

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan mempunyai peran yang sangat strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan upaya mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia dalam mewujudkan kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Usaha untuk meningkatkan pembangunan sumber daya manusia melalui pendidikan perlu mendapatkan perhatian khusus. Undang-undang Pendidikan No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang berfungsi mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang berilmu, kreatif dan mandiri terhadap perkembangan zaman (Mulyasa, 2009: 4).

Masalah pendidikan di Indonesia saat ini adalah kesenjangan. Sebagian kecil anak bisa mendapat pendidikan yang baik, akses yang baik, dan ekosistem yang mendukung, tapi masih banyak anak yang berada dalam kondisi memprihatinkan sehingga menjadi isu sosial di masyarakat. Pendidikan yang baik, akses yang baik, dan ekosistem yang mendukung tentunya akan berdampak baik bagi anak sehingga menumbuhkan minat untuk belajar dan mendapatkan hasil yang memuaskan. Sedangkan pendidikan yang buruk, akses yang buruk, dan ekosistem yang tidak mendukung akan mengurangi minat anak untuk belajar dan tentunya akan mendapatkan hasil yang kurang memuaskan (Shihab, 2018).

Nusa Tenggara Timur (NTT) dikenal sebagai salah satu provinsi dengan mutu pendidikan terendah di Indonesia. Hal ini ditandai dengan Indeks Pembangunan Manusia (IPM) NTT yang berada di urutan 32 dari 34 Provinsi di Indonesia. Beberapa persoalan yang menyebabkan rendahnya kualitas pendidikan di NTT, yakni profesionalisme guru, rendahnya pendapatan ekonomi masyarakat, kepemimpinan dan manajemen sekolah yang kurang profesional dan tidak visioner (Lon, 2018).

Pemerintah berperan penting dalam mengatasi masalah pendidikan yang terjadi saat ini. Dalam melaksanakan pembangunan di bidang pendidikan yang lebih berkualitas berbagai usaha telah dan terus dilakukan pemerintah melalui perbaikan sarana pendidikan, pelatihan guru dan tenaga pendidik lainnya serta pengembangan dan perbaikan kurikulum.

Kurikulum yang berlaku dalam sistem pendidikan di Indonesia adalah kurikulum 2013. Kurikulum 2013 menuntut perubahan paradigma dalam pendidikan dan pembelajaran khususnya pada jenjang dan jenis pendidikan formal. Berkaitan dengan faktor guru, Kemendikbud sudah mendesain strategi penyiapan guru dalam jabatan yakni melibatkan tim pengembang kurikulum di tingkat pusat; instruktur diklat terdiri atas unsur pendidikan, dosen, guru inti, pengawas, kepala sekolah, guru utama meliputi guru inti, pengawas, dan kepala sekolah. Setidaknya ada empat aspek yang harus diberi perhatian khusus dalam rencana implementasi dan keterlaksanaan kurikulum 2013, yaitu kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi profesional dan kompetensi

sosial. Guru sebagai ujung tombak penerapan kurikulum, diharapkan bisa menyiapkan dan membuka diri terhadap beberapa kemungkinan terjadinya perubahan. Kurikulum 2013 dikembangkan dengan penyempurnaan pola pikir yaitu pola pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran berpusat pada peserta didik (Mulyasa, 2015).

Berdasarkan praktek pengalaman lapangan (PPL) dan observasi yang dilaksanakan di SMA Negeri 9 Kupang kelas XI MIA 3 diperoleh fakta bahwa laboratorium di sekolah tidak digunakan sebagaimana mestinya karena kekurangan ruang kelas sehingga laboratorium dijadikan sebagai ruang kelas. Dalam pelaksanaan pembelajaran guru lebih banyak menggunakan pembelajaran langsung yang lebih didominasi oleh metode ceramah, sehingga peserta didik merasa jenuh. Media pembelajaran yang sering digunakan dalam pelajaran fisika hanya buku paket karena kurangnya alat-alat praktikum. Dampaknya ketika guru memberikan kesempatan untuk berdiskusi, peserta didik kurang aktif dalam berdiskusi dan lebih senang mengganggu teman lain. Kriteria ketuntasan minimal (KKM) di SMA Negeri 9 Kupang pada mata pelajaran Fisika cukup tinggi yaitu 75. Berpatokan pada kriteria ketuntasan minimal hasil ujian akhir semester peserta didik kelas XI MIA 3 hanya 11 orang dari 34 peserta didik yang mencapai KKM. Respon peserta didik terhadap proses pembelajaran masih rendah, itu terlihat ketika proses pembelajaran sedang berlangsung, peserta didik lebih banyak cerita dengan peserta didik yang lain dan sibuk menggunakan *smartphone*.

Dalam pembelajaran fisika tentunya setiap peserta didik mempunyai pandangan yang berbeda tentang pelajaran ini. Ada yang memandang fisika sebagai pelajaran yang sulit. Bagi yang menganggap fisika sebagai pelajaran yang menyenangkan maka akan tumbuh minat dalam diri peserta didik untuk mempelajari fisika dan optimis dalam menyelesaikan masalah-masalah yang bersifat menantang dalam pembelajaran fisika. Ketika peserta didik sudah merasakan tertantang maka peserta didik tersebut akan berusaha mencari tahu dengan cara membaca. Sebaliknya, bagi yang menganggap fisika sebagai pelajaran yang sulit, maka peserta didik tersebut akan bersikap pesimis dalam menyelesaikan masalah fisika dan kurang menyukai pelajaran fisika. Sikap-sikap tersebut tentunya akan mempengaruhi hasil belajar yang mereka capai dalam belajar (Astuti, 2015).

Strategi pembelajaran *Indeks Card Match* adalah strategi ‘mencari pasangan kartu’ cukup menyenangkan digunakan untuk mengulangi materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya. Namun materi baru pun bisa diajarkan dengan strategi ini dengan catatan, peserta didik diberi tugas mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu. Strategi ini memungkinkan peserta didik untuk berpasangan dan memberikan kuis pada temannya (Silberman, 1996: 269).

Model pembelajaran yang dapat diterapkan strategi ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang membagi peserta didik pada kelompok-kelompok kecil yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan

suku atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi kemudian peserta didik dibagi dalam kelompok untuk melakukan permainan akademik (Isjoni, 2013:83)

Menurut Wahyuni (2015) penerapan pembelajaran kooperatif dengan strategi *Index Card Match* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Bima dan Widodo (2017) menyatakan bahwa dengan menerapkan strategi pembelajaran *Index Card Match* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pelajaran Fisika. Hal serupa dikemukakan oleh Supiana (2017) bahwa strategi *Index Card Match* dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Safarina (2018) menyatakan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal yang sama di jelaskan juga oleh Rigasari (2015) bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar peserta didik. Dari hasil penelitian terdahulu yang telah diuraikan maka peneliti menyimpulkan bahwa strategi pembelajaran *Index Card Match* dapat diterapkan pada model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Strategi *Index Card Match* akan diterapkan pada tahap permainan akademik di model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Salah satu materi pokok di kelas XI MIA pada mata pelajaran Fisika adalah Alat Optik. Kompetensi dasar yang harus dicapai peserta didik yaitu menganalisis cara kerja alat optik menggunakan sifat pemantulan cahaya dan pembiasan cahaya oleh cermin dan lensa. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, akan lebih baik bila

pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan respon peserta didik. Strategi pembelajaran *Index Card Match* yang dikombinasikan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) diharapkan mampu mengatasi permasalahan yang ada pada kelas XI MIA SMA Negeri 9 Kupang.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu dilakukan penelitian dengan judul **“Penerapan strategi pembelajaran *Index Card Match* dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi Alat-Alat Optik di kelas XI MIA 3 SMA Negeri 9 Kupang tahun ajaran 2018/2019”**

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dengan menerapkan strategi pembelajaran *Index Card Match* dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Together* (TGT) materi pokok alat-alat optik pada peserta didik kelas XI MIA 3 SMA Negeri 9 Kupang tahun ajaran 2018/2019?
2. Bagaimanakah ketrampilan kooperatif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dengan menerapkan strategi *Index Card Match* dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) materi

pokok alat-alat optik pada peserta didik kelas XI MIA 3 SMA Negeri 9 Kupang tahun ajaran 2018/2019?

3. Bagaimanakah ketuntasan indikator hasil belajar dengan menerapkan strategi pembelajaran *Index Card Match* dalam model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Together (TGT) materi pokok alat-alat optik pada peserta didik kelas XI MIA SMA Negeri 9 Kupang tahun ajaran 2018/2019?
4. Bagaimanakah ketuntasan hasil belajar peserta didik dengan menerapkan strategi pembelajaran *Index Card Match* dalam model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Together (TGT) materi pokok alat-alat optik pada peserta didik kelas XI MIA SMA Negeri 9 Kupang tahun ajaran 2018/2019?
5. Bagaimana respon peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran dengan menerapkan strategi pembelajaran *Index Card Match* dalam model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Together (TGT) materi pokok alat-alat optik pada peserta didik kelas XI MIA SMA Negeri 9 Kupang tahun ajaran 2018/2019?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dengan menerapkan strategi pembelajaran *Index Card Match* dalam model

pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Together (TGT) materi pokok alat optik pada peserta didik kelas XI MIA SMA Negeri 9 Kupang tahun ajaran 2018/2019.

2. Mendeskripsikan ketrampilan kooperatif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dengan menerapkan strategi *Index Card Match* dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) materi pokok alat-alat optik pada peserta didik kelas XI MIA 3 SMA Negeri 9 Kupang tahun ajaran 2018/2019.
3. Mendeskripsikan ketuntasan indikator hasil belajar dengan menerapkan strategi pembelajaran *Index Card Match* dalam model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Together (TGT) materi pokok alat-alat optik pada peserta didik kelas XI MIA SMA Negeri 9 Kupang tahun ajaran 2018/2019.
4. Mendeskripsikan ketuntasan hasil belajar peserta didik dengan menerapkan strategi pembelajaran *Index Card Match* dalam model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Together (TGT) materi pokok alat-alat optik pada peserta didik kelas XI MIA SMA Negeri 9 Kupang tahun ajaran 2018/2019.
5. Mengetahui respon peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran dengan menerapkan strategi pembelajaran *Index Card Match* dalam model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Together (TGT) materi pokok

alat-alat optik pada peserta didik kelas XI MIA SMA Negeri 9 Kupang tahun ajaran 2018/2019.

D. Batasan Istilah

Agar tidak terjadi kesalahan penafsiran istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu dijelaskan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini:

1. Penerapan adalah penggunaan suatu metode atau model tertentu menurut aturan atau kaidah tertentu (KKBI)
2. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh atau dimiliki peserta didik sebagai hasil dari proses pencarian pengetahuan yang dilakukan atas dasar sadar dan terencana yang dimana hasil tersebut dimanifestasikan menjadi perubahan tingkah laku (Bima dan Widodo, 2017).
3. Alat optik adalah alat yang memanfaatkan sifat cahaya, hukum pemantulan, dan hukum pembiasan cahaya untuk membentuk bayangan suatu benda (Kamajaya dan Purnama, 2016).
4. Strategi pembelajaran merupakan pendekatan umum serta rangkaian tindakan yang akan diambil dan digunakan guru untuk memilih beberapa metode pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran (Rambe, 2018).
5. Strategi *Index Card Match* adalah strategi “mencari pasangan kartu” cukup menyenangkan digunakan untuk mengulang materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya (Silberman, 1996: 269).

6. Team Games Tournament adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok kecil untuk melakukan permainan akademik (Isjoni. 2013:83)
7. Peserta didik
Anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu (UU No.20 tahun 2003).

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Bagi Peserta didik
 - a. Membantu mengatasi permasalahan yang dihadapi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran fisika.
 - b. Meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran fisika.
2. Bagi Pendidik
Sebagai bahan informasi pendidik dalam memilih strategi pembelajaran yang lebih tepat sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan minat pada mata pelajaran fisika.
3. Bagi Sekolah
Memberikan masukan yang baik bagi sekolah dalam rangka memperbaiki dan meningkatkan kegiatan pembelajaran yang selanjutnya dapat meningkatkan mutu sekolah.

4. Bagi Peneliti

- a. Sebagai bahan refleksi bagi calon guru dalam mengelola pembelajaran Fisika sehingga dapat mencapai hasil pembelajaran yang baik.
- b. Sebagai bahan referensi para peneliti selanjutnya.