

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan merupakan salah satu aspek kehidupan yang paling penting, dimana pendidikan dapat menjamin kelangsungan hidup suatu bangsa. Karena pendidikan berperan dalam menghasilkan sumber daya manusia. Pendidikan yang berkualitas tinggi akan membawa kemajuan suatu negara. Sebaliknya, terhambatnya atau merosotnya pendidikan akan menghambat pembangunan bangsa.

Salah satu upaya untuk meningkatkan sumber daya manusia adalah melalui proses pembelajaran di sekolah. Menurut Trianto (2009), belajar adalah adanya perubahan tingkah laku karena adanya suatu pengalaman. Perubahan tingkah laku tersebut dapat berupa perubahan keterampilan, kebiasaan, sikap, pengetahuan, pemahaman, dan apresiasi. Dalam usaha meningkatkan kualitas sumber daya manusia tersebut, peranan sekolah khususnya guru sangat diharapkan. Dalam proses belajar mengajar, guru mempunyai tugas untuk mendorong, membimbing, dan memberi fasilitas belajar bagi siswa untuk mencapai tujuan. Cara mengajar guru yang baik merupakan kunci dan prasyarat bagi siswa untuk dapat belajar dengan baik.

Dari hasil wawancara dengan Guru Bidang Studi Biologi SMA Negeri 1 Girsang Sipangan Bolon diketahui masih rendahnya hasil belajar siswa khususnya mata pelajaran Biologi. Rendahnya hasil belajar dilihat dari rata-rata nilai biologi siswa yaitu 63 yang belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 65. Bila dikaitkan dengan pernyataan Trianto (2009), masalah utama dalam pembelajaran pada pendidikan (sekolah) dewasa ini adalah masih rendahnya daya serap peserta didik yang tampak dari rerata hasil belajar peserta didik. Rendahnya hasil belajar siswa tersebut tidak terlepas dari berbagai faktor yang berasal dari diri siswa dan dari luar diri siswa. Faktor yang berasal dari diri siswa meliputi kemampuan, kesiapan, sikap, dan minat. Faktor yang berasal dari luar diri siswa adalah guru, prasarana, dan lingkungan.

Berdasarkan hasil observasi, guru masih cenderung menggunakan metode pembelajaran konvensional yang masih bersifat monoton yang mengakibatkan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, guru harus menemukan cara terbaik untuk menyampaikan materi pelajaran secara maksimal kepada siswa.

Salah satu upaya meningkatkan hasil belajar digunakan model pembelajaran yang sesuai dengan materi pokok. Menurut Arends dalam Trianto (2009), terdapat enam model pembelajaran yang sering dan praktis digunakan guru dalam mengajar, yaitu: Presentasi, pengajaran langsung, pengajaran konsep, pembelajaran kooperatif, pengajaran berdasarkan masalah, dan diskusi kelas.

Pembelajaran kooperatif adalah dimana siswa belajar dengan kelompok-kelompok kecil, yang memiliki tingkat kemampuan yang berbeda-beda. Pembelajaran ini memberi peluang bagi siswa yang berbeda latar belakang dan kondisi untuk saling bekerja saling bergantung satu sama lain. Sehingga pembelajaran ini dapat memberi keuntungan baik bagi siswa yang berprestasi rendah maupun siswa yang berprestasi tinggi. Terdapat banyak model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Dua diantaranya adalah *Teams Games Tournament* dan *Numbered Head Together*.

Kedua model pembelajaran ini sama-sama merupakan model pembelajaran berkelompok dan terjadi persaingan antarkelompok. Selain itu, model-model kooperatif ini juga sama-sama belajar melalui pertanyaan yang diajukan kepada masing-masing kelompok. Siswa bersaing untuk menjawab pertanyaan dengan benar. Sehingga hal semacam ini membuat siswa termotivasi untuk belajar.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* merupakan model pembelajaran dimana siswa dibagi menjadi beberapa tim dengan latar belakang yang berbeda dan bertanding dengan tim lain untuk memenangkan tim mereka. Sehingga untuk menghadapi pertandingan setiap siswa mempersiapkan diri dan mempelajari materi untuk memenangkan pertandingan. Adanya pertandingan dapat menjadi motivasi bagi siswa untuk belajar. Model ini

juga dapat membuat pembelajaran di kelas lebih menyenangkan. Dimana pada pembelajaran ini setiap siswa dituntut untuk aktif.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* merupakan model pembelajaran dimana pembagian kelompok berdasarkan latar belakang, dan kemampuan yang berbeda. Kemudian setiap anggota kelompok diberi nomor. Dalam model kooperatif ini, dibutuhkan kerja sama yang baik antara masing-masing kelompok. Setiap anggota kelompok harus mengetahui jawaban tim. Karena apabila guru menyebutkan suatu nomor, maka siswa yang bernomor tersebut harus menjawab pertanyaan.

Adanya perbedaan suku atau marga, agama, ekonomi keluarga, tempat tinggal, inteligensi yang terdapat di SMA Negeri 1 Girsang Sipangan Bolon menjadi salah satu faktor pendukung dalam pemilihan kedua model kooperatif ini. Karena pada model ini, pembagian siswa ke dalam kelompok harus dilakukan berdasarkan latar belakang yang berbeda.

Penelitian tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar sudah pernah dilakukan oleh Mukhlis (2011). Pada penelitian ini, nilai rata-rata siswa yang diajarkan dengan model TGT adalah 6,79 sedangkan yang tanpa TGT memperoleh nilai rata-rata 5,83. Maka pada penelitian ini diperoleh bahwa dengan menggunakan TGT terjadi peningkatan hasil belajar. Hal yang sama juga terjadi pada model pembelajaran *Numbered Head Together*. Pada penelitian perbandingan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran NHT dan tanpa NHT yang dilakukan oleh Husna (2010) diperoleh nilai rata-rata yang diajarkan dengan model pembelajaran NHT 71,19 sedangkan tanpa NHT adalah 63,16. Berdasarkan kedua penelitian ini, baik TGT maupun NHT sama-sama meningkatkan hasil belajar Biologi Siswa. Namun kedua model tersebut diteliti pada penelitian yang berbeda, yaitu dengan materi, waktu, dan populasi yang berbeda. Oleh karena itu, peneliti ingin membandingkan kedua model tersebut pada satu penelitian dengan materi, waktu, dan pada populasi yang sama.

Berdasarkan uraian permasalahan yang ada, peneliti sangat tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul penelitian “**Perbandingan Hasil Belajar Biologi Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Tipe *Numbered Head Together* (NHT) Pada Materi Pokok Ekosistem Di Kelas X SMA Negeri 1 Girsang Sipangan Bolon Tahun Pembelajaran 2012/2013.**”

### **1.2. Identifikasi Masalah**

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

1. Rendahnya hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran biologi.
2. Metode pembelajaran konvensional yang cenderung monoton yaitu metode ceramah yang kurang diminati oleh siswa sehingga mengakibatkan siswa tidak mampu menyerap materi pelajaran secara maksimal.
3. Kegiatan belajar siswa yang cenderung individual sehingga mengakibatkan siswa kurang bersosialisasi dengan sesamanya pada saat proses belajar mengajar berlangsung.
4. Belum diterapkannya model pembelajaran yang tepat pada materi tertentu untuk merangsang keaktifan belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

### **1.3. Batasan Masalah**

Melihat demikian luasnya permasalahan, sementara kemampuan penulis terbatas, maka dalam penelitian ini penulis membatasi penelitian hanya pada perbandingan hasil belajar biologi siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan tipe *Numbered Head Together* (NHT) pada materi pokok Ekosistem di kelas X SMA Negeri 1 Girsang Sipangan Bolon Tahun Pembelajaran 2012/2013.

#### 1.4. Rumusan Masalah

1. Bagaimana hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*?
2. Bagaimana hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together*?
3. Bagaimana perbandingan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan tipe *Numbered Head Together*?

#### 1.5. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.
2. Mengetahui hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together*.
3. Mengetahui perbandingan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan tipe *Numbered Head Together*.

#### 1.6. Manfaat Penelitian

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

1. Bagi guru Biologi, penelitian ini dapat memberikan masukan dalam pemilihan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Numbered Head Together* (NHT) untuk merangsang keaktifan siswa pada pembelajaran Biologi.
2. Bagi siswa, penelitian ini dapat merangsang keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar yang mengarah kepada tercapainya tujuan pembelajaran.
3. Bagi peneliti, penelitian ini dapat menjadi pedoman dalam memilih model pembelajaran yang tepat sebagai calon guru biologi nantinya.