**BAB 1**

**PENDAHULUAN**

* 1. **Latar Belakang Masalah**

Proses belajar mengajar yang berlagsung di dalam kelas masih banyak yang berpusat pada guru (*teacher centered*) dan kurang melibatkan siswa. Siswa hanya duduk, diam, mendengar, mencatat atau menghafal sehingga menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang berminat dalam menerima pelajaran yang disampaikan oleh guru. Akhirnya siswa cenderung menyimpan segala kesulitan yang ditemui saat belajar tanpa ada usaha untuk menyelesaikannya. Kondisi ini terkadang menjadikan siswa untuk enggan belajar, sehingga merasakan kejenuhan dan keinginan agar proses belajar mengajar cepat selesai. Karena hanya guru yang aktif di dalam kelas dan kurang melibatkan siswa, maka jika terus terjadi akan berdampak pada rendahnya minat dan hasil belajar (Wirdhani, 2009).

Untuk mengatasi hal ini, strategi yang sering digunakan oleh guru untuk mengaktifkan siswa adalah melibatkannya dalam diskusi. Strategi ini tidak terlalu efektif walaupun guru sudah mendorong siswa untuk berpartisipasi. Suasana kelas perlu direncanakan dan dibangun sedemikian rupa sehingga siswa memiliki keinginan untuk belajar dan berinteraksi satu sama lain.

Ada banyak cara yang dapat dilakukan guru untuk menciptakan interaksi dan partisipasi siswa di dalam proses pembelajaran, yaitu dengan memilih metode pembelajaran yang tepat, sesuai dengan materi yang dibawakan dan menunjang terciptanya kegiatan belajar mengajar yang kondusif. Salah satunya adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif yaitu belajar mengajar dengan cara mengelompokkan siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil (Siburian, 2011).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru biologi di SMA Swasta Parulian 1 Medan, permasalahan yang ditemukan di sekolah tersebut adalah rendahnya hasil belajar biologi pada materi ekosistem masih di bawah KKM yaitu 78. Hal ini dapat dilihat dari daftar nilai pada semester genap tahun ajaran 2014/2015, diperoleh keterangan dari guru biologi bahwa saat ini masih ada yang tidak dapat mencapai hasil belajar yang diharapkan. Nilai yang dicapai siswa 53,49

1

yang memperoleh nilai tuntas, maka belum sesuai dengan nilai ketuntasan klasikal, sementara nilai ketuntasan klasikal adalah sebanyak 85. Permasalahan lainnya yaitu proses belajar siswa yang masih kurang aktif, hampir sebagian besar siswa di kelas pasif dan kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran tersebut. Didapati bahwa adanya kurang bergairah, kurang aktif, kelas kurang berpusat pada siswa, dan kadang-kadang ada yang bermain-main sendiri di dalam kelas merupakan salah satu masalah yang dihadapi pendidik pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Sebelumnya guru biologi sudah melakukan beberapa upaya dalam mengatasi masalah tersebut, diantaraya penerapan beberapa model pembelajaran seperti diskusi, letter U dan NHT pada materi pembelajaran ekosistem. Namun upaya-upaya yang dilakukan masih kurang berhasil dalam pembelajaran ekosistem di dalam kelas. Hal ini penggunaan model yang kurang sesuai dengan materi ekosistem, sehingga guru kurang efektif memberikan materi yang disajikan. Informasi lain yang didapati dari wawancara pada siswa dikatakan bahwa mata pelajaran biologi merupakan mata pelajaran yang sulit untuk dipahami karena cenderung memiliki banyak konsep dan terdapat istilah-istilah ilmiah.

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat membantu meningkatkan kemampuan siswa dalam proses belajar adalah *Teams Games Tournament* (TGT) dengan *Jigsaw*. Pembelajaran kooperatif TGT dan *Jigsaw* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang lebih memungkinkan siswa untuk lebih bertanggung jawab penuh untuk memahami materi pelajaran baik secara berkelompok maupun individual.

Dalam penelitian ini menggunakan *Teams Games Tournament* (TGT) karena menurut Istrani (2011) TGT memiliki kelebihan, yakni: (1) Pembelajaran akan lebih menarik karena menggunakan kartu; (2) Belajar lebih atraktif karena dilakukan bentuk permainan yang mengarah pada suatu permainan; (3) Baik digunakan dalam menunjukkan prestasi; (4) Dapat memajukan aktivitas belajar siswa agar lebih aktif; dan (5) Dapat meningkatkan kerjasama siswa dalam proses belajar mengajar. Sedangkan kelebihan *Jigsaw* yaitu: (1) Mengajarkan siswa menjadi percaya pada guru dan lebih percaya lagi pada kemampuan sendiri untuk berfikir, mencari informasi dari sumber lainnya, dan belajar dari siswa lain; (2) Mendorong siswa untuk mengungkapkan idenya secara verbal dan membandingkan dengan ide temannya. Ini secara khusus bermakna ketika dalam proses pemecahan masalah; dan (3) Interaksi yang terjadi selama belajar kelompok membantu memotivasi siswa dan mendorong pemikirannya.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Sinaga (2013) dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* telah berhasil meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Ekosistem. Pada penelitian ini diperoleh bahwa dengan menggunakan TGT terjadi peningkatan hasil belajar. Hal yang sama juga terjadi pada model pembelajaran pada kooperatif tipe *Jigsaw*. Pada penelitian hasil belajar siswa dengan menggunakan tipe *Jigsaw* yang dilakukan oleh Purba (2011) telah berhasil meningkatkan hasil belajar. Kedua tipe ini sama-sama memiliki tujuan untuk meningkatkan hasil belajar biologi siswa dan dapat melakukan kerjasama dalam kelompok, dan mengajarkan siswa tanggung jawab terhadap hasil belajarnya.

Model pembelajaran ini sudah pernah diteliti sebelumnya oleh Septiyan dan Meini (2013) hasil tes belajar (postest) penerapan model pembelajaran kooperatif TGT memberikan pengaruh terhadap ketuntasan hasil belajar siswa. Sebanyak 28 siswa tuntas belajar dan mencapai standar ketuntasan minimal yaitu sebesar ≥ 80%, hal ini berarti hasil belajar siswa yang diberikan model pembelajaran kooperatif TGT yang signifikan dengan rata-rata kelas sebesar 78,5413. Menurut Sugiarti (2014) memperoleh hasil penelitian rata-rata hasil belajar ranah kognitif kelas dengan model pembelajaran jigsaw yaitu 80,431 lebih tinggi dari kelas yang menggunakan model TGT yaitu 75,542.

Hidayat dkk, (2013) penelitian yang dilakukan dapat dikatakan bahwa kedua model pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan *Jigsaw* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Berdasarkan uraian permasalahan yang ada, peneliti sangat tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul penelitian **“Perbedaan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Tipe *Jigsaw* pada Materi Ekosistem di Kelas X SMA Swasta Parulian 1 Medan Tahun Pembelajaran 2015/2016.”**

**1.2. Identifikasi Masalah**

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

1. Rendahnya hasil belajar siswa yaitu 53,49 khususnya pada materi ekosistem.
2. Kurangnya keaktifan siswa dalam kelas pada saat berlangsungnya proses pembelajaran pada materi ekosistem.
3. Model pembelajaran yang digunakan guru kurang efektif sehingga perlu diterapkan model pembelajaran yang lebih efektif yaitu *Teams Games Tournament* dan *Jigsaw.*

**1.3. Batasan Masalah**

Mengingat luasnya ruang lingkup masalah, keterbatasan waktu, dana serta kemampuan penelitian maka perlu adanya pembatasan masalah. Untuk dapat mencapai sasaran yang tepat sesuai dengan yang diharapkan, maka penulis membatasi masalah penelitian sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa pada materi Ekosistem dikelas X semester II SMA Swasta Parulian 1 Medan.
2. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan *Jigsaw.*
3. Subjek penelitian adalah siswa Kelas X Semester II SMA Swasta Parulian 1 Medan T.P 2015/2016.

**1.4. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian adalah:

1. Bagaimana hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada materi Ekosistem di kelas X Semester II SMA Swasta Parulian 1 Medan T.P 2015/2016*?*
2. Bagaimana hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* pada materi Ekosistem di kelas X Semester II SMA Swasta Parulian 1 Medan T.P 2015/2016*?*
3. Apakah ada perbedaan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teames Games Tournament* (TGT) dengan tipe *Jigsaw* pada materi Ekosistem di kelas X Semester II SMA Swasta Parulian 1 Medan T.P 2015/2016*?*

**1.5. Tujuan Penelitian**

Tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamen* pada materi Ekosistem di kelas X Semester II SMA Swasta Parulian 1 Medan T.P 2015/2016*.*
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* pada materi Ekosistem di kelas X Semester II SMA Swasta Parulian 1 Medan T.P 2015/2016*.*
3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan tipe *Jigsaw* pada materi Ekosistem di kelas X Semester II SMA Swasta Parulian 1 Medan T.P 2015/2016*.*

**1.6. Manfaat Penelitian**

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

1. Bagi guru, penelitian ini dapat memberikan masukan dalam pemilihan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan tipe *Jigsaw* untuk merangsang keaktifan siswa pada pembelajaran Biologi.
2. Bagi sekolah, penelitian ini dapat merangsang keaktifan siswa dalam belajar mengajar yang mengarah kepada tercapainya tujuan pembelajaran.
3. Bagi siswa, untuk menambah pengetahuan dan pengalaman belajar yang dapat diterapkan dalam pembelajaran pokok.