

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar. Proses belajar terjadi apabila siswa memperoleh sesuatu yang ada di lingkungan sekitar. Selain itu, belajar itu sendiri perlu didukung dengan penggunaan model yang tepat untuk mengoptimalkan hasil belajar, sehingga penggunaan model yang baik akan mendukung kemampuan siswa terutama dalam belajar biologi.

Rendahnya kemampuan siswa pada pelajaran biologi tidak terlepas dari penggunaan model yang tepat dan melibatkan siswa, sehingga siswa lebih mudah untuk memahami dan tidak merasa bosan. Pada umumnya model yang tidak sesuai dengan materi yang diajarkan akan membuat siswa kurang tertarik dengan pelajaran biologi. Pembelajaran biologi di sekolah, selama ini masih didominasi oleh pembelajaran konvensional dengan paradigma pembelajaran yang monoton. Siswa diposisikan sebagai objek, siswa dianggap tidak tahu atau belum tahu apa-apa (Djamarah, 2006). Pada pelajaran Biologi masih banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi disebabkan oleh penyampaian materi yang kurang kreatif.

Pada materi biologi khususnya materi yang berhubungan dengan fisiologi tubuh manusia sangat sulit dipahami dan dimengerti oleh siswa karena banyak struktur dan fungsi yang harus dipahami, oleh sebab itu materi yang dapat tersampaikan kepada siswa kurang optimal didalam kelas pada saat proses pembelajaran. Materi sistem ekskresi merupakan materi yang cukup menarik apabila penyampaian materinya dilakukan dengan penggunaan model yang lebih kreatif dan suasana kelas akan mendukung minat siswa dalam pembelajaran sistem ekskresi.

Menurut hasil wawancara peneliti dengan guru bidang studi biologi, belum pernah dilakukan penelitian yang berkaitan dengan penggunaan model yang lebih kreatif. Hal ini menyebabkan kecenderungan dalam pembelajaran di kelas masih

kurang adanya interaksi pada saat penyampaian materi terutama pada materi sistem ekskresi.

Dari hasil wawancara peneliti, diperoleh nilai hasil ujian siswa pada mata pelajaran biologi dengan pokok bahasan sistem ekskresi pada manusia dikelas IX pada tahun 2010/2011 masih banyak yang rendah dan standart ketuntasan belajar mengajar (SKMB) yaitu 70 tetapi nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 65, dengan persentase kelulusan hanya mencapai 25% dan selebihnya belum mencapai ketuntasan. Faktor-faktor yang menyebabkan rendahnya nilai siswa dipengaruhi oleh cara dan penggunaan model yang kurang tepat. Mode yang digunakan di sekolah masih bersifat konvensional sehingga membuat suasana belajar menjadi kurang menarik.

Keberlanjutan pembelajaran di luar kelas dapat dilakukan melalui belajar teman sejawat. Hal ini juga sangat mempengaruhi terhadap hasil belajar siswa dan perilaku siswa selama pembelajaran berlangsung. Lingkungan (pembelajaran di luar kelas) merupakan faktor yang sangat kuat dalam penentuan tingkat kognitif dan sosial siswa. Menurut Bandura (1977), dalam teorinya yang disebut *teori belajar sosial* menyatakan bahwa pembelajaran dikembangkan untuk menjelaskan bagaimana seseorang mengalami pembelajaran dalam lingkungan sekitarnya. Berdasarkan teori ini, belajar merupakan interaksi segitiga yang saling berpengaruh dan mengikat antara lingkungan, faktor-faktor personal dan tingkah laku yang meliputi proses-proses kognitif belajar. Komponen-komponen belajar terdiri dari tingkah laku, konsekuensi terhadap model dan proses-proses kognitif pembelajaran. Hasil belajar berupa kode-kode visual dan verbal yang mungkin dapat dimunculkan kembali atau tidak. Dalam perencanaan pembelajaran skill yang kompleks, disamping pembelajaran-pembelajaran dan komponen-komponen skill itu sendiri, perlu ditumbuhkan "*sense of efficacy*" dan "*self regulatory*" siswa. Dalam proses pembelajaran, siswa sebaiknya diberi kesempatan yang cukup untuk latihan secara mental sebelum latihan fisik, dan "*reinforcement*" dan hindari *punishment* yang tidak perlu. Sehingga dalam hal ini, model pembelajaran yang lebih difokuskan kepada bagaimana interaksi sosial siswa di dalam kelas

sangat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa selama pembelajaran berlangsung.

Maka dengan demikian masalah pokok pada model belajar yang masih bersifat konvensional harus diganti dengan model pembelajaran yang kooperatif, dan diharapkan model pembelajaran yang kooperatif akan semakin membuat siswa menjadi aktif dan siswa dipacu untuk lebih aktif berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Maka perlu dibuat suatu pembelajaran yang memusatkan perhatian pada usaha untuk membangkitkan minat, semangat, kreatifitas dan kemampuan siswa untuk menemukan dan memecahkan permasalahan dengan upayanya sendiri. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Slavin (2005) dalam Ibrahim *dkk* (2000) yang menunjukkan bahwa tehnik-tehnik pembelajaran kooperatif lebih unggul dalam meningkatkan hasil belajar dibandingkan dengan pengalaman belajar individual dan kompetitif. Selain itu, model pembelajaran kooperatif unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit.

Model pembelajaran yang kooperatif memiliki banyak tipe dalam pelaksanaannya di dalam pembelajaran. Namun dalam hal ini, peneliti akan menggunakan model kooperatif yang lebih kreatif dan efisien dalam upaya peningkatan hasil belajar siswa. Model pembelajaran kooperatif yang akan digunakan adalah tipe TGT (Teams Games Tournament). Model kooperatif ini memiliki keunggulan dalam pencapaian pemahaman siswa pada materi biologi, karena dalam waktu yang singkat siswa dapat memahami seluruh topik yang harus dipelajari, secara khusus pada materi pokok sistem ekskresi pada manusia. Materi sistem ekskresi memiliki topik yang sangat banyak karena keterlibatan berbagai organ, struktur dan fungsinya secara fisiologis. Dengan penggunaan Model pembelajaran tipe TGT, siswa mendapat keseluruhan konsep dari materi Sistem Ekskresi Manusia dan akan memahami keseluruhan materi tersebut. Model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran yang dilakukan dengan membagi siswa dalam kelompok-kelompok kecil dan menggunakan lembar kegiatan atau perangkat pembelajaran yang lain untuk menuntaskan materi pembelajarannya (Hamdani, 2011). Dengan penggunaan model ini diharapkan

siswa menjadi lebih aktif di dalam kelas dan melakukan interaksi yang baik dalam pembelajaran.

Mengacu pada paparan di atas maka perlu dilakukan penelitian tentang Efektivitas Pembelajaran Biologi Menggunakan Model Teams Games Tournament (TGT) dalam upaya meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Sub Materi Pokok Sistem Ekskresi Manusia. Pada penelitian ini subyek yang akan digunakan adalah siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Sumbul T.A 2012/2013. Penelitian akan dirancang dengan menggunakan penelitian tindakan kelas. Dengan hasil belajar siswa diukur dengan menggunakan tes objektif dengan indikator keberhasilan menggunakan standar SKMB sekolah.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latarbelakang yang telah dipaparkan pada uraian terdahulu, masalah umum yang ditemukan adalah rendahnya minat siswa pada materi ajar sistem ekskresi manusia yang diajarkan di kelas IX SMP. Permasalahan ini diduga disebabkan oleh :

1. Kurangnya keaktifan siswa karena model pembelajaran yang masih konvensional
2. Belum pernah dilakukan pengujian terhadap efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pencapaian kompetensi mata pelajaran IPA (biologi) di SMP Negeri 1 Sumbul.
3. Nilai Ketuntasan Minimum untuk materi pokok sistem ekskresi manusia belum mencapai 70% ketuntasan kelas. Nilai rata-rata siswa masih 65 (belum tuntas).

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas, peneliti membatasi masalah pada :

1. Model pembelajaran yang akan diterapkan dalam penelitian adalah model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT).

2. Penelitian ini akan dilakukan pada materi pokok sistem ekskresi manusia dengan subyek penelitian adalah siswa kelas IX- SMP Negeri 1 Sumbul T.P 2012/2013.
3. Dan parameter yang akan diamati pada penelitian ini adalah hasil belajar siswa yang akan diukur dari penilaian test kognitif bentuk objektif test yang akan dilakukan pada akhir setiap siklus yang dilakukan selama penelitian berlangsung.

1.4. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah pembelajaran dengan penggunaan model pembelajaran Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa?
2. Apakah desain model Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan aktivitas siswa di Kelas IX SMP Negeri 1 Sumbul T.P 2012/2013?
3. Bagaimana model pembelajaran Games Tournament (TGT) efektif dilakukan dalam upaya peningkatan hasil belajar siswa?

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan penerapan Teams Games Tournament (TGT) pada materi Sistem Ekskresi di Kelas IX SMP Negeri 1 Sumbul T.P 2012/2013.
2. Untuk mengetahui desain model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan aktivitas siswa pada materi Sistem Ekskresi Manusia .
3. Untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran Games Tournament (TGT) dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Manfaat praktis

- Guru : membantu meningkatkan proses belajar mengajar dalam menemukan langkah yang efektif dibandingkan langkah yang sebelumnya.
- Siswa : membantu siswa untuk lebih maksimal dalam menerima dan memahami proses belajar melalui model tersebut.

