

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 (Trianto, 2011: 1). Pendidikan dan pengajaran adalah salah satu usaha yang bersifat sadar tujuan yang dengan sistematis terarah pada perubahan tingkah laku menuju kedewasaan anak (Sardiman, 2007: 12).

Dalam keseluruhan proses pendidikan, kegiatan belajar merupakan kegiatan paling pokok. Ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai anak didik (Slameto, 2010: 1-2). Belajar adalah berubah, dalam hal ini yang dimaksud belajar berarti usaha mengubah tingkah laku. Perubahan tidak hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan, tetapi juga berbentuk kecakapan, keterampilan, sikap, pengertian, harga diri, minat, watak, dan penyesuaian diri. Jelasnya menyangkut segala aspek organisme dan tingkah laku pribadi seseorang (Sadirman, 2009: 21).

Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Kegiatan belajar-mengajar merupakan tindak pembelajaran guru di kelas. Tindak pembelajaran tersebut menggunakan bahan belajar. Wujud bahan belajar tersebut adalah berbagai bidang studi sekolah. Proses belajar merupakan hal yang dialami oleh siswa, suatu respon terhadap segala acara pembelajaran yang diprogramkan oleh guru. Dalam proses belajar tersebut, guru meningkatkan kemampuan-kemampuan kognitif, efektif, dan psikomotoriknya (Dimiyati dan Mudjiono, 2013: 7-20).

Proses belajar mengajar, guru harus memiliki strategi, agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien, mengena pada tujuan yang diharapkan (Roestiyah, 2008: 1). Kegiatan belajar-mengajar merupakan tindak pembelajaran guru di kelas. Tindak pembelajaran tersebut menggunakan bahan belajar. Wujud

bahan belajar tersebut adalah berbagai bidang studi sekolah. Proses belajar merupakan hal yang dialami oleh siswa, suatu respon terhadap segala acara pembelajaran yang diprogramkan oleh guru. Dalam proses belajar tersebut, guru meningkatkan kemampuan-kemampuan kognitif, efektif, dan psikomotoriknya (Dimiyati dan Mudjiono, 2013: 20).

Hasil dari wawancara dengan Guru mata pelajaran Biologi serta siswa kelas VIIb SMPN 35 Pekanbaru terdapat beberapa gejala yang mengakibatkan kurang optimalnya kegiatan belajar mengajar di sekolah tersebut (khususnya pada kelas VIIb), gejala tersebut diantaranya yaitu: Guru lebih sering menggunakan metode ceramah, siswa umumnya kurang aktif berpartisipasi dalam kegiatan proses pembelajaran di kelas, guru belum pernah menggunakan media poster, murid sering ribut dalam proses belajar, banyaknya siswa yang tidak tuntas pada mata pelajaran biologi dengan ketuntasan klasikal sebesar 60,86% dari KKM 70.

Dari penjelasan di atas maka perlu adanya upaya untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa terhadap pelajaran IPA Terpadu sehingga terjadi perubahan proses belajar mengajar dalam hal ini perlu adanya perbaikan, salah satunya adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) dengan menggunakan media poster.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat meningkatkan hasil siswa untuk berperan aktif dan juga menyenangkan dalam proses belajar mengajar. Model pembelajaran kooperatif ini menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 3 sampai 4 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda (Rusman, 2011: 224).

Poster merupakan kombinasi visual dari rancangan yang kuat, dengan warna dan pesan dengan maksud untuk menangkap perhatian orang tetapi cukup menanamkan gagasan yang berada di dalam ingatannya (Sudjana dan Ahmad Rival, 2013: 51). Pada prinsipnya poster itu merupakan gagasan yang dicetuskan dalam bentuk ilustrasi gambar yang disederhanakan yang dibuat dalam ukuran besar, bertujuan untuk menarik perhatian, membujuk, memotivasi atau

memperingatkan pada gagasan pokok, fakta atau peristiwa tertentu Sudjana dan Ahmad Rival, 2013: 54).

Berdasarkan gejala-gejala yang diamati di sekolah, dimana salah satunya adalah pendidik masih melaksanakan metode konvensional dalam proses belajar mengajar yang mengakibatkan interaksi yang terjadi hanya satu arah serta banyaknya siswa yang tidak tuntas dalam mata pelajaran biologi, peneliti merasa tertarik untuk mencari solusi sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar biologi di SMPN 35 Pekanbaru dengan mengadakan penelitian yang berjudul: Penerapan Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournamen* (TGT) Dengan Menggunakan *Poster* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif IPA Terpadu Siswa Kelas VII_b SMPN 35 Pekanbaru Tahun Ajaran 2015/2016.

Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Kegiatan belajar-mengajar merupakan tindak pembelajaran guru di kelas. Tindak pembelajaran tersebut menggunakan bahan belajar. Wujud bahan belajar tersebut adalah berbagai bidang studi sekolah. *poster* belajar merupakan hal yang dialami oleh siswa, suatu respon terhadap segala acara pembelajaran yang diprogramkan oleh guru. Dalam proses belajar tersebut, guru meningkatkan kemampuan-kemampuan kognitif, efektif, dan psikomotoriknya (Dimiyati dan Mudjiono, 2013: 7-20).

Proses belajar mengajar, guru harus memiliki strategi, agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien, mengena pada tujuan yang diharapkan (Roestiyah, 2008: 1). Kegiatan belajar-mengajar merupakan tindak pembelajaran guru di kelas. Tindak pembelajaran tersebut menggunakan bahan belajar. Wujud bahan belajar tersebut adalah berbagai bidang studi sekolah. Proses belajar merupakan hal yang dialami oleh siswa, suatu respon terhadap segala acara pembelajaran yang diprogramkan oleh guru. Dalam proses belajar tersebut, guru meningkatkan kemampuan-kemampuan kognitif, efektif, dan psikomotoriknya (Dimiyati dan Mudjiono, 2013: 20),

Hasil dari wawancara dengan Guru mata pelajaran Biologi serta siswa kelas VII_b SMPN 35 Pekanbaru terdapat beberapa gejala yang mengakibatkan kurang

optimalnya kegiatan belajar mengajar di sekolah tersebut (khususnya pada kelas VII_b), gejala tersebut diantaranya yaitu: Guru lebih sering menggunakan metode ceramah, siswa umumnya kurang aktif berpartisipasi dalam kegiatan proses pembelajaran di kelas, guru belum pernah menggunakan media poster, murid sering ribut dalam proses belajar, banyaknya siswa yang tidak tuntas pada mata pelajaran biologi yaitu sebesar 60,86% dari KKM 70.

Dari penjelasan di atas maka perlu adanya upaya untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa terhadap pelajaran IPA Terpadu sehingga terjadi perubahan proses belajar mengajar dalam hal ini perlu adanya perbaikan, salah satunya adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan menggunakan media *poster*.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat meningkatkan hasil siswa untuk berperan aktif dan juga menyenangkan dalam proses belajar mengajar. Model pembelajaran kooperatif ini menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 3 sampai 4 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda (Rusman, 2011: 224).

Poster merupakan kombinasi visual dari rancangan yang kuat, dengan warna dan pesan dengan maksud untuk menangkap perhatian orang tetapi cukup menanamkan gagasan yang berada di dalam ingatannya. Pada prinsipnya *poster* itu merupakan gagasan yang dicetuskan dalam bentuk ilustrasi gambar yang disederhanakan yang dibuat dalam ukuran besar, bertujuan untuk menarik perhatian, membujuk, memotivasi atau memperingatkan pada gagasan pokok, fakta atau peristiwa tertentu Sudjana dan Ahmad Rival, 2013: 51-54).

Berdasarkan gejala-gejala yang diamati di sekolah, dimana salah satunya adalah *pendidik* masih melaksanakan metode konvensional dalam proses belajar mengajar yang mengakibatkan interaksi yang terjadi hanya satu arah serta banyaknya siswa yang tidak tuntas dalam mata pelajaran biologi, peneliti merasa tertarik untuk mencari solusi sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar biologi di SMPN 35 Pekanbaru dengan mengadakan

penelitian yang berjudul: Penerapan Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournamen* (TGT) Dengan Menggunakan *Poster* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif IPA Terpadu Siswa Kelas VII_b SMPN 35 Pekanbaru Tahun Ajaran 2015/2016.

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu:

- 1) Guru lebih sering menggunakan metode ceramah,
- 2) Siswa umumnya kurang aktif berpartisipasi dalam kegiatan proses pembelajaran di kelas.
- 3) Guru belum pernah menggunakan poster
- 4) Banyaknya siswa yang tidak tuntas pada mata pelajaran biologi yaitu sebesar 60,86 % dari KKM 70.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka peneliti membatasi masalah yaitu, penelitian ini akan dilaksanakan pada kelas VII_b di SMP Negeri 35 Pekanbaru tahun ajaran 2015/2016, tepatnya pada mata pelajaran IPA Terpadu yang terdiri dari 2 siklus, dengan rincian sebagai berikut: Siklus I. Standar Kompetensi (SK) yang diteliti adalah Standar Kompetensi 7. Memahami saling ketergantungan dalam ekosistem dengan Kompetensi Dasar (KD) 7.1 Menentukan ekosistem dan saling hubungan antara komponen ekosistem. Siklus II. Standar Kompetensi (SK) yang diteliti adalah Standar Kompetensi 7. Memahami saling ketergantungan dalam ekosistem dengan Kompetensi Dasar (KD) 7.2 Mengidentifikasi pentingnya keanekaragaman makhluk hidup dalam pelestarian ekosistem.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah Bagaimanakah Hasil Belajar Kognitif IPA

Terpadu Siswa Kelas VII_b SMPN 35 Pekanbaru tahun ajaran 2015/2016, setelah Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournamen* (TGT) dengan menggunakan *Poster*?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar kognitif IPA terpadu siswa VII_b SMPN 35 Pekanbaru tahun ajaran 2015/2016 setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamen* (TGT) dengan menggunakan *Poster*.

1.6 Manfaat penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

- 1) Siswa, dengan penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT 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

1.7 Definisi Istilah Judul

Definisi istilah judul ini ditulis untuk menghindari berbagai kesalahan pemahaman tentang judul penelitian. Definisi istilah judul ini adalah sebagai berikut:

Model Pembelajaran 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, 2010: 179)

Selanjutnya poster adalah gambar yang disederhanakan bentuknya dengan pesan biasanya menyindir (Suryani dan Agung, 2012: 141). Sedangkan menurut Sudjana dalam Kurnia (2013), poster merupakan kombinasi visual dari rancangan yang kuat, dengan warna dan pesan dengan maksud untuk menangkap perhatian orang tetapi cukup menanamkan gagasan yang berat di dalam ingatannya.

Hasil belajar adalah kemampuan siswa dalam memenuhi suatu tahapan pencapaian pengalaman belajar dalam suatu kompetensi dasar. Hasil belajar dalam silabus berfungsi sebagai petunjuk tentang perubahan perilaku yang akan dicapai oleh siswa sehubungan dengan kegiatan belajar yang dilakukan, sesuai dengan kompetensi dasar dan materi standar yang dikaji. Hasil belajar bisa berbentuk pengetahuan, keterampilan, maupun sikap (Kunandar, 2011: 251).

Penilaian kognitif adalah penilaian yang dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian atau penguasaan peserta didik dalam aspek pengetahuan yang meliputi ingatan atau hafalan, pemahaman, penerapan atau aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi (Kunandar, 2014: 165).