

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan unsur terpenting bagi manusia. Pendidikan juga merupakan salah satu tolak ukur indeks pembangunan manusia di suatu negara. Pentingnya pendidikan bagi suatu negara khususnya Indonesia tercantum dalam definisi pendidikan yang tertuang di undang-undang republik Indonesia No 20 Tahun 2003 tentang 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. Di zaman globalisasi saat ini pendidikan masih menjadi poros kekuatan utama dan terpenting bagi suatu negara tidak terkecuali masyarakat sebagai unsur pembentuk didalamnya guna menjaga eksistensi dalam menghadapi persaingan global.

Perubahan zaman kearah globalisasi seperti sekarang juga berdampak dan memberikan perubahan di dunia pendidikan. Hasil dari dampak globalisasi di dunia pendidikan yakni melahirkan paradigma baru pada proses pembelajaran. Adapun beberapa paradigma tersebut yakni tugas dan fungsi guru dalam pembelajaran serta terjangan Teknologi informasi dan Komunikasi yang begitu *massive*. Menurut Rusman (2012: 16) Era transformasi pendidikan abad ke-21 merupakan arus perubahan di mana guru dan siswa akan sama-sama memainkan peranan penting dalam kegiatan pembelajaran. Peranan guru bukan hanya sebagai *transfer of*

knowledge atau guru merupakan satu-satunya sumber belajar yang bisa melakukan apa saja (*teacher center*), melainkan guru sebagai mediator dan fasilitator aktif untuk mengembangkan potensi aktif siswa yang ada pada dirinya. Adanya perubahan tugas guru dalam kelas seperti diatas diharapkan mampu membuka potensi-potensi yang ada dalam diri peserta didik.

Tanpa kita sadari memasuki abad ke 21 paradigma pendidikan sudah mulai mengalami perubahan kearah *student centered approaches*. Perubahan paradigma pendidikan juga terpengaruhi oleh perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi. Guru di abad 21 tidak hanya bertindak sebagai pengajar (*teacher center*) tetapi lebih kepada menciptakan kondisi pembelajaran yang demokratis dan menantang (*children center*) dengan mengintegrasikan penggunaan teknologi pembelajaran, khususnya Teknologi Informasi dan Komunikasi yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran (Rusman, 2012:27). Bukti nyata perkembangan TIK di dunia pendidikan yakni penggunaan internet dalam pembelajaran. Menurut Cobine (dalam Rusman, 2012:341) pemanfaatan internet sebagai media pembelajaran adalah “*through independent study. Student become doers, as well as thinkers*”.

Mengkaji mengenai pendidikan tidak akan pernah lepas dari namanya belajar dan pembelajaran. Belajar dan pembelajaran adalah dua komponen utama dari pendidikan. Seiring dengan berkembangnya zaman dua komponen tersebut juga mengalami suatu pergeseran pula. Pergeseran dari dua komponen tersebut dapat kita amati melalui prosesnya. Belajar di zaman sekarang bisa dikatakan bebas tidak terbatas akan ruang dan waktu. Siswa jaman sekarang dapat mengakses materi

pembelajarannya dimana saja dan kapan saja karena adanya internet yang didukung dengan perangkat elektronik. Belajar dengan cara seperti ini ternyata memberikan dampak yang lebih luas karena mesin pencari mampu mengaitkan konten-konten yang berhubungan dengan materi awal. Dampak dari belajar seperti ini mengakibatkan siswa mendapatkan rangsangan untuk menjadi pemikir karena adanya dorongan hal baru dari bagian materi yang ia pelajari.

Berubahnya cara belajar siswa mau tidak mau merubah pula sistem pembelajaran yang ada sebelumnya. Perubahan ini sebagai cara baru bagi siswa dan guru untuk melakukan proses pembelajaran akibat perubahan zaman. Seperti dipaparkan pada alinea kedua, yakni “*student centered approaches*”. Dalam pengertian ini pembelajaran dimaknai sebagai upaya yang dilakukan oleh guru untuk membantu siswa dalam membangun pengetahuanya (Mujtahidin, 2014:8). Proporsi siswa lebih banyak memainkan peranannya saat pembelajaran berlangsung dan guru memiliki fungsi sebagai fasilitator dan mediator peserta didik. Keuntungan pembelajaran seperti ini yakni menimbulkan multi interaksi baik antar siswa serta guru dan siswa jika dimungkinkan juga interaksi dengan media pembelajaran. Terlebih lagi jika guru mampu menyediakan media yang beorientasi zaman abad 21 seperti komputer dan internet saat pembelajaran berlangsung. Dengan teknologi ini, dapat membuat pembelajaran lebih aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan...(Rusman, 2012:16).

Salah satu pembelajaran yang mencerminkan *student centered approaches* sebagai manifestasi pendidikan era transformasi atau abad 21 yakni model pembelajaran Kooperatif. Tom V. Savage (dalam Rusman, 2012:203)

mengemukakan bahwa *cooperative learning* adalah suatu pendekatan yang menekankan kerja sama dalam kelompok. Menurut Mujtahidin (2014:223) Hal terpenting dalam model pembelajaran kooperatif adalah bahwa siswa dapat belajar dengan cara bekerja sama dengan teman. Sejalan dengan pendapat Rusman (2012:202) pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat *heterogen*. Salah satu model pembelajaran kooperatif adalah *Teams Games Tournament*. Menurut Saco (Rusman, 2012:224) fungsi pembelajaran TGT bagi siswa yaitu memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Berdasarkan hal tersebut, model pembelajaran TGT adalah jenis dari pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* menekankan keaktifan siswa dan tidak terlepas dari permainan akademik yang membingkai suatu pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 21 Oktober 2017 di SD Cendekia Sidoarjo khususnya dengan guru kelas V diperoleh data bahwa pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih menggunakan model konvensional. Pada pembelajaran matematika juga tak terlepas dari model konvensional, menurut ibu Yuli Tri Wilujeng, S.Si khusus pembelajaran matematika siswa hanya duduk dan mendengarkan serta mencatat apa yang diajarkan guru didepan kelas, hal ini membuat pembelajaran terasa membosankan bagi siswa. Akibat dari hal tersebut terjadilah permasalahan mengenai antusias serta kurang meratanya hasil belajar

pada setiap siswa. Tidak meratanya hasil belajar ini dikarenakan hanya ada beberapa siswa saja yang memiliki kemampuan lebih khusus mata pelajaran matematika.

Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor (Rusman, 2012:123). Berhasilnya suatu pembelajaran apabila adanya perubahan tingkah laku baik ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar dapat diketahui jika mengacu pada tercapainya tujuan pembelajaran yang ditetapkan dengan penilaian yang didapat dari sebuah test.

Menurut Scramm (dalam Rusman, 2012:159) media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Media pembelajaran adalah salah satu unsur yang mampu memberikan kesan yang menyenangkan dalam suatu pembelajaran. Media pembelajaran tidak selalu berbentuk nyata. Salah satu media yang bisa dikatakan tidak nyata yakni media berbasis *web* yang menghasilkan lingkungan belajar maya/virtual. Lingkungan belajar yang disediakan oleh *web* dilengkapi dengan fasilitas yang dapat kita kombinasikan penggunaannya untuk mendukung proses pembelajaran, antara lain forum diskusi, chat, penilaian *online* dan sistem administrasi (Rusman, 2012:293). Penggunaan media web juga harus diperhatikan baik dari fungsi utama media sebagai pemberi pesan yang konkret serta ke-efektifan dan efisiensi penggunaannya dalam pembelajaran yang disajikan pendidik dengan memperhatikan minat dan bakat siswa.

Melihat permasalahan diatas peneliti menemukan kesenjangan antara apa yang seharusnya ada itu tidak terjadi. Peneliti melihat adanya potensi yang besar untuk

dilakukanya pembaharuan dalam pembelajaran di SD Cendekia Sidoarjo. Pembaharuan pembelajaran tersebut tidak terlepas dari paradigma pendidikan zaman sekarang. Adanya pembaharuan yang berorientasi pada perkembangan zaman juga tidak terlepas dari potensi di lapangan yang telah ditangkap oleh peneliti dari hasil wawancara di sekolah. Potensi tersebut terlihat dari dua aspek yakni aspek SDM dan lingkungan. Aspek SDM yang dimaksud disini ialah guru dan siswa, guru di SD Cendekia secara keseluruhan mampu menggunakan gadget ataupun alat elektronik yang sekiranya mampu digunakan sebagai penunjang pembelajaran. Faktor SDM yang kedua yakni siswa SD Cendekia adalah siswa yang majemuk baik dari segi kesukuan maupun agama dan lingkungannya berada di daerah kota yang mampu dan tidak asing lagi dengan penggunaan *internet*. Sedangkan aspek lingkungan disini yakni berkaitan dengan fasilitas penunjang pembelajaran yang dimiliki yayasan SD Cendekia baik adanya jaringan *internet* dan lab komputer.

Sejalan dengan hal itu penelitian terdahulu yang berjudul pengaruh *model teams games tournament media tournament question cards* terhadap hasil belajar siswa pada materi hidro karbon telah dilakukan oleh Armynda (2013) menghasilkan data penelitian adanya pengaruh kuat sebesar 38,15% terhadap hasil belajar kimia materi pokok hidrokarbon dan minyak bumi siswa kelas X. Hasil penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Fredi (2015) dengan judul Eksperimentasi Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *software Cabri 3d* di tinjau dari kemampuan koneksi matematis siswa dengan kesimpulan pembelajaran TGT berbantuan *software Cabri 3d* menghasilkan

prestasi belajar lebih baik dibandingkan model TGT dan model pembelajaran langsung . Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan maka dilakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Model *teams games tournament* (TGT) berbantuan *website* Pembelajaran terhadap Hasil belajar siswa kelas V SD Cendekia Sidoarjo”. Setelah dilaksanakannya penelitian ini diharapkan memberikan peningkatan hasil belajar siswa kelas V SD Cendekia Sidoarjo.

1.2 Permasalahan

Adapun permasalahan, dari latar belakang yang telah dipaparkan yaitu :

- 1) Adakah Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) berbantuan *website* pembelajaran terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Cendekia Sidoarjo tahun ajaran 2017-2018 ?
- 2) Seberapa besar Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) berbantuan *website* pembelajaran terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Cendekia Sidoarjo tahun ajaran 2017-2018 ?

1.3 Tujuan

Tujuan penelitian berdasarkan permasalahan diatas adalah :

- 1) Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) berbantuan *website* pembelajaran terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Cendekia Sidoarjo tahun ajaran 2017-2018
- 2) Untuk mengetahui seberapa besar Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) berbantuan *website* pembelajaran

terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Cendekia Sidoarjo tahun ajaran 2017-2018

1.4 Manfaat

Adapun manfaat yang diharapkan peneliti dari penelitian ini yaitu :

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian berguna bagi peneliti untuk mengembangkan keilmuan yang didapat selama masa kuliah dan diterapkan dalam dunia nyata khususnya dunia pendidikan di Indonesia. Selain itu sebagai sumbangan pemikiran model dan metode pembelajaran di sekolah dasar.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Guru

Menambah wawasan bagi guru mengenai model pembelajaran non konvensional untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dampak selanjutnya siswa dapat memanfaatkan perkembangan TIK/internet dan keterkaitanya dengan proses pembelajaran serta dapat menciptakan suasana yang menyenangkan saat pembelajaran dilaksanakan. Selain itu guru juga mampu merelevankan perkembangan pembelajaran di era globalisasi pada saat proses pembelajaran di SD Cendekia Sidoarjo, dengan bantuan *website* pembelajaran tanpa mengurangi tujuan utama pembelajaran itu sendiri.

2. Bagi Sekolah

Diharapkan hasil penelitian mampu memberikan gambaran bagi jajaran yayasan SD Cendekia guna meningkatkan kualitas pendidikan dan profesionalisme tenaga pendidik dalam proses pembelajaran.

1.5 Hipotesis

Hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hipotesis Hasil Belajar Siswa

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran koopertaif tipe *teams games tournament* (TGT) berbantuan *website* pembelajaran pada hasil belajar siswa kelas V SD Cendekia Sidoarjo.

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran koopertaif tipe *teams games tournament* (TGT) berbantuan *website* pembelajaran pada hasil belajar siswa kelas V SD Cendekia Sidoarjo.