

# BAB I

## 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 adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungannya dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara adekuat dalam kehidupan masyarakat (Hamalik, 2011:3). Proses pendidikan ini dilakukan melalui suatu pembelajaran agar sasaran dari perubahan itu dapat tercapai sebagaimana yang diinginkan.

Mutu pendidikan yang kurang maksimal pada umumnya disebabkan oleh kegiatan belajar mengajar yang terjadi di sekolah kurang efektif. Belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada disekitar individu. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan pada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman, belajar juga merupakan proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu Sudjana *dalam* Rusman (2011 :1). Padahal proses belajar mengajar adalah inti dari semua proses pendidikan secara keseluruhan dengan sebagai pemegang peranan utama Menurut Usman (2013: 4), proses belajar mengajar merupakan proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam proses belajar mengajar, guru mempunyai tugas untuk mendorong, membimbing, dan memberi fasilitas belajar bagi siswa untuk mencapai tujuan. Guru mempunyai tanggung jawab untuk melihat segala sesuatu yang terjadi dalam kelas untuk membantu proses perkembangan siswa. Selanjutnya Slameto (2010: 2), menyatakan belajar

adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

proses belajar mengajar siswa adalah salah satu komponen utama dalam pengajaran, di samping faktor guru, tujuan, dan metode pengajaran (Hamalik, 2011: 99-100). Sebagai salah satu komponen, dapat dikatakan bahwa siswa adalah komponen yang terpenting di antara komponen lainnya. Pada dasarnya siswa adalah unsur penentu dalam proses belajar mengajar. Tanpa adanya siswa, sesungguhnya tidak akan terjadi proses pengajaran. Sebabnya ialah karena siswalah yang membutuhkan pengajaran dan bukan guru, guru hanyalah berusaha memenuhi kebutuhan yang ada pada siswa. Siswalah yang belajar, karena itu siswalah yang membutuhkan bimbingan. Dalam hal ini perlu disadari, masalah yang menentukan bukan metode atau prosedur yang digunakan dalam pengajaran, bukan modernnya pengajaran, bukan pula konvensional atau progresifnya pengajaran. Semua itu mungkin penting artinya tetapi tidak merupakan pertimbangan akhir karena itu hanya berkaitan dengan alat bukan "tujuan" pengajaran. Bagi pengukuran suksesnya pengajaran, memang syarat utama adalah "hasilnya". Tetapi harus diingat bahwa dalam penilaian atau menerjemahkan "hasil" itupun harus secara cermat dan tepat yaitu dengan memperhatikan bagaimana prosesnya. Dalam proses inilah siswa akan beraktivitas (Sardiman, 2014: 49).

Interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa itu merupakan syarat utama bagi berlangsungnya proses belajar mengajar. Dalam proses belajar mengajar, guru mempunyai tugas untuk mendorong, membimbing, dan memberi fasilitas belajar bagi siswa untuk mencapai tujuan. Guru mempunyai tanggung jawab untuk melihat segala sesuatu yang terjadi dalam kelas untuk membantu proses perkembangan siswa. Penyampaian materi pelajaran hanyalah merupakan salah satu dari berbagai kegiatan dalam belajar sebagai suatu proses yang dinamis dalam segala fase dan proses perkembangan siswa. Sebagai perencana pengajaran, seorang guru diharapkan mampu untuk merencanakan kegiatan belajar mengajar secara efektif. Untuk itu ia harus memiliki pengetahuan yang cukup tentang

prinsip-prinsip belajar sebagai dasar dalam merancang kegiatan belajar mengajar, seperti merumuskan tujuan, memilih bahan, memilih metode dan media, menetapkan evaluasi, dan sebagainya (Slameto, 2010: 97-98).

Keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari kemampuan guru. Guru adalah komponen yang sangat menentukan dalam implementasi suatu strategi pembelajaran. Tanpa guru, bagaimanapun bagus dan idealnya suatu strategi, maka strategi ini tidak mungkin dapat diaplikasikan. Keberhasilan implementasi suatu strategipembelajaran akan tergantung kepada kepiawaian guru dalam menggunakan metode, teknik, dan taktik pembelajaran (Sanjaya, 2010: 52)

Hasil observasi dan wawancara penulis dengan guru bidang studi biologi yang mengajar di kelas XI SMA YLPI Pekanbaru, Guru masih menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran, Siswa kurang aktif dalam proses belajar mengajar sehingga hanya guru yang aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung, Siswa jarang mengajukan pertanyaan, walaupun guru sering meminta agar siswa bertanya jika ada hal-hal yang belum jelas atau kurang paham dan saat proses pembelajaran siswa jarang bertukar pikiran dengan teman-temannya, sekitar 57,57% dari jumlah Siswa belum tuntas dengan KKM 78.

Kenyataan-kenyataan tersebut di atas, merupakan masalah yang harus segera ditanggulangi agar tercapainya tujuan pembelajaran dalam suatu proses belajar mengajar. Siswa seharusnya lebih memanfaatkan waktu belajar di kelas dengan sebaik mungkin, agar mendapatkan hasil yang baik. Guru juga harus bertanggung jawab dalam membimbing siswa agar siswa lebih aktif dalam belajar. Maka perlu adanya upaya untuk membangkitkan semangat siswa terhadap pelajaran biologi sehingga terjadi perubahan proses belajar mengajar dalam hal ini perlu adanya perbaikan, salah satunya adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournamen* (TGT).

Tuti Astuti dan Nani Aprila (2014) diketahui bahwa penerapan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Temas Games Tournament* (TGT) dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan hasil belajar biologi siswa kelas VIII SMP

Muhammadiyah Bantul Tahun Ajaran 2013/2014 dengan memperoleh peningkatan pada siklus I yaitu 70,98% dan pada siklus II yaitu 85,04% dengan kategori naik.

Model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menepatkan siswa dalam kelompok –kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda (Rusman, 2011:224).

Pembelajaran kooperatif menurut Sanjaya (2010: 242) adalah model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan 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 setiap kelompok dengan pemberian *reward* atau penghargaan. Selanjutnya ada beberapa ciri dari pembelajaran kooperatif adalah (a) setiap kelompok memiliki peran, (b) terjadi hubungan interaksi langsung di antara siswa, (c) setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas belajarnya dan juga teman-teman kelompoknya, (d) guru membantu mengembangkan keterampilan-keterampilan interpersonal kelompok, dan (e) guru hanya berinteraksi dengan kelompok saat diperlukan (Isjoni, 2009: 27).

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Biologi Siswa Kelas XI SMA YLPI Pekanbaru Tahun Ajaran 2017/2018.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka masalah yang teridentifikasi adalah sebagai berikut:

- 1) Guru masih menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran
- 2) Siswa kurang aktif dalam proses belajar mengajar sehingga hanya guru yang aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung

- 3) Siswa jarang mengajukan pertanyaan, walaupun guru sering meminta agar siswa bertanya jika ada hal-hal yang belum jelas atau kurang paham dan saat proses pembelajaran siswa jarang bertukar pikiran dengan teman-temannya.
- 4) Sekitar 57,57% dari jumlah siswa belum tuntas dengan KKM 78.

### **1.3 Pembatas Masalah**

Agar peneliti lebih terarah dan fokus maka peneliti perlu memberi batasan masalah. Materi yang diteliti yaitu Siklus I. Standar Kompetensi (SK) yang diteliti adalah Standar Kompetensi standar kompetensi 1. Memahami struktur dan fungsi sel sebagai unit terkecil kehidupan dengan Kompetensi Dasar (KD) 1.1 Mendeskripsikan komponen kimiawi sel, struktur dan fungsi sel sebagai unit terkecil kehidupan. Siklus II . Standar Kompetensi (SK) yang diteliti adalah Standar Kompetensi 1. Memahami struktur dan fungsi sel sebagai unit terkecil kehidupan Dasar.(KD) 1.2 Mengidentifikasi organel sel tumbuhan dan hewan.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah maka perumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut : Bagaimanakah hasil belajar biologi setelah diterapkan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) pada siswa kelas XI SMA YLPI Pekanbaru Tahun Ajaran 2016/2017?

### **1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

#### **1.5.1 Tujuan Penelitian**

Tujuan Penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar biologi siswa kelas XI SMA YLPI Pekanbaru Tahun Ajaran 2016/2017. Setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT).

#### **1.5.2 Manfaat Peneliti**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Bagi siswa, dengan penerapan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) di harapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- 2) Bagi guru, sebagai masukan untuk menerapkan pembelajaran *teams games tournaments* (TGT) pada proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar.
- 3) Bagi sekolah, merupakan masukan dalam rangka memperbaiki dan meningkatkan mutu pelajaran di sekolah terutama pelajaran biologi.
- 4) Bagi peneliti, sebagai wawasan untuk menambahkan pengetahuan tentang penulisan karya ilmiah dan menjadi landasan penelitian berikutnya.

### 1.6 Penjelasan Istilah Judul

Untuk menghindari kesalah pahaman dalam memahami judul penelitian ini, maka perlu dijelaskan istilah judul sebagai berikut:

Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran kelompok yang memiliki aturan-aturan tertentu. Prinsip dasar pembelajaran kooperatif adalah siswa membentuk kelompok kecil dan saling mengajar sesamanya untuk mencapai tujuan bersama. Dalam pembelajaran kooperatif siswa pandai mengajar siswa yang kurang pandai tanpa merasa dirugikan. Siswa kurang pandai dapat belajar dalam suasana yang menyenangkan karena banyak teman yang membantunya. Siswa yang sebelumnya terbiasa bersikap pasif setelah menggunakan pembelajaran akan terpaksa berpartisipasi secara aktif agar bisa diterima oleh anggota kelompoknya (Priyanto *dalam* Wena, 2014: 189).

Model pembelajaran *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, 2010: 179).

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan (Suprijono, 2012:5). 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).

