi beberapa pihak, antara lain:

- a. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan mampu mewujudkan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif serta menyenangkan ketika dijadikan suatu pedoman dan menambah wawasan dalam membuat perangkat pembelajaran yang kreatif serta inovatif.

- b. Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan mampu melatih tingkat kemandirian serta kepercayaan diri siswa guna meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan mampu mengasah produktifitas dan kreatifitas mahasiswa untuk terus berkarya, menginspirasi serta menghasilkan inovasi baru dalam dunia Pendidikan.

G. Definisi Istilah

1. “Perangkat pembelajaran adalah media atau sarana yang harus dipersiapkan guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. (Riawan & Wanarti Rusimamto, 2018)
2. “TGT (Teams Games Tournament) adalah metode pembelajaran kooperatif dengan Langkah kerja penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*game*), pertandingan (*tournaments*), penghargaan kelompok (*team recognition*).” (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016)
3. “Ludo adalah jenis permainan berpetak yang dimainkan 2-4 orang pemain, dimana para pemain berlomba – lomba menjalankan empat bidak mereka dari start sampai finish berdasarkan lemparan dadu.” (Ekawan et al., 2015)