

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Wajib belajar sembilan tahun yang dicetuskan oleh pemerintah merupakan salah satu usaha untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Dalam usaha tersebut pemerintah mengeluarkan UU No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang menyatakan bahwa “Setiap warga negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu”. Salah satu upaya dalam meningkatkan mutu pendidikan adalah dengan meningkatkan mutu guru. Guru merupakan fasilitas dan model dalam pendidikan, dimana guru harus mampu menggunakan metode atau tehnik yang tepat ketika mengajar guna mencapai keberhasilan siswa dalam belajar.

Masalah yang berkembang dalam pembelajaran adalah metode pembelajaran yang lebih banyak berpusat pada guru (*teacher centered*). Guru lebih banyak mendominasi dalam proses pembelajaran berlangsung. Lie (2010) menyatakan bahwa alur proses belajar tidak harus berasal dari guru menuju siswa. Siswa bisa juga saling mengajar dengan sesama siswa yang lainnya. Sistem pengajaran yang memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur yang disebut sebagai sistem “pembelajaran gotong royong” atau *cooperative learning*. Dalam sistem ini, guru bertindak sebagai fasilitator sehingga siswa lebih berperan aktif dalam belajar. Alur yang demikian dapat dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran, diantaranya adalah model pembelajaran tipe TGT.

TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan salah satu tipe belajar kooperatif, dimana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil dengan komponen utama berupa presentase kelas, diskusi tim, game akademik, dan rekognisi tim. Menurut Slavin (2008) tujuan diadakannya TGT adalah untuk menghindari permasalahan yang biasanya menjadi penghalang pembelajaran kooperatif, yang mana dominasi salah satu anggota kelompok yang memiliki kemampuan lebih tinggi hanya akan menjadikan anggota dalam kelompoknya sebagai pendamping dan pembonceng keberhasilan kelompoknya. Dengan TGT

hal ini tidak akan terjadi, teman satu tim akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lain, tetapi sewaktu siswa sedang bermain dalam game, temannya tidak boleh membantu untuk memastikan telah terjadi tanggung jawab individual. Jadi, setiap anggota mendapat kesempatan untuk berkontribusi dalam keberhasilan kelompoknya.

Plantae merupakan salah satu materi pokok pelajaran wajib di kelas X SMA. Materi ini kemungkinan akan semakin mudah dipahami siswa ketika diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif TGT. Dengan penggunaan metode TGT siswa akan mendapatkan presentasi materi dari guru kemudian siswa akan melakukan diskusi tim dengan cara saling bekerja sama memahami materi, mengerjakan tugas, mengikuti turnamen, mendapatkan skor dan rekognisi tim.

Penelitian yang dilakukan Sinaga (2012) mengatakan bahwa TGT berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dengan persentase peningkatan sebesar 56,81% dibandingkan dengan pembelajaran konvensional sebesar 49,04% pada materi pokok bahasan sistem ekskresi. Junaidi (2009) melaporkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT mampu meningkatkan hasil belajar biologi konsep klasifikasi invertebrata dari 64,29% menjadi 78,58% (siklus I) dan 88,10% (siklus II). Begitu juga dengan Wyk (2011) melaporkan TGT lebih baik dibandingkan kelas kontrol dengan hasil rata-rata yang dicapai siswa menggunakan TGT adalah 52,99 sedangkan kelas kontrol adalah 50,13 pada pelajaran ekonomi.

Berdasarkan observasi awal di MAN 1 Medan melalui wawancara dengan salah satu guru biologi, bahwa proses belajar mengajar pada umumnya guru masih menggunakan metode konvensional, diantaranya adalah metode ceramah. Metode ini memusatkan kegiatan belajar pada guru (*teacher centered*). Pembelajaran ini hanya menjadikan siswa sebagai pendengar (objek) sehingga mereka cenderung pasif (kurang aktif) akibatnya siswa terlihat bosan ketika proses belajar mengajar berlangsung. Terlihat dari hasil belajar biologi siswa kelas X MAN 1 Medan yang masih tergolong rendah, yaitu lebih dari 50% siswa memiliki nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sementara KKM

yang harus dicapai adalah 82. Untuk mengatasi masalah tersebut guru biasanya memberikan remedial kepada siswa yang nilainya rendah sampai mencapai standar.

Berdasarkan fakta dan kondisi yang demikian, penggunaan pembelajaran kooperatif model TGT sebagai salah satu cara yang bisa digunakan oleh guru untuk mengajar siswanya lebih aktif dalam proses pembelajaran. Jadi peneliti ingin mengetahui bagaimana pengaruh pembelajaran ini dalam meningkatkan hasil belajar siswa di MAN 1 Medan yang merupakan sekolah asal peneliti. Untuk menjawab pertanyaan ini maka penulis melakukan penelitian dengan judul. **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar dan Aktivitas Siswa Pada Materi Pokok *Plantae* di Kelas X MAN 1 Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014”**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi yaitu sebagai berikut :

1. Proses belajar mengajar didominasi dengan metode konvensional diantaranya adalah ceramah yang memusatkan kegiatan belajar pada guru (*Teacher centered*).
2. Siswa sebagai pendengar (objek) cenderung pasif (kurang aktif) akibatnya siswa terlihat bosan ketika belajar mengajar sedang berlangsung.
3. Hasil belajar siswa masih rendah, yaitu lebih dari 50% siswa memiliki nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sementara KKM-nya adalah 82.

## **1.3 Batasan Masalah**

Masalah dalam penelitian ini hanya dibatasi pada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar dan aktivitas siswa pada materi pokok *plantae* kelas X MAN 1 Medan tahun pelajaran 2013/2014.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar dan aktivitas siswa pada materi pokok plantae di kelas X MAN 1 Medan tahun pelajaran 2013/2014?”.

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dalam penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada materi pokok plantae di kelas X MAN 1 Medan tahun pembelajaran 2013/2014”.
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap aktivitas siswa pada materi pokok plantae di kelas X MAN 1 Medan tahun pembelajaran 2013/2014”.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Hal yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagi guru, penelitian dapat menjadi alternatif dalam penggunaan strategi belajar mengajar dengan metode yang tepat dan sesuai sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa.
2. Bagi siswa, penelitian ini dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman dalam belajar khususnya dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.
3. Bagi peneliti, penelitian ini meningkatkan pemahaman, pengetahuan, wawasan, dan menambah pengalaman dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang dapat dipergunakan disekolah.