

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Keberhasilan pembelajaran sangat erat kaitannya dengan strategi dan metode pembelajaran. Strategi pembelajaran yang tepat akan membina peserta didik untuk berfikir mandiri, kreatif dan sekaligus adaptif terhadap berbagai situasi yang terjadi (Zaini, 2002:96). Implementasi strategi dan metode pembelajaran yang kurang tepat akan mengakibatkan kegagalan dalam proses pembelajaran. Sebaliknya, strategi dan metode pembelajaran yang tepat akan menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, memicu semangat dan keaktifan peserta didik dalam belajar.

Hal ini perlunya menciptakan suasana belajar yang demokratis-kreatif dan menyenangkan dalam pembelajaran, yaitu suasana belajar yang melibatkan siswa aktif sebagai subjek maupun objek, sehingga siswa dapat meningkatkan kemampuannya sesuai dengan potensi yang ada pada dirinya.

Salah satu model pembelajaran yang sekarang sering digunakan adalah model pembelajaran *cooperative learning*. Menurut Slavin (2005) sebagaimana dikutip Isjoni (2010: 23) menyebutkan bahwa pembelajaran kooperatif atau *cooperative learning* merupakan model pembelajaran yang telah dikenal sejak lama, dimana pada saat itu guru mendorong para siswa untuk melakukan Kerjasama dalam kegiatan-

kegiatan tertentu seperti diskusi atau pengajaran oleh teman sebaya (*peer teaching*). Rusman (2011) menyatakan pembelajaran kooperatif merupakan suatu strategi pembelajaran dengan cara melibatkan siswa untuk saling berinteraksi dalam suatu kelompok kecil. Dari kedua pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang menuntut siswa untuk belajar Bersama dalam kelompok-kelompok kecil, mengedepankan sikap Kerjasama secara maksimal, saling memberi semangat, dorongan, dan peduli terhadap teman sekelompoknya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dilakukan.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Slavin (1995) dinyatakan bahwa :

- a. Penggunaan pembelajaran *cooperative* dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik dan sekaligus dapat meningkatkan hubungan sosial, menumbuhkan sikap toleransi dan menghargai pendapat orang lain.
- b. Pembelajaran *cooperative* dapat memenuhi kebutuhan peserta didik dalam berfikir kritis, memecahkan masalah, dan mengintegrasikan pengetahuan dengan pengalaman. Dengan alasan tersebut, strategi pembelajaran *cooperative* diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran.

Masih banyak pendidik yang hanya menggunakan metode pengajaran lama seperti metode ceramah dengan kurang menggabungkan dengan metode pembelajaran yang lain. Sehingga siswa kurang memperhatikan dalam kegiatan belajarnya, sebab siswa cenderung menjadi bosan dalam belajar dan hanya menerima saja pelajaran tanpa ada timbal balik tentang materi yang diperoleh melalui penjelasan guru. Akibatnya, siswa hanya memperhatikan materi pelajaran pada saat akan ujian, sedangkan pada saat berlangsungnya pembelajaran mereka cenderung kurang berminat seperti tidak mendengarkan penjelasan guru dan kelas menjadi ramai.

Untuk itu perlu adanya pembelajaran inovatif yang menyenangkan serta pemanfaatan media yang baik. Pembelajaran inovatif yang dimaksud berupa model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif berkembang saat ini karena menyesuaikan kurikulum yang ada. Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mengutamakan kerja sama di antara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran (Fathurrohman, 2016).

Dalam pembelajaran ini, setiap anggota kelompok terdiri dari anggota yang bersifat heterogen. Pembelajaran kooperatif mengharuskan peserta didik untuk lebih aktif dalam mencari informasi secara mandiri, sedangkan pengajar hanya sebagai fasilitator yang hanya mengarahkan.

Pembelajaran kooperatif saat ini mempunyai berbagai inovasi dalam model pembelajarannya. Salah satu inovasi pembelajaran kooperatif adalah tipe TGT (*Teams Game Tournament*). TGT (*Teams Game Tournament*) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang sering digunakan karena mengandung unsur permainan sehingga dapat membangkitkan semangat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Slavin (dalam Rusman, 2016:225) tahapan-tahapan dalam model Pembelajaran kooperatif TGT (*Teams Game Tournament*) diantaranya adalah Tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan (*team recognition*). Dengan adanya permainan dalam model pembelajaran TGT (*Teams Game Tournament*) ini, membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menarik dan lebih menyenangkan ditambah lagi dengan adanya turnamen akademik tentunya dapat memunculkan di setiap kelompok agar bisa menjadi tim yang terbaik.

Berdasarkan penelitian Styoningasih (2013) dengan judul “Pengaruh Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Game Tournament*) dengan Menggunakan Media Soal Teka-teki Silang Terhadap Penguasaan Bilangan bahasa Jepang Pada Siswa Kelas XII A di SMK GAJAH MADA MEJAYAN tahun ajaran 2013/2014”. Penelitian tersebut menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Game Tournament*) dengan Media Soal Teka-teki Silang.

Berdasarkan hasil observasinya didapati bahwa Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Game Tournament*) dengan Menggunakan Media Soal Teka-teki Silang berpengaruh positif terhadap penguasaan bilangan bahasa Jepang, model pembelajaran TGT dalam penelitian ini pun mampu menumbuhkan motivasi belajar pada siswa, sehingga pembelajaran dapat berjalan secara efektif.

Solihah pada tahun 2016 melakukan penelitian dengan judul “*Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournamnet (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika*”. Dalam penelitian ini menunjukkan hasil bahwa:

- a. Penerapan model TGT (*Teames Games Tournament*) terbukti bahwa model pembelajaran TGT dapat menumbuhkan motivasi siswa, sehingga siswa bersemangat dalam belajar.
- b. Model pembelajaran TGT memiliki pengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa pada pokok bahasan dimensi dua. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar matematika siswa yang diberi pengajaran TGT lebih tinggi.

Dalam hal ini peneliti ingin mencoba menerapkan model pembelajaran kooperatif TGT (*Team Games Tournament*) dalam pembelajaran bahasa Jepang di SMA. Peneliti sebelumnya telah melakukan survei di beberapa sekolah di Yogyakarta yang ada

pembelajaran bahasa Jepang. Dan peneliti memilih SMA Taman Madya Ibu Pawaiyatan Yogyakarta sebagai tempat penelitian. Di karenakan di SMA tersebut memiliki pembelajaran bahasa Jepang. Di SMA itu sendiri untuk pembelajaran bahasa Jepangnya menggunakan buku *kirakira nihongo*, dalam hal ini peneliti menggunakan materi dalam buku tersebut. Materi yang telah dipelajari para siswa sudah masuk BAB 9, oleh karena itu peneliti menggunakan materi BAB 9 sebagai bahan penelitian kepada siswa.

Dari pembahasan tersebut, maka peneliti ingin mencoba meneliti tentang model pembelajaran TGT (*Teams Game Tournament*) yang akan diterapkan dalam mata pelajaran bahasa Jepang di kelas XI di SMA Taman Madya Ibu Pawaiyatan Yogyakarta. Dalam kegiatan pembelajaran sebelumnya sering menggunakan metode Proyek *basic learning*, dan dalam penerapannya sudah sangat menarik. Namun untuk pembelajaran yang dibarengi dengan sebuah permainan masih sedikit yang menerapkannya. Diharapkan dengan model pembelajaran ini bisa menambah antusias siswa dalam belajar, berdiskusi, bekerja sama dan mengembangkan potensi yang dimilikinya

Oleh karena itu peneliti melakukan penelitian dengan judul *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Team Games Tournament) dalam Pembelajaran bahasa Jepang (Penelitian Deskriptif pada Siswa Kelas XI di SMA Taman Madya Ibu Pawaiyatan Yogyakarta).*

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) dalam Pembelajaran bahasa Jepang Siswa Kelas XI di SMA Taman Madya Ibu Pawiyatan Yogyakarta tahun ajaran 2022-2023?
2. Bagaimana respon siswa terhadap Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) dalam Pembelajaran bahasa Jepang Siswa Kelas XI di SMA Taman Madya Ibu Pawiyatan Yogyakarta tahun ajaran 2022-2023?

C. Batasan Masalah

Mengingat berbagai keterbatasan yang dimiliki oleh peneliti dan tidak memungkinkan semua masalah yang ada untuk diteliti, maka penelitian ini dibatasi pada :

1. Penerapan

Batasan masalah dalam penerapan Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) hanya mengamati pelaksanaannya dalam kelas bahasa Jepang melalui observasi.

2. TGT (*Team Games Tournament*)

Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) yang menjadi fokus penelitian ini meliputi kegiatan siswa saat proses pembelajaran yang dilakukan dalam Pembelajaran bahasa Jepang Siswa

Kelas XI di SMA Taman Madya Ibu Pawiyatan Yogyakarta tahun ajaran 2022-2023.

3. *Kirakira Nihongo*

Buku yang dipakai dalam pembelajaran ini adalah *Kirakira Nihongo*. Dan akan diselenggarakan pada semester ganjil tahun ajaran 2022-2023. Materi pembelajaran diambil dari buku *Kirakira Nihongo* bab 9.

4. Siswa

Siswa yang menjadi fokus penelitian ini adalah Siswa Kelas XI di SMA Taman Madya Ibu Pawiyatan Yogyakarta tahun ajaran 2022-2023.

5. Respon

Respon siswa terhadap penerapan Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) dilihat dari manfaat serta cara penggunaannya dalam pembelajaran bahasa Jepang.

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) dalam Pembelajaran bahasa Jepang Siswa Kelas XI di SMA Taman Madya Ibu Pawiyatan Yogyakarta tahun ajaran 2022-2023.
2. Untuk mengetahui respon siswa terhadap Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) dalam Pembelajaran

bahasa Jepang Siswa Kelas XI di SMA Taman Madya Ibu Pawaiyan Yogyakarta tahun ajaran 2022-2023.

E. Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat secara teoretis dan praktis. Berikut merupakan manfaat teoretis dan praktis:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi tentang tata cara atau model pembelajaran yang lebih menarik dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah menengah atas.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pengajar

Sebagai informasi bagi para pelaku pendidikan tentang model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) pada siswa Sekolah Menengah Atas, Sehingga dapat menjadi acuan dalam peningkatan mutu pendidikan.

b. Bagi Pembelajar

Dengan penelitian ini dapat digunakan sebagai sarana baru dalam belajar siswa guna meningkatkan pemahaman belajar dan kepercayaan diri melalui model TGT dalam pembelajaran bahasa Jepang.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat dikaji lebih lanjut dengan melihat dari keefektifan model pembelajaran TGT. Penelitian ini juga dapat dikembangkan melalui subjek penelitian yang berbeda.

F. Sistematika Penulisan

Berikut adalah garis besar sistematika penulisan dari penelitian ini:

Pada Bab I Pendahuluan, berisi mengenai latar belakang masalah yang mendasari penelitian ini dilakukan, kemudian dilanjutkan dengan rumusan masalah, Batasan masalah, dalam penelitian, tujuan masalah, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Pada Bab II Tinjauan Pustaka, berisi mengenai uraian dari landasan teori yang terdapat dalam penelitian. Landasan teori yang dibahas dalam tinjauan pustaka yaitu: definisi model, definisi pembelajaran, definisi model pembelajaran, *teams game tournament*, pembelajaran *kirakira nihongo* di SMA Taman Madya Ibu Pawiyatan Yogyakarta, dan penelitian terdahulu.

Pada Bab III Metode Penelitian, berisi mengenai metode penelitian yang digunakan, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, instrument penelitian, dan teknik analisis data. Pada bab ini akan dijelaskan secara detail mengenai prosedur penelitian.

Pada Bab IV Analisis Data, berisi mengenai hasil analisis data serta deskripsi dari temuan yang telah didapat melalui hasil olah data observasi dan angket dalam penelitian.

Pada Bab V Penutup, berisi mengenai simpulan dari penelitian serta saran yang ditujukan untuk perbaikan selanjutnya.

