

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan adalah usaha sadar 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 bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Mengingat tuntutan kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik perlu adanya perubahan dalam model pembelajaran. Model pembelajaran yang seharusnya dikembangkan diharapkan dapat melayani dan memfasilitasi peserta didik untuk mampu berbuat dan melakukan sesuatu.

Model pembelajaran adalah suatu rencana atau suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain. Selanjutnya Joyce menyatakan bahwa setiap model model pembelajaran mengarahkan kita dalam mendesain pembelajaran untuk membantu peserta didik sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran tercapai.¹

¹ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, (Jakarta: Prenada Media, 2009), Hlm. 22.

Berbicara tentang model pembelajaran sangatlah penting bagi seorang guru untuk merapkannya di dalam kelas. Sesuatu yang terencana adalah satu pedoman untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran sehingga membantu peserta didik untuk mencapai tujuan yang dicapai berhasil. Dengan adanya model pembelajaran mampu untuk meningkatkan keefektifan dalam suatu atmosfer pembelajaran yang interaktif serta memperbaiki bangunan kurikulum. Beberapa model pembelajaran dirancang untuk membantu peserta didik kesadaran diri dan kreativitas, diantaranya beberapa berkaitan perkembangan disiplin atau partisipasi siswa yang bertanggung jawab dalam kelompok, dan membantu siswa menguasai materi pelajaran dengan mudah.

Untuk mencapai semua itu semua, diperlukan paradigma baru oleh seorang guru dalam proses pembelajaran, dari yang semula berpusat pada guru menuju pembelajaran yang inovatif dan berpusat pada siswa. Perubahan tersebut dimulai dari segi kurikulum, model pembelajaran, ataupun cara mengajar. Diperlukan paradigma revolusioner yang mampu menjadikan proses pendidikan sebagai pencetak sumber daya manusia yang berkualitas. Dalam perubahan kurikulum, cara mengajar harus mampu mempengaruhi pendidikan karena pendidikan merupakan tolak ukur pembelajaran dalam lingkup sekolah.

Pembelajaran inovatif adalah kegiatan yang untuk mewujudkan rencana menjadi tindakan nyata dalam rangka mencapai tujuan dan kompetensi yang telah ditetapkan secara efektif dan efisien. Pembelajaran yang inovatif merupakan suatu upaya untuk menjalankan, menyelenggarakan, mengupayakan agar prosedur dan alternatif yang

telah diputuskan dalam rencana berlaku dalam praktik.² Sedangkan Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik.³

Paradigma lama dalam proses pembelajaran adalah guru memberikan pengetahuan pada siswa secara pasif. Dalam konteks pendidikan, paradigma lama ini juga berarti jika seseorang mempunyai pengetahuan dan keahlian dalam suatu bidang, ia akan pasti akan dapat mengajar, ia tidak perlu tahu proses belajar mengajar yang tahu, ia hanya perlu menuangkan apa yang diketahuinya ke dalam botol kosong yang siap menerimanya. Banyak guru masih menganggap paradigma lama ini sebagai satu-satunya alternatif. Mereka mengajar dengan strategi ceramah dan mengharapkan siswa duduk, diam, dengar, catat, dan hafal.

Dengan kondisi pembelajaran yang demikian, masih banyak mendominasi proses pembelajaran pada setiap jenjang pendidikan. Maka dari itu perlu adanya keikutsertaan siswa dalam proses belajar mengajar secara aktif berpartisipasi dan mampu bekerja sama dengan siswa lain secara sportif. Dengan demikian siswa jika siswa aktif berpartisipasi dapat meningkat dan kegiatan pembelajaran lebih bermakna. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran oleh rekan sebaya melalui

² Mulyana dan Dadang Iskandar, *Revolusi Dan Inovasi Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), Hlm, 78.

³ Muhammad Fathurrohman, *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2017). Hlm, 16

pembelajaran kooperatif lebih efektif daripada pembelajaran yang hanya berfokus kepada pengajar.

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang menekankan pada proses kerja sama dalam suatu kelompok untuk mempelajari suatu materi akademik yang spesifik sampai tuntas.⁴ Melalui *cooperatif learning*, siswa didorong untuk bekerja sama secara maksimal sesuai dengan keadaan kelompoknya. Melalui pembelajaran kooperatif pula, seorang siswa akan menjadi sumber belajar bagi temannya yang lain.

Sedangkan menurut Lie mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif dikembangkan dengan dasar asumsi bahwa proses belajar mengajar akan lebih bermakna jika peserta dapat saling mengajari. Walaupun dalam pembelajaran kooperatif siswa dapat belajar dari dua sumber belajar utama yaitu pengajar dan teman belajar lain.⁵

Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran kelompok yang memiliki aturan-aturan tertentu. Prinsip dasar pembelajaran kooperatif adalah siswa membentuk kelompok kecil dan saling mengajar sesamanya untuk mencapai tujuan bersama.⁶ Dalam pembelajaran kooperatif siswa pandai mengajar siswa yang kurang pandai tanpa merasa dirugikan. Siswa kurang pandai dapat belajar dalam suasana yang menyenangkan karena banyak teman yang memotivasinya.

⁴ Khanifatul, *Pembelajaran Inovatif*, (Jakarta: AR-RUZZ Media, 2013), hlm. 21-22

⁵ Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*, (Jakarta Timur: PT Bumi Aksara, 2014), hlm. 189.

⁶ Ibid. 189.

Dalam model pembelajaran kooperatif, siswa dilibatkan secara aktif dan hanya bukan dijadikan sebagai objek. Pembelajaran tidak lagi berpusat lagi pada guru, tetapi berpusat pada siswa yang saking bekerja sama. Guru hanya memfasilitasi siswa untuk belajar sehingga mereka lebih leluasa untuk belajar. Dalam pembelajaran kooperatif, metode yang digunakan bukan lagi bersifat monoton seperti metode melainkan metode yang bersifat fleksibel dan dinamis sehingga dapat memenuhi kebutuhan siswa keseluruhan. Metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran kooperatif. Salah satunya dengan menggunakan metode TGT (Tournament Games Tournament) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari tiga sampai lima siswa yang heterogen.

Model Teams Geam Tournament adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta *reinforcement*.⁷ Metode ini sangat inovasi dan menyenangkan tentunya siswa akan ikut berpartisipasi didalamnya.

Menerapkan pembelajaran kooperatif dengan metode Teams Geam Tournament tujuannya agar membuat siswa yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya. Dalam metode pembelajaran ini juga dapat membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran karena dalam pembelajaran ini guru menjanjikan sebuah penghargaan.

⁷ Kokom Komalasari, *Pembelajaran Konstektual*, (Bandung, PT Refika Aditama, 2010), Hlm, 67.

Seperti yang disinggung sebelumnya, kurang bervariasinya model pembelajaran membuat siswa tidak memiliki minat dalam mengikuti pembelajaran dikelas yang berdampak terhadap hasil belajar yang rendah.

Metode ini diterapkan dalam penelitian penulis yaitu Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Metode Teams Game Tournament Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII Di SMPN 8 Pamekasan. Dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia yang tak jarang metode yang digunakan hanya yang itu-itu saja seperti *Teachers Centered Methods*.

Mata pelajaran bahasa Indonesia menjadi modal besar untuk belajar. Mata pelajaran Bahasa Indonesia membina peserta didik sebagai komunikator, pemikir imajinatif. Bahasa Indonesia bertujuan membina dan mengembangkan pengetahuan dan keterampilan berkomunikasi yang dibutuhkan peserta didik dalam menempuh pendidikan dan didunia kerja. Mata pelajaran Bahasa Indonesia secara umum bertujuan agar peserta didik mampu mendengarkan, membaca, memirsa, berbicara, dan menulis.

Namun, peneliti disini lebih memfokuskan penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Metode Teams Game Tournament Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII Di SMPN 8 Pamekasan. Dengan pembaruan model pelajaran yang baru mampu membuat siswa lebih semangat lagi dan tidak merasa bosan. Dan metode yang menggunakan metode TGT dimana seluruh siswa terlibat tanpa harus ada perbedaan status.

Oleh karena itu, implementasi metode teams game tournament dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah satu metode yang bisa diterapkan oleh para guru, jika sebelumnya seorang guru ketika melaksanakan proses pembelajaran bahasa Indonesia hanya dengan metode pembelajaran yang hanya berpusat pada guru dan siswa tentunya akan merasa bosan. Akibatnya siswa tidak dapat mencerna pelajaran dengan baik.

Berdasarkan kata peneliti di atas, maka peneliti memilih judul penelitian tentang *Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Metode Teams Game Tournament Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII Di SMPN 8 Pamekasan*.

Peneliti ini relevan dengan beberapa penelitian yang ada. Pertama, skripsi dengan judul Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teamas Game Tournamnet) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Sosiologi Siswa Kelas XI-IPS III SMA NEGERI 3 BOYOLALI Tahun Ajaran 2012/2013. Skripsi tersebut disusun oleh Yulia Ayu Astuti yang menempuh pendidikan S1 di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Sebelas Maret. Berdasarkan hasil penelitiannya, Setelah mengadakan penelitian tindakan kelas menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Turnament (TGT)* ini, maka peneliti memberi saran-saran untuk menambah wawasan bagi sekolah, guru, dan siswa. Sekolah seharusnya menerapkan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* khususnya dalam mata pelajaran sosiologi untuk merangsang siswa belajar secara aktif dan menarik, sehingga berdampak terhadap peningkatan prestasi belajar siswa. Selain itu Sekolah

sebaiknya mendorong guru untuk melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) untuk memperbaiki proses pembelajaran di kelas sehingga kualitas pembelajaran akan meningkat dan meningkatkan kualitas sekolah. Guru dalam mengajar hendaknya mengubah pembelajaran dari *teacher center* menjadi *student center*. Guru hendaknya selalu menggunakan model dan media pembelajaran yang variatif salah satunya dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Turnament (TGT)*, sehingga siswa tidak mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran. Guru seharusnya berperan sebagai fasilitator dan motivator yang memfasilitasi siswa dalam belajar. Guru perlu melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) untuk memperbaiki dan mengatasi permasalahan pembelajaran yang terjadi di kelas. Namun siswa hendaknya ikut berperan aktif dalam setiap proses pembelajaran di kelas, lebih bertanggung jawab terhadap tugas-tugasnya, dan siswa seharusnya meningkatkan usaha dalam belajar agar memperoleh hasil belajar yang optimal.

Kedua, jurnal dengan judul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe SnowBall Throwing Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. Jurnal tersebut disusun oleh Triatuti Handayani, Dkk. Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan mengenai Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe SnowBall Throwing dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi suhu. Data yang mendukung yaitu pencapaian rata-rata hasil posttest hasil peserta didik sebesar 63,44% atau dalam kategori baik sehingga pembelajaran dengan model tersebut lebih efektif diterapkan.

Proses pembelajaran dengan menggunakan model konvensional kurang mampu untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi suhu. Data yang

mendukung yaitu pencapaian hasil rata-rata *postest* peserta didik sebesar 51,72% atau dalam kategori kurang. Hal ini dikarenakan metode ceramah, tanya jawab, dan latihan soal.

Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar kognitif antara peserta didik yang menggunakan model kooperatif tipe snowball throwing dengan pembelajaran konvensional. Perbedaan ini dapat ditunjukkan dari hasil uji t yang diperoleh memiliki signifikan 0,723.

Ketiga, jurnal yang berjudul Pengaruh Penggunaan Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dalam Pembelajaran Biologi Di SMPN 2 Cimalaka. Jurnal tersebut disusun oleh Yeti dan Dian, Hasil penelitian dengan uji Z rerata tunggal menunjukkan bahwa pada kelas penelitian nilainya sudah memenuhi ketuntasan belajar dengan prosentase ketuntasan belajar sebesar 89,74%. Dari perhitungan uji Z rerata tunggal juga diperoleh hasil bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan dari pretest ke postest. Berdasarkan skor gain ternormalisasi sebesar 0,44% efektivitas pembelajaran dikategorikan kedalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw yang dikembangkan pada penelitian ini cukup efektif dalam meningkatkan penguasaan kosep Reproduksi Vegetatif Alami Tumbuhan di SMPN 2 Cimalaka

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan dari konteks penelitian di atas, maka peneliti memfokuskan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah implementasi pada tahap awal, inti, dan tahap akhir dalam model pembelajaran *kooperatif* dengan metode *teams game tournament* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas VII di SMPN 8 Pamekasan ?
2. Apa saja kendala dalam menerapkan model pembelajaran *kooperatif* dengan metode *teams game tournament* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas VII di SMPN 8 Pamekasan?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari fokus penelitian di atas, maka peneliti memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana tahap awal, inti, dan tahap akhir dalam implementasi model pembelajaran *kooperatif* dengan metode *teams game tournament* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia siswa Kelas VII di SMPN 8 Pamekasan
2. Untuk mengetahui kendala dalam menerapkan model pembelajaran *kooperatif* dengan metode *teams game tournament* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas VII di SMPN 8 Pamekasan

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki dua kegunaan yang ingin dicapai oleh peneliti, yaitu kegunaan secara praktis dan kegunaan secara teoretis:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini bermanfaat untuk : Peneliti, sebagaimana peneliti mendapat ilmu. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan untuk pengajar dala menerapkan model pembelajaran *kooperatif* agar siswa tidak bosan pada saat proses belajar mengajar

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, dapat menambah wawasan serta pengalaman peneliti terkait dengan penerapan model pembelajaran *kooperatif* dengan metode team game tournament pada pembelajaran bahasa Indonesia
- b. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat dipergunakan sebagai referensi penelitian lebih lanjut yang berhubungan dengan implementasi model pembelajaran *kooperatif*
- c. Bagi akademis, diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat memperkaya bahasa, sumbangan pemikiran dan informasi bagi akademisi juga praktisi mengenai implementasi model pembelajaran *kooperatif*

E. Definisi Istilah

Supaya tidak terjadi kesalahan persepsi terhadap tujuan penelitian ini, maka perlu dipertegas istilah sebagai berikut:

1. Implementasi adalah sebagai suatu penerapan, ide, kebijakan atau pembaruan dalam suatu tindakan praktis sehingga memberikan dampak baik berupa pengetahuan, keterampilan maupun nilai dan sikap
2. Model pembelajaran *kooperatif* merupakan salah satu model pembelajaran kelompok atau kerjasama dalam tim yang memiliki aturan-aturan tertentu. Prinsip dasar pembelajaran kooperatif adalah siswa membentuk kelompok kecil dan saling mengajar sesamanya untuk mencapai tujuan bersama

3. Metode *teams game Tournament* adalah salah satu metode dalam pembelajaran *kooperatif* yang dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari tiga sampai lima siswa yang heterogen.