

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan sarat perkembangan. Oleh karena itu, perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Perubahan dalam arti pendidikan pada semua tingkat perlu terus-menerus dilakukan sebagai antisipasi kepentingan masa depan. Hal itu hanya dapat dicapai lewat proses pendidikan bebas dan dapat diwujudkan dengan adanya interaksi belajar (Trianto, 2011: 1). Selanjutnya menurut Silberman dalam Sagala (2009: 5) menyatakan pendidikan tidak sama dengan pengajaran, karena pengajaran hanya menitikberatkan pada usaha mengembangkan intelektualitas manusia, sedangkan pendidikan berusaha mengembangkan seluruh aspek kepribadian dan kemampuan manusia, baik dilihat dari aspek kognitif, afektif dan psikomotorik yang dirangkul dalam proses pembelajaran.

Komponen yang selama ini dianggap sangat mempengaruhi proses pendidikan adalah komponen guru. Hal ini memang wajar, sebab guru merupakan ujung tombak yang berhubungan langsung dengan siswa sebagai subjek dan objek belajar. Bagaimanapun bagus dan idealnya kurikulum pendidikan, bagaimana lengkapnya sarana dan prasarana pendidikan, tanpa diimbangi kemampuan guru dalam mengimplementasikannya, maka semuanya akan kurang bermakna (Sanjaya, 2011:13). Selanjutnya menurut Rusman (2014: 74), tugas guru adalah memberikan pendidikan kepada peserta didik, dalam hal ini guru harus berupaya agar para siswa dapat meneruskan dan mengembangkan nilai-nilai hidup. Pada tataran ini guru dituntut untuk mampu mentransfer nilai, yang pada gilirannya diharapkan para siswa dapat menjalankan dan menjadi pedoman dari nilai-nilai tersebut. Siswa tidak hanya dituntut untuk pandai, akan tetapi siswa dituntut untuk memiliki moral dan akhlak yang baik. Perilaku guru akan sangat berpengaruh pada kepribadian anak, karena konsep guru adalah sosok manusia yang harus memiliki sikap keteladanan.

Kunci keberhasilan dalam belajar adalah hasil yang optimal, yang merupakan tujuan utama dalam proses belajar mengajar. Agar diperoleh hasil yang optimal dalam proses belajar mengajar, seorang guru juga dituntut dapat menguasai suatu model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa sehingga dapat menarik minat, kreatifitas serta motivasi siswa dan nantinya akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Sejalan dengan itu maka hasil belajar yang dicapai siswa, banyak dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan lingkungan belajar termasuk kualitas pengajaran. Pengajaran pada dasarnya adalah suatu proses terjadi interaksi guru dan siswa melalui kegiatan terpadu dari dua bentuk kegiatan yakni, kegiatan belajar siswa dan kegiatan mengajar guru. Titik berat proses pengajaran ialah kegiatan siswa belajar (Sudjana, 2013: 43).

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan guru bidang studi biologi dan siswa yang telah dilaksanakan di SMA Negeri 1 Kampar Kiri Tengah pada bulan Juli 2017 dengan mengamati proses pembelajaran biologi di kelas ditemukan beberapa masalah yaitu: kurang bervariasinya metode pembelajaran, yang digunakan guru adalah metode ceramah, kurangnya bahan ajar yang digunakan oleh guru, dalam proses pembelajaran guru terlibat terlalu aktif sedangkan siswa bersifat pasif, rendahnya hasil belajar biologi siswa dengan ketuntasan klasikal 66% dari KKM sekolah yaitu 75.

Masalah di atas dapat diatasi dengan banyak cara yang dapat diterapkan guru dalam mengajar sehingga dapat meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa dalam belajar. Salah satunya adalah penerapan model pembelajaran yang bervariasi, model pembelajaran tersebut antara kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Student Teams Achievement Division* (STAD). Metode STAD dan TGT memiliki persamaan dalam kerjasama belajar dalam kelompok, tanggung jawab terhadap teman satu kelompoknya, dan adanya penghargaan kelompok. Namun kedua metode berbeda dalam hal evaluasi, jika metode STAD menggunakan kuis individual sedangkan metode TGT menggunakan *games* akademik.

Kedua metode membentuk siswa untuk belajar bersama dalam suatu kelompok kecil yang dibuat secara heterogen akan mendiskusikan materi yang

diberikan guru. Kerjasama dalam kelompok kecil menentukan keberhasilan kelompok dalam mendapatkan *reward* sehingga dengan adanya *reward* di harapkan dapat menimbulkan motivasi tiap individu dalam kelompok.

Pada saat kuis individu maupun *game* akademik, setiap siswa dituntut untuk menyumbangkan skor kepada masing-masing kelompoknya, sehingga siswa dituntut aktif dan kreatif dalam belajar. Pada metode TGT siswa diajak untuk memainkan sebuah *game* akademik yang dapat mengajak siswa bermain sambil belajar, sehingga siswa tidak merasa dirinya sedang belajar dan diharapkan terbentuk motivasi serta rasa bersaing yang tinggi. Sementara pada metode STAD, tiap akhir pembelajaran di adakan kuis individual. Meskipun antara *game* akademik dan kuis individual memiliki fungsi yang sama, yaitu untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari, keduanya memberikan rasa bersaing yang berbeda dalam pembelajaran. Dengan adanya *game* akademik, kompetisi antar individu dan kelompok lebih terlihat sehingga siswa lebih termotivasi untuk menyumbangkan skor untuk kelompoknya masing-masing (Kartikasari, 2013: 120-121).

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini menempatkan siswa pada posisi sangat dominan dalam proses pembelajaran dimana semua siswa dalam setiap kelompok diharuskan untuk berusaha memahami dan menguasai materi yang sedang diajarkan dan selalu aktif ketika kerja kelompok sehingga saat ditunjuk untuk mempresentasikan jawabannya, mereka dapat menyumbangkan skor bagi kelompoknya. Sedangkan menurut Slavin (2011:143), menyatakan bahwa model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang paling sederhana, dan merupakan model yang paling baik untuk permulaan bagi para guru yang baru menggunakan pendekatan kooperatif.

Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Kartikasari (2012) menyatatakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas X setelah penerapan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dengan *student teams achievement divison* di SMAN Kabakkramat Tahun Ajaran 2012/2013. Selanjutnya yang dilakukan Rahayu, H (2016) menunjukkan bahwa ada

perbedaan hasil belajar setelah diterapkan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dengan *student teams achievement division* pada materi pelestarian lingkungan hidup untuk pembangunan berkelanjutan kelas XI IIS di SMA Negeri 1 Wonoayu, Sidoarjo.

Selain penggunaan metode pembelajaran, dalam proses belajar mengajar juga harus dilengkapi dengan media. Sanjaya (2011: 165-173) mengatakan bahwa dengan adanya media dapat membantu proses pembelajaran terutama untuk materi yang tidak dapat disajikan secara langsung, jika dilihat dari sifatnya salah satu media pembelajaran yaitu media visual, media visual adalah media yang hanya dapat dilihat saja tidak mengandung unsur suara contohnya yaitu media gambar. Prinsip pokok yang harus diperhatikan dalam penggunaan media pada setiap kegiatan belajar mengajar adalah bahwa media dapat digunakan dan diarahkan untuk mempermudah siswa belajar dalam upaya memahami materi pelajaran, penggunaan media harus dipandang dari sudut kebutuhan siswa. Menurut Desman (2013) media gambar adalah media yang paling umum dikenal, hal ini dikarenakan siswa lebih menyukai gambar daripada tulisan, apalagi bila gambar dibuat dan disajikan sesuai dengan persyaratan yang baik sudah tentu akan menambah semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan diatas maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: *Perbandingan Hasil Belajar Biologi Siswa antara Kelas yang Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan Kelas yang Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (STAD) dengan Menggunakan Media Gambar pada Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Kampar Kiri Tengah Tahun Ajaran 2017/2018*”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- 1) Kurang bervariasinya metode pembelajaran, guru hanya menggunakan metode ceramah.
- 2) Kurangnya pemanfaatan media atau bahan ajar
- 3) Dalam proses pembelajaran guru terlibat terlalu aktif dan siswa pasif
- 4) Rendahnya hasil belajar biologi siswa dengan ketuntasan klasikal 66% dari KKM yang ditentukan oleh sekolah yaitu 75.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Penelitian ini dilaksanakan pada mata pelajaran biologi, yaitu pada Standar Kompetensi adalah SK (2). Memahami keterkaitan antara struktur dan fungsi jaringan tumbuhan dan hewan serta penerapannya dalam konteks saling temas yang terdiri atas Kompetensi Dasarnya adalah pada KD (2.1) Mengidentifikasi struktur jaringan tumbuhan dan mengaitkannya dengan fungsinya, menjelaskan sifat totipotensi sebagai dasar kultur jaringan

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut : Apakah terdapat perbedaan hasil belajar biologi antara kelas yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan kelas yang menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) dengan menggunakan media gambar pada Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Kampar Kiri Tengah Tahun Ajaran 2017/2018?

1.5 Tujuan Dan Manfaat Penelitian

1.5.1 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan hasil belajar biologi siswa antara kelas yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan kelas yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) dengan menggunakan media gambar pada siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Kampar Kiri Tengah Tahun Ajaran 2017/2018.

1.5.2 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi :

- 1) Siswa, dengan penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT dan STAD dan dengan menggunakan media gambar diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- 2) Guru, dapat dijadikan salah satu pendekatan untuk memvariasikan proses belajar mengajar dan bahan informasi bagi bidang studi biologi untuk menggunakan pembelajaran kooperatif ini dalam belajar.
- 3) Bagi sekolah, sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan mutu pendidikan.
- 4) Bagi peneliti, memperdalam pengetahuan dan wawasan dibidang pembelajaran biologi.

1.6 Definisi Istilah Judul

Untuk menghindari kesalah pahaman dalam memahami judul penelitian ini, maka perlu dijelaskan istilah yang digunakan. Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan atau tim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda (heterogen). Sistem penilaian dilakukan terhadap kelompok. Setiap kelompok akan memperoleh penghargaan (*reward*) jika kelompok mampu menunjukkan prestasi yang dipersyaratkan (Sanjaya, 2011: 242).

Teams Games Tournament (TGT) merupakan model pembelajaran yang menggunakan pelajaran yang sama yang disampaikan guru dan tim kerja yang sama seperti model pembelajaran kooperatif tipe STAD, tetapi menggantikan kuis dengan turnamen mingguan, dimana siswa memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbang poin bagi skor timnya (Slavin, 2011:13).

Menurut Trianto (2011: 68) Model pembelajaran tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) yaitu pembelajaran kooperatif dengan menggunakan kelompok-kelompok kecil dengan jumlah tiap anggota kelompok 4-5 orang siswa secara heterogen. Menurut Slavin (2005:11) Dalam *Student Team-Achievement Division* (STAD), para siswa dibagi dalam tim belajar yang terdiri atas empat orang yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya. Guru menyampaikan pelajaran, lalu siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran. Selanjutnya, semua siswa mengerjakan kuis mengenai materi secara sendiri-sendiri, dimana saat itu mereka tidak diperbolehkan untuk saling membantu.

Media gambar merupakan alat bantu yang sering digunakan untuk menyampaikan pesan yang dituangkan dalam bentuk simbol-simbol komunikasi visual biasanya memuat gambar orang, tempat dan binatang (Zulhaira dalam Cita: 2014). Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif,afektif maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar (Kunandar, 2014:62).

Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar (Kunandar, 2014: 62). Selanjutnya menurut Purwanto (2013: 54), hasil belajar diukur untuk mengetahui pencapaian tujuan pendidikan sehingga hasil belajar harus sesuai dengan tujuan pendidikan. Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan.



Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau