

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aktivitas usaha dari manusia untuk meningkatkan kepribadian dan juga kecerdasan. Proses usaha tersebut dilakukan dengan membina potensi yang ada pada diri manusia itu sendiri dengan tujuan untuk mencerdaskan pendidikan di Indonesia sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Dunia pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam keseluruhan aspek kehidupan manusia. Hal ini disebabkan karena pendidikan berpengaruh langsung terhadap perkembangan manusia dan seluruh aspek kepribadiannya. Perubahan dalam dunia pendidikan perlu terus menerus dilakukan untuk mendukung pembangunan di masa mendatang, salah satunya melalui kegiatan proses pembelajaran.

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara guru dengan siswa. Beberapa tujuan pembelajaran adalah agar siswa memahami konsep, mampu mengaplikasikan konsep, dan mampu mengaitkan satu konsep dengan konsep yang lainnya. Proses pembelajaran pada dasarnya merupakan transformasi pengetahuan, sikap dan keterampilan dengan melibatkan aktivitas fisik dan mental siswa. Keterlibatan siswa baik secara fisik maupun mental merupakan bentuk pengalaman belajar siswa yang dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep pembelajaran.

Pada umumnya dalam pembelajaran pendidikan formal (sekolah) dewasa ini adalah masih rendahnya daya serap siswa. Proses pembelajaran masih berorientasi pada pengusahan sejumlah informasi ataupun konsep semata, menuntut siswa menguasai materi pelajaran. Penekanannya lebih pada hapalan. Hal ini menyebabkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa tidak maksimal.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah siswa tersebut menerima pembelajaran. Dalam jurnal penelitian Hamid (2014) menyatakan bahwa kegiatan belajar mengajar dapat dikatakan berhasil dengan baik ditunjukkan dengan kemampuan guru dalam menciptakan interaksi

menggunakan suatu model yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Rendahnya hasil belajar siswa ini dapat dipengaruhi oleh banyak faktor, diantaranya faktor diri siswa yaitu keingintahuan dan minat belajar siswa, kemampuan mengajar guru, dukungan orang tua, bahkan pengaruh lingkungan sekolah dan lingkungan belajar siswa.

Menurut pendapat Istarani (2011), bahwa model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar. Banyak model pembelajaran yang merangsang aktivitas siswa untuk belajar mandiri, kreatif dan lebih aktif serta menyenangkan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif adalah strategi belajar dimana siswa belajar dalam kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan yang berbeda.

Satu diantara model pembelajaran kooperatif yang dapat mengaktifkan siswa adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan dan menumbuhkan minat belajar (Biologi) siswa terkandung proses permainan yang menjadikan proses pembelajaran akan lebih menyenangkan. Menurut Muldayati (2013), dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*, siswa cenderung lebih aktif dan lebih terarah, siswa terdorong untuk berpikir dan bekerja atas prakarsa sendiri serta membuat siswa memiliki keingintahuan yang tinggi dan memperoleh nilai yang lebih tinggi

Demikian halnya dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*. Model ini merupakan model belajar mencari pasangan dari soal dan jawaban yang diberikan kepada setiap siswa. Kelebihan dari model ini yaitu suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran, kerjasama sesama siswa terwujud dengan dinamis, dan siswa mencari pasangan (soal dan jawaban) sambil belajar. Begitu juga dikemukakan oleh Devi (2013), bahwa *Make A Match* dapat mengembangkan kemampuan komunikatif siswa dan merupakan kegiatan

pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa tidak merasa bosan dan lebih termotivasi dalam belajar.

Ketika peneliti mengadakan observasi ke sekolah SMA Negeri 1 Namorambe pada tanggal 19 April 2016, maka ditemukanlah berbagai situasi dan kondisi pembelajaran, yaitu: guru dalam menyampaikan materi pelajaran biologi masih dominan menggunakan ceramah, sekali-kali bertanya pada siswa namun siswa kurang mampu menjawab pertanyaan guru. Para siswa lebih banyak pasif dibandingkan aktifnya, sehingga timbullah rasa bosan dan mengantuk.

Begitu juga berdasarkan hasil wawancara dengan guru bidang studi Biologi di SMA Negeri 1 Namorambe, menuturkan bahwa beliau belum pernah menggunakan model pembelajaran kooperatif dalam pembelajaran. Selanjutnya Guru tersebut menyampaikan bahwa hasil belajar siswa pada ujian formatif mingguan belum maksimal. Masih ada beberapa siswa dalam ujian tersebut mendapatkan hasil belajar yang belum mencapai KKM sekolah bidang studi biologi.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, peneliti merasa tertarik mengadakan penelitian di sekolah tersebut dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan model pembelajaran *Make A Match* pada materi Jamur. Dengan menggunakan kedua model tersebut diharapkan siswa mampu mengembangkan pengetahuannya untuk mewujudkan tujuan pembelajaran materi jamur pada bidang studi Biologi.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti melakukan penelitian dengan judul : **“Perbedaan Hasil Belajar Siswa yang Diajarkan dengan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* dan *Make A Match* pada Materi Jamur di Kelas X SMA Negeri 1 Namorambe T. P. 2016/2017”**

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang ada dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Model pembelajaran yang diterapkan guru kurang mengaktifkan siswa.
2. Pembelajaran lebih berpusat pada guru.

3. Rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran.
4. Siswa kurang antusias dalam pembelajaran.
5. Siswa kurang aktif dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan.
6. Hasil belajar siswa belum maksimal dalam bidang studi biologi.

1.3. Batasan Masalah

Untuk memfokuskan masalah yang akan di bahas, maka perlu dilakukan pembatasan masalah. Oleh karena itu, masalah dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut :

1. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan *Make A Match*.
2. Sampel penelitian dibatasi pada siswa kelas X khususnya kelas X-1 dan kelas X-2 SMA Negeri 1 Namorambe.
3. Materi pelajaran yang digunakan materi Jamur.
4. Hasil belajar dibatasi hanya pada kemampuan kognitif siswa.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah, maka yang menjadi rumusan masalah adalah :

1. Apakah ada perbedaan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan *Make A Match* pada materi Jamur di Kelas X SMA Negeri 1 Namorambe T. P. 2016/2017?

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan *Make A Match* pada materi Jamur di Kelas X SMA Negeri 1 Namorambe T. P. 2016/2017.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat secara Praktis, penelitian ini diharapkan :
 - a. Dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi Guru khususnya Guru Biologi guna memperkaya model pembelajaran yang dapat dilakukan di dalam kelas di saat pembelajaran.
2. Manfaat secara teoritis, penelitian ini diharapkan :
 - a. Dapat menjadi bahan referensi untuk peneliti lain yang melakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran sejenis guna meningkatkan mutu pendidikan.
 - b. Dapat memperkaya ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan *Make A Match* dan hasil belajar siswa.