

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan zaman, pendidikan sangat dibutuhkan bagi setiap orang karena pendidikan merupakan lingkungan yang sangat penting bagi setiap orang untuk belajar dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada BAB II Pasal (3) yang berbunyi:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Menurut Mudyahardjo (2012:3) dalam Triwiyanto (2014: 22) mendefinisikan pengertian pendidikan kedalam tiga jangkauan yaitu pengertian pendidikan secara luas, pengertian pendidikan secara sempit, dan pengertian pendidikan secara luas terbatas. Interpretasi pengertian pendidikan secara luas adalah pengalaman belajar yang berlangsung dalam lingkungan dan sepanjang hidup dengan segala situasi yang mempengaruhi pertumbuhan individu.

Survey yang dilakukan oleh *The Global Competitiveness Report 2008-2009* dari *World Economic Forum* (dalam Martin, dkk. 2008) menyatakan bahwa problematika rendahnya SDM menjadi salah satu penyebab penghambatan tujuan pendidikan yang tercantum dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Berdasarkan data *Education for All (EFA) Global Monitoring Report 2011* yang dikeluarkan oleh organisasi pendidikan dunia yaitu UNESCO menunjukkan bahwa kualitas perkembangan pendidikan di Indonesia pada urutan ke 69 dari 127 negara yang telah disurvei (dalam Yaumi, 2017: 3). Rendahnya mutu pendidikan juga disampaikan oleh riset *Programme for International Student Assessment*

(PISA) pada tahun 2006 prestasi literasi siswa di Indonesia menempati peringkat ke 48 dari 56 negara didunia (OECD, 2007 dalam Tajjala, 2010: 2)

Dari fakta yang telah diaparkan diatas maka pemerintah mengeluarkan Undang Undang Nomor 20 Tahun 2003 pada BAB IV Pasal 11 Ayat (1) yang berbunyi:

“Pemerintah dan Pemerintah Daerah wajib memberikan layanan dan kemudahan, serta menjamin terselenggaranya pendidikan yang bermutu bagi setiap warga tanpa diskriminasi”

Pemerintah mengeluarkan Undang Undang diatas mempunyai maksud dan tujuan agar pelayanan pendidikan yang diberikan agar dapat dimaksimalkan guna mendukung peningkatan mutu pendidikan sehingga dapat mendorong peningkatan SDM untuk membangun kemajuan bangsa. Dalam dunia pendidikan juga tidak lepas dari prestasi yang dihasilkan siswa. Prestasi siswa sebagai landasan tolak ukur sebagai tingkat keberhasilan pendidikan melalui kegiatan belajar mengajar. Hasil belajar dapat diketahui ketika adanya penilaian hasil usaha dalam kegiatan belajar

Menurut Suryabrata (2005: 175) prestasi belajar meliputi perubahan psikomotorik, sehingga prestasi belajar adalah kemampuan siswa yang berupa penguasaan pengetahuan, sikap, dan ketrampilan yang dicapai dalam belajar setelah ia melakukan kegiatan belajar. Hal ini sependapat dengan penelitian yang dilakukan oleh Siregar pada mahasiswa Biologi FMIPA Universitas Negeri Medan dengan judul “ Pengaruh Pembelajaran Berbasis Proyek dan Masalah dalam Tatanan Pembelajaran Kontekstual pada Perkuliahan Mikrobiologi Terhadap Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi, Sikap Ilmiah, Keterampilan Proses Sains Mahasiswa Biologi FMIPA Universitas Negeri Medan.” Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) kemampuan berfikir tingkat tinggi memiliki nilai rata-rata 88,89 dengan signifikansi $0,000 < 0,05$, (2) pada sikap ilmiah memperoleh nilai rata-rata 88,26 dengan signifikansi $0,000 < 0,05$ (3) keterampilan proses sains memperoleh nilai rata-rata 88,37 dengan signifikansi $0,000 < 0,05$

Prestasi belajar adalah penilaian hasil usaha kegiatan belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf, maupun kalimat yang dapat

dinyatakan mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh setiap anak dalam periode tertentu (Tirtonegoro, 2001:43).

Efektivitas strategi pembelajaran harus dilakukan dengan inovatif, kreatif, dan menyenangkan agar siswa tidak mudah bosan dan kejenuhan dalam melakukan proses pembelajaran, siswa dituntut untuk berperan aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung sehingga peserta didik dapat menemukan konsep baru dalam pembelajaran, berfikir secara kritis tentang masalah yang dihadapi, dan dapat menjalin kerjasama serta komunikasi antara peserta didik untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi sehingga diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Strategi pembelajaran kooperatif merupakan aktivitas pembelajaran kelompok yang diorganisir oleh satu prinsip bahwa pembelajaran harus didasarkan pada perubahan informasi secara sosial diantara kelompok-kelompok pembelajaran sendiri dan didorong untuk meningkatkan pembelajaran peserta didik (Roger, 1992 dalam Huda, 2011:29). Penggunaan strategi pembelajaran kooperatif siswa dapat berperan aktif dalam pelaksanaan pembelajaran, berfikir secara kritis tentang masalah yang dihadapi, dan dapat bekerja sama serta menjalin komunikasi antar siswa untuk dapat menyelesaikan masalah yang sedang dihadapi. Menurut Slavin (1995) dalam (Huda, 2013:197) TGT berhasil meningkatkan skill dasar siswa, interaksi positif antar siswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa yang berbeda. Hal ini juga sependapat dengan penelitian yang dilakukan oleh Cahyaningsih (2017) hasil yang diperoleh dari hasil uji t diperoleh bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $2,073 > 1,980$ jadi ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar matematika, Sholihatunnisa (2019) hasil yang diperoleh dalam penelitian ini adalah ada perbedaan hasil belajar IPS antara siswa yang menggunakan model pembelajaran TGT berbasis media ular tangga dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran *grup discussion*, Monfajri & Miaz (2019) dalam penelitian ini bahwa menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus I yang semula 65 menjadi 77 dan pada siklus II yang semula 71 meningkat menjadi 94 dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan

pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar IPS kelas VI SDN 2 Percontohan Kota Bukittinggi.

Pada pelaksanaan TGT dengan media Ludo setiap kelompok harus membaca dan memahami materi yang diberikan guru dengan waktu yang sudah ditentukan. Setelah membaca dan memahami materi, setiap anggota kelompok diuji secara individu melalui permainan akademik di meja turnamen. Selama pelaksanaan permainan akademik disediakan papan skor untuk mengetahui seberapa anggota kelompok yang sedang bertanding di meja turnamen menguasai materi yang telah dipelajarinya. Penggunaan model pembelajaran TGT guru hanya sebagai fasilitator saja yang mengarahkan dan memotivasi siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Dalam hal ini dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab siswa dan saling menghargai perbedaan yang ada pada setiap siswa.

IPS sebagai mata pelajaran yang diterapkan dalam kurikulum satuan pendidikan SMP/MTs. Menurut Depdiknas (2004: 1) menyebutkan bahwa IPS adalah seperangkat fakta, peristiwa dan generalisasi yang berkaitan dengan perilaku manusia untuk membina pribadi, masyarakat, dan bangsa sesuai dengan pengalaman dimasa lalu untuk bekal menghadapi masalah masa kini dan sebagai antisipasi di masa yang akan datang. Pada kurikulum 2013 mata pelajaran IPS telah menyatukan seluruh ilmu-ilmu sosial dalam satu bidang studi menjadi mata pelajaran IPS Terpadu yang merupakan perpaduan dari mata pelajaran sosiologi, geografi, ekonomi, dan sejarah. Menurut Noman Sumantri (2001) dalam Echanudin (2008: 87) menjelaskan bahwa tujuan pendidikan IPS Terpadu pada tingkat SMP adalah: 1) menumbuhkan nilai kewarganegaraan, moral, ideologi negara dan agama, 2) menegaskan pada isi dan metode berfikir ilmuwan, 3) menekankan reflektif inkuiri.

Berdasarkan hasil informasi yang didapatkan dari guru mata pelajaran IPS kelas VIII MTs Ponpes Darul Hijroh yaitu prestasi belajar siswa masih tergolong rendah karena hasil Penilaian Tengah Semester (PTS) masih banyak siswa yang belum mencapai KKM yaitu memperoleh nilai 72 sedangkan KKM yang ditetapkan oleh sekolah adalah 75. Disebabkan karena guru masih fokus

pada penggunaan model pembelajaran konvensional dengan metode ceramah bervariasi, sehingga siswa juga kurang aktif dalam menyampaikan pendapat atau bertanya selama kegiatan proses belajar di dalam kelas hanya mengandalkan pemberian materi dari guru saja. Siswa juga kurang bertanggung jawab dalam setiap menghadapi masalah dan mengkomunikasikan dengan teman sehingga dalam berdiskusi hanya menulis ulang materi yang sudah diberikan oleh guru disinyalir hasil belajar siswa rendah. Hal tersebut juga sependapat dengan penelitian yang dilakukan oleh Sudimahayasa (2015), Erlinda (2017), Rouf (2019) yang menyebutkan bahwa rendahnya hasil belajar siswa karena guru menggunakan model konvensional dengan metode ceramah tanpa memperhatikan kemampuan yang dimiliki siswa, sehingga banyak siswa yang tidak mencapai batas KKM.

Berdasarkan masalah dan latar belakang yang telah dipaparkan di atas maka peneliti berusaha mencari alternatif strategi pembelajaran yang lainnya yang mampu meningkatkan keaktifan siswa, tidak mudah bosan dalam pembelajaran, menumbuhkan rasa tanggung jawab dan meningkatkan komunikasi antar siswa sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, perlu diadakannya eksperimentasi dengan penggunaan strategi *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media Ludo dalam pembelajaran ekonomi. Berdasarkan asumsi yang telah dipaparkan, strategi pembelajaran TGT dengan media Ludo memungkinkan siswa dapat berperan aktif, bertanggung jawab, dan menjalin komunikasi antar siswa selama pembelajaran berlangsung.

Penelitian ini diadakan di MTs Ponpes Darul Hijroh karena ditempat tersebut dipandang cukup penting untuk mengetahui situasi dan kondisi siswa yang berkaitan dalam aktivitas proses pembelajaran. Bertolak dari paparan di atas peneliti sengaja menangkap masalah kurangnya keaktifan peserta didik, rasa tanggung jawab, dan komunikasi antar peserta didik dengan judul “STUDI KOMPARASI PENGGUNAAN STRATEGI PEMBELAJARAN *TEAMS GAME TOURNAMENT* (TGT) MENGGUNAKAN MEDIA LUDO DENGAN STRATEGI PEMBELAJARAN KONVENSIONAL TERHADAP

PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS VIII MTs PONPES DARUL HIJROH.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas, maka masalah-masalah yang dapat diidentifikasi adalah:

1. Guru masih berfokus pada penggunaan model pembelajaran konvensional dengan metode ceramah bervariasi
2. Siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran.
3. Siswa kurang bertanggung jawab dalam menghadapi masalah yang diberikan oleh guru.
4. Kurangnya komunikasi antar siswa dalam menyelesaikan masalah yang diberikan guru.
5. Hasil belajar siswa masih tergolong rendah karena masih banyak siswa yang belum mencapai nilai KKM.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan diatas, peneliti memberi batasan masalah yang akan diteliti sebagai berikut:

1. Objek Penelitian
 - a. Strategi pembelajaran TGT pada mata pelajaran ekonomi pokok bahasan perdagangan antar pulau dan perdagangan antar daerah.
 - b. Prestasi belajar siswa merupakan nilai tes mata pelajaran ekonomi pokok bahasan perdagangan antar pulau dan perdagangan antar daerah.

2. Subjek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah siswa Kelas VIII C sebagai kelas kontrol dan siswa kelas VIII D sebagai kelas eksperimen Tahun Pelajaran 2020/2021.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka dapat dirumuskan sebagai berikut:

“Apakah penerapan strategi pembelajaran TGT menggunakan media Ludo lebih baik dari pada strategi pembelajaran konvensional terhadap peningkatan prestasi belajar siswa kelas VIII MTs Ponpes Darul Hijroh?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini dalah untuk menjawab permasalahan yang telah dipaparkan dalam rumusan masalah diatas. Adapun tujuan penelitian ini sebagai berikut:

Untuk mengetahui bahwa penerapan strategi pembelajaran TGT menggunakan media Ludo lebih baik dari pada strategi pembelajaran konvensional terhadap peningkatan prestasi belajar siswa kelas VIII MTs Ponpes Darul Hijroh.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis dapat memberikan wawasan dan pengetahuan dalam penggunaan strategi pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) dengan media Ludo pada pembelajaran IPS.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Lembaga

Sebagai referensi untuk penerapan strategi pembelajaran khususnya *Teams Game Tournament* (TGT) dengan media ludo pada mata pelajaran IPS dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.

b. Bagi Guru

Memberikan masukan dan referensi strategi pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran IPS dalam meningkatkan prestasi belajar siswa

c. Bagi Peserta Didik

Penerapan strategi pembelajaran yang semakin inovatif dan kreatif sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran,

meumbuhkan rasa tanggung jawab siswa dan menjalin interaksi antar siswa sehingga siswa tidak mudah merasa bosan dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa

d. Bagi Peneliti

Dapat menambah ilmu dan wawasan pengetahuan dan dijadikan masukan sebagai pengembangan penelitian selanjutnya.