

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.

Salah satu menjadi 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 IPA dan siswa yang telah dilaksanakan di SMP Negeri 12 Pekanbaru pada bulan September 2017 dengan mengamati proses pembelajaran biologi di kelas ditemukan beberapa masalah yaitu : guru dominan menggunakan metode konvensional atau ceramah, siswa kurang dilibatkan dalam kegiatan belajar mengajar, proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh pendidik kurang bervariasi sehingga interaksi yang terjadi hanya satu arah, manajemen kelas yang dikelola guru cenderung pasif, sehingga menyebabkan siswa cenderung tidak termotivasi dalam belajar serta timbulnya aktivitas keributan dalam kelas, pemanfaatan media atau bahan ajar kurang optimal dalam proses belajar mengajar dan tingkat pemahaman siswa terhadap materi masih rendah terbukti dengan hasil belajar siswa masih banyak di bawah KKM sekolah yaitu 75 dengan pencapaian ketuntasan klasikal 66,6%.

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 adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamant* (TGT). 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. 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,

tiap akhir pembelajaran diadakan 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).

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rosdiani (2014) menyimpulkan bahwa penerapan pembelajaran model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap peningkatan hasil belajar biologi siswa kelas XI-IPA 2 SMA Negeri 1 Sigli tahun ajaran 2013/2014 pada materi sistem pencernaan. Dengan daya serap siswa yang mengalami peningkatan hasil pada siklus 1 dan 2, dimana dari 54% menjadi 70,50% pada siklus 1 dan pada siklus 2 menjadi 82,66%.

Selain penggunaan model pembelajaran, dalam proses belajar mengajar juga harus dilengkapi dengan bahan ajar. Bahan ajar merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran karena melalui bahan ajar ini membantu siswa dalam mempelajari sesuatu. Di samping itu bahan ajar sebagai sarana untuk mencapai kompetensi dasar dan hasil belajar yang ditampilkan. Salah satu bahan ajar yang digunakan adalah *handout*.

Handout adalah bahan tertulis yang disiapkan oleh seorang guru atau memperkaya pengetahuan peserta didik. *Handout* biasanya diambil dari beberapa literatur yang memiliki relevansi dengan materi yang diajarkan atau kompetensi dasar dan materi pokok yang harus dikuasai oleh peserta didik. *Handout* dapat

diperoleh dengan berbagai cara, antara lain dengan cara *down-load* dari internet atau menyandur dari sebuah buku (Majid, 2012: 175).

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan di atas maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan Menggunakan Handout Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas VIII₁ SMP Negeri 12 Pekanbaru Tahun Ajaran 2017/2018*”.

1.2 Identifikasi Masalah

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

- 1) Pendekatan dan metode pembelajaran yang digunakan guru merupakan metode ceramah yang bersifat konvensional.
- 2) Pemanfaatan bahan ajar belum optimal dalam proses belajar mengajar.
- 3) Proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh pendidik kurang bervariasi sehingga interaksi yang terjadi hanya satu arah.
- 4) Manajemen kelas yang dikelola guru cenderung pasif, sehingga menyebabkan siswa cenderung tidak termotivasi dalam belajar serta timbulnya aktivitas keributan dalam kelas.
- 5) Rendahnya hasil belajar siswa, yaitu 33,4% siswa dinyatakan belum tuntas karena nilai siswa berada di bawah KKM pada mata pelajaran biologi yaitu 75.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran biologi, dengan Standar Kompetensi (SK) 1. Mengidentifikasi fungsi organ tubuh manusia dan hewan, dengan Kompetensi Dasar adalah (1.2) Mendeskripsikan sistem gerak pada manusia dan hubungannya dengan kesehatan (1.3) Mengidentifikasi fungsi organ organ pencernaan manusia dan hubungannya dengan makanan dan kesehatan.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut : Bagaimanakah hasil belajar biologi siswa Kelas VIII₁ SMP Negeri 12 Pekanbaru Tahun Ajaran 2017/2018 setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan *handout*?

1.5 Tujuan Dan Manfaat Penelitian

1.5.1 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar biologi siswa Kelas VIII₁ SMP Negeri 12 Pekanbaru Tahun Ajaran 2017/2018 setelah menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan menggunakan *handout* .

1.5.2 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi :

- 1) Siswa, dengan penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan dengan menggunakan *handout* 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).

Handout adalah bahan tertulis yang disiapkan oleh seorang guru untuk memperkaya pengetahuan peserta didik. *Handout* biasanya diambil dari beberapa literatur yang memiliki relevansi dengan materi yang diajarkan atau kompetensi dasar dan materi pokok yang harus dikuasai oleh peserta didik. *Handout* dapat diperoleh dengan berbagai cara, antara lain dengan cara *down-load* dari internet atau menyandur dari sebuah buku (Majid, 2012: 175).

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.