

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya membangun peradaban, sebagai suatu bentuk kegiatan kehidupan dalam masyarakat untuk mewujudkan manusia seutuhnya yang berlangsung sepanjang hayat. Pendidikan yang berkualitas harus didukung oleh berbagai komponen yang saling mendukung dalam pencapaian tujuan antara lain peserta didik, guru, kurikulum, model pembelajaran, metode, sarana dan lingkungan pada saat pembelajaran. Suatu pencapaian tujuan pendidikan yang banyak tergantung pada proses pembelajaran yang dialami peserta didik.

Tujuan pendidikan adalah perilaku yang diinginkan terjadi setelah siswa belajar. Tujuan pendidikan dapat dijelaskan mulai dari tujuan nasional, instusional, kurikuler sampai instruksional. Adapun tujuan pendidikan nasional yaitu mengembangkan kemampuan mutu dan martabat kehidupan manusia Indonesia, memerangi segala kekurangan, keterbelakangan dan kebodohan, memantapkan ketahanan nasional, serta meningkatkan rasa persatuan dan kesatuan berdasarkan kebudayaan dan kebhinekatunggalikaan. Untuk dapat mencapai tujuan pendidikan nasional maka tujuan pembangunan nasional dalam sektor pendidikan diturunkan kedalam beberapa tujuan pendidikan mulai tujuan nasional hingga tujuan tingkat pengajaran (Hasbullah, 2011:139).

Belajar merupakan kegiatan yang sangat berhubungan dengan perubahan tingkah laku akibat adanya sebuah pengalaman. Hal tersebut didapat dari pengetahuan, perilaku, dan keterampilan, melalui latihan yang didasari atas kemauan dan tujuan tertentu. Menurut Harold *dalam* Suprijono (2009:2) belajar adalah mengamati, membaca, meniru, mencoba sesuatu, mendengar dan mengikuti arahan tertentu). Dengan belajar maka akan tercapai tujuan berupa, kemampuan berpikir kritis dan kreatif, sikap terbuka dan demokratis, menerima orang lain, dan sebagainya. Tujuan ini merupakan konsekuensi logis dari peserta

didik “menghidupi” (*live in*) suatu sistem lingkungan belajar tertentu (Suprijono, 2009:5).

Proses belajar sangat berpengaruh kepada hasil belajar seorang siswa, maka dari itu proses belajar harus benar-benar diperhatikan, seperti dibawah ini:

1. Belajar tidak hanya sekedar menghafal. Siswa harus mengkontruksi pengetahuan di jiwa mereka.
2. Para ahli sepakat bahwa pengetahuan yang dimiliki siswa itu terorganisasi dan mencerminkan pemahaman yang mendalam tentang sesuatu persoalan.
3. Pengetahuan tidak dapat dipisah-pisahkan menjadi fakta-fakta atau proporsi yang terpisah, tetapi mencerminkan keterampilan yang diterapkan.
4. Tiap siswa mempunyai tingkatan yang berbeda dalam menyikapi situasi baru.
5. Siswa perlu dibiasakan memecahkan masalah, menemukan sesuatu yang berguna bagi dirinya, dan bergelut dengan ide-ide.
6. Proses belajar dapat mengubah struktur otak yang berjalan seiring dengan perkembangan organisasi pengetahuan dan keterampilan siswa. (Amri dan Ahmadi, 2010: 22-23)

Menurut Warsono dan Hariyanto (2013: 20-24), salah satu komponen yang berperan sebagai pembentuk kemampuan pengetahuan siswa dalam pengetahuan adalah guru. Peran guru dalam pembelajaran aktif yang utama sebagai fasilitator. Guru memfasilitasi proses dalam membawa seluruh anggota kelompok untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Guru juga bertugas menyusun rencana pembelajaran serta membangun lingkungan pembelajaran yang kondusif bagi terselenggaranya pembelajaran aktif yang baik.

Hasil wawancara dan observasi peneliti dengan guru IPA/Biologi Kelas VIII₅ SMP Negeri 6 Siak Hulu pada 3 Mei 2017 diperoleh beberapa informasi sebagai berikut: Masih ada siswa yang kurang aktif bertanya dan memberi tanggapan dalam kegiatan belajar dan mengajar (KBM), tidak semua siswa memiliki buku paket dikarenakan keterbatasan jumlah buku, guru masih menerapkan metode ceramah, pencapaian hasil belajar masih dikategorikan rendah sekitar 48% dari KKM yang telah ditentukan yaitu 80.

Untuk mengatasi permasalahan diatas perlu dilakukan perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran melalui alternatif penerapan pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan guru. Secara umum pembelajaran kooperatif dianggap lebih diarahkan oleh guru, di mana guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah yang dimaksud (Suprijono, 2010:54-55).

Salah satu model pembelajaran kooperatif yaitu *Teams Games Tournament* (TGT) atau dikenal sebagai pertandingan permainan tim. Pada model ini peserta didik memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin skor dalam tim mereka (Trianto, 2009:83). Keistimewaan model pembelajaran kooperatif Tipe TGT dibanding pembelajaran kooperatif lainnya karena siswa dituntut berfikir dan bertanggung jawab secara mandiri dan kelompok dalam suasana yang menyenangkan dengan melaksanakan kegiatan turnamen. Pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling membagikan ide-ide dan mendorong siswa untuk meningkatkan semangat kerjasama mereka dalam menyelesaikan kegiatan yang ada dalam LKPD (Nurhidayah, 2018:228). Model pembelajaran ini dibantu dengan menggunakan media kartu pintar, yaitu kartu yang berisi ringkasan atau pokok-pokok materi pembelajaran sehingga proses pembelajaran berlangsung secara efektif. Media kartu pintar mampu membuat siswa menjadi lebih termotivasi untuk berdiskusi maupun mengerjakan soal-soal karena konsep materi yang dikemas secara menarik dan mendukung gaya belajar siswa sehingga siswa yang pasif dapat aktif dalam proses pembelajaran (Sari, 2017:45).

Hasil belajar kognitif merupakan pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Di mana peserta didik mampu menyalurkan kecakapannya dalam mengarahkan aktifitas kognitifnya sendiri yang mencakup *knowledge* (pengetahuan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan,

merencanakan, membentuk), dan *evaluation* (menilai) berdasarkan teori Bloom (Suprijono, 2009:5-7). Berdasarkan permasalahan yang teridentifikasi di atas, maka perlunya suatu upaya untuk meningkatkan hasil belajar biologi, khususnya di SMPN 6 Siak Hulu sehingga siswa diharapkan semangat serta termotivasi untuk belajar. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Bantuan Media Kartu Pintar Terhadap Hasil Belajar Kognitif Biologi Kelas VIII₅ SMP Negeri 6 Siak Hulu Tahun Ajaran 2017/2018”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakan masalah diatas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

- 1) Masih ada siswa yang kurang aktif bertanya dan memberi tanggapan dalam kegiatan belajar dan mengajar (KBM).
- 2) Pembelajaran yang cenderung *teacher center* atau yang lebih dikenal dengan metode ceramah cenderung membuat para siswa jenuh dan cepat bosan.
- 3) Pencapaian hasil belajar masih dikategorikan rendah sekitar 48% dari KKM yang telah ditentukan yaitu ≥ 80 .

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka pembatasan masalah pada penelitian ini adalah: Kompetensi Dasar 1.3 Mendeskripsikan sistem gerak pada manusia dan hubungannya dengan kesehatan dan 1.4 Mendeskripsikan sistem pencernaan pada manusia dan dan hubungannya dengan kesehatan. Hal ini berdasarkan Kurikulum Terpadu Satuan Pendidikan (KTSP) dan Permendiknas Nomor 24 Tahun 2006.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “ Bagaimanakah hasil belajar kognitif siswa kelas VIII₅ SMP Negeri 6 Siak Hulu Tahun Ajaran 2017/2018 setelah menerapkan

model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan Kartu Pintar?”

1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.5.1 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar kognitif biologi siswa kelas VIII₅ SMP Negeri 6 Siak Hulu Tahun Ajaran 2017/2018 setelah menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan Kartu Pintar.

1.5.2 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa, dengan penerapan model pembelajaran kooperatif TGT yang menggunakan bantuan media Kartu Pintar dapat memotivasi dan meningkatkan hasil belajar peserta didik terhadap pembelajaran Biologi.
- 2) Guru, sebagai bahan masukan sehingga dapat memperbaiki strategi pembelajaran yang ada sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- 3) Sekolah, dapat dijadikan sebagai bahan masukan untuk meningkatkan proses pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar dan model pembelajaran serta media pembelajaran yang baik.
- 4) Peneliti, sebagai wawasan untuk menambah pengetahuan tentang penulisan karya ilmiah dan menjadi landasan peneliti berikutnya.

1.6 Definisi Istilah Judul

Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman terhadap judul penelitian, perlu penjelasan istilah yang digunakan yaitu:

Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah peserta didik sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda (Suprijono, 2009:65). *Teams Games Tournament* atau pertandingan

permainan tim dikembangkan secara ahli oleh David De Vries dan Keath Edward. Pada model ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka (Istarani, 2014:240).

Pembelajaran kartu pintar merupakan kegiatan kolaboratif yang bisa digunakan untuk mengajarkan konsep, proses, penggolongan, sifat, fakta tentang suatu objek, atau mengulang informasi (Umar, 2016:1279).

Menurut Purwanto *dalam* Febriani (2016:6) hasil belajar kognitif adalah perubahan perilaku yang terjadi dalam kawasan kognisi. Proses belajar yang melibatkan kognisi meliputi kegiatan sejak dari penerimaan stimulus eksternal oleh sensori, penyimpanan dan pengolahan dalam otak menjadi informasi hingga pemanggilan kembali informasi ketika diperlukan untuk menyelesaikan masalah.

