

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Menurut Depdiknas (2006) dalam Aqib (2008) menyatakan IPA diperlukan dalam kehidupan sehari-hari untuk memenuhi kebutuhan manusia melalui pemecahan masalah-masalah yang dapat diidentifikasi. Penerapan IPA perlu dilakukan secara bijaksana untuk menjaga dan memelihara kelestarian lingkungan. Di tingkat SMP, diharapkan ada penekanan pembelajaran *saling temas* (Sains, Lingkungan, Teknologi, dan Masyarakat) secara terpadu yang diarahkan pada pengalaman belajar untuk merancang dan membuat mutu karya melalui penerapan konsep IPA dan Kompetensi Kerja Ilmiah secara Bijaksana.

Pembelajaran IPA masih didominasi oleh penggunaan metode ceramah dan kegiatannya lebih berpusat pada guru. Aktivitas siswa dapat dikatakan hanya mendengarkan penjelasan guru dan mencatat hal-hal yang dianggap penting. Guru menjelaskan IPA lainnya sebatas produk dan sedikit proses. Salah satu penyebabnya adalah padatnya materi yang harus dibahas dan diselesaikan berdasarkan kurikulum yang berlaku. Padahal dalam pembahasan IPA tidak cukup hanya menekankan pada produk, tetapi yang lebih penting adalah proses untuk membuktikan atau mendapatkan suatu teori atau hukum.

Dalam kegiatan belajar mengajar, guru tidak harus terpaku dengan menggunakan satu metode, tetapi guru sebaiknya menggunakan metode yang bervariasi agar jalannya pengajaran tidak membosankan, tetapi menarik perhatian para siswa. Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Keberhasilan implementasi strategi pembelajaran sangat tergantung pada cara menggunakan metode pembelajaran, karena suatu strategi pembelajaran hanya mungkin dapat diimplementasikan melalui penggunaan metode pembelajaran. (Sanjaya, 2009).

Akan tetapi pada kenyataannya, guru lebih sering menggunakan metode ceramah. Hal ini selain disebabkan oleh berbagai pertimbangan tertentu, juga

karena adanya faktor kebiasaan dari guru ataupun siswa. Guru biasanya belum puas manakala dalam proses pengolahan pembelajaran tidak melakukan ceramah. (Sanjaya, 2009).

Dalam mempelajari pelajaran yang bersifat sains penggunaan metode konvensional/ metode ceramah pada saat proses pembelajaran berlangsung tidak relevan untuk mencapai kompetensi tiga ranah (kognitif, afektif, psikomotor). Hal ini dikarenakan metode konvensional hanya dapat mengembangkan ranah kognitif saja, sedangkan afektif dan psikomotornya tidak tercapai. Salah satu pelajaran sains adalah Biologi.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas VII mata pelajaran IPA Biologi SMP Swasta Pembangunan Galang (Alimah Damanik, S.Pd) mengatakan bahwa beliau sering menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Dengan menggunakan beberapa metode tersebut seharusnya siswa benar-benar aktif di kelas, tetapi dari hasil pengamatan peneliti siswa masih kurang aktif. Kurang aktif tersebut ditandai dengan banyaknya siswa yang duduk diam, menulis materi jika disuruh, menjawab pertanyaan dengan ragu-ragu. Hanya beberapa siswa yang melakukan aktivitas belajar seperti mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan guru, menulis hal-hal yang penting dari penjelasan materi, melakukan diskusi dengan teman sebangku dalam menjawab pertanyaan dari guru, mengajukan pertanyaan kepada guru, melakukan pengamatan dalam melaksanakan tugas yang diberikan oleh guru. Hal ini membuat nilai rata-rata biologi rendah terlihat dari nilai formatif siswa yang tidak mencapai KKM. Rata-rata nilai siswa adalah 60 ke bawah sedangkan nilai KKM yang seharusnya dicapai siswa adalah 70 dan belum tuntas secara klasikal yaitu 70%.

Untuk mengantisipasi karakteristik siswa yang demikian perlu usaha peningkatan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa dengan tindakan kelas (*Classroom Action*) yaitu dengan penerapan strategi pembelajaran yang bervariasi, memberikan kesibukan yang menarik, menggunakan model *reward* dan *punishment*, bersifat terbuka, dan memberikan layanan yang simpatik. Untuk mengatasi masalah tersebut maka ditawarkan model pembelajaran kooperatif dengan tipe *Team Games Tournament* (TGT). *Team Games Tournament* adalah

salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks dan menimbulkan proses belajar yang menyenangkan di samping menumbuhkan tanggungjawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Alasan peneliti memilih model pembelajaran kooperatif tipe TGT karena TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menggunakan tournament akademik, kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. Hal ini memungkinkan siswa dapat aktif belajar secara kelompok, berkompetisi secara sehat, dapat berkomunikasi tiga arah dan pembelajaran dapat terwujud dengan menyenangkan semua pihak sehingga dapat meningkatkan hasil belajar biologi.

Dewi (2010) menyatakan ada peningkatan hasil belajar dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Persentase tingkat ketuntasan belajar pada siklus I sebesar 42,5% meningkat pada siklus II menjadi 71,43%. Fitri (2010) menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa dari 66% meningkat menjadi 80% pada siklus II. Romian (2011) menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa sebesar 90% dan meningkatkan hasil belajar yang pada siklus II ketuntasan klasikal tercapai sebesar 87,5% yang semula pada siklus I hanya sebesar 50%.

Beritik tolak dari uraian di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul : “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Ekosistem di Kelas VII SMP Swasta Pembangunan Galang Tahun Pembelajaran 2012/2013”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat dikemukakan beberapa identifikasi masalah yaitu :

1. Metode yang digunakan guru belum maksimal dalam melibatkan siswa secara aktif selama kegiatan belajar mengajar.
2. Hasil belajar Biologi siswa masih tergolong rendah.
3. Kurangnya keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar, dimana guru yang berperan lebih aktif, sehingga siswa kurang antusias.

1.3. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah, maka penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

1. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan pada materi pokok ekosistem di kelas VII SMP Swasta Pembangunan Galang Tahun Pelajaran 2012/2013.
2. Penggunaan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* pada materi pokok ekosistem.
3. Hasil belajar siswa yang dianalisis dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*).

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada pokok bahasan ekosistem dengan diterapkannya pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) di kelas VII SMP Swasta Pembangunan Galang Tahun Pembelajaran 2012/2013?
2. Bagaimana aktivitas siswa pada saat mengikuti proses belajar mengajar dengan diterapkannya pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) di kelas VII SMP Swasta Pembangunan Galang Tahun Pembelajaran 2012/2013?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Peningkatan hasil belajar siswa pada materi ekosistem dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) pada siswa kelas VII SMP Swasta Pembangunan Galang Tahun Pembelajaran 2012/2013.
2. Aktivitas belajar siswa ketika proses belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) pada siswa kelas VII SMP Swasta Pembangunan Galang Tahun Pembelajaran 2012/2013.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi beberapa pihak, antara lain:

1. Bagi sekolah, Memberikan masukan pada sekolah yang berkaitan dengan penggunaan metode pembelajaran kooperatif model TGT untuk dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan sebuah pengajaran yang lebih baik.
2. Bagi Guru, penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran, menambah wawasan dan pengalaman melaksanakan pembelajaran dalam hal ini meningkatkan keaktifan belajar biologi siswa dengan model TGT (*Team Games Tournament*).
3. Bagi Siswa, dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) diharapkan dapat meningkatkan keaktifan belajar biologi siswa yang pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.
4. Bagi Peneliti, penelitian ini dapat menjadi pedoman bagi penulis sebagai calon guru biologi nantinya dalam menggunakan metode belajar yang efektif dan efisien dalam proses belajar mengajar.