

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Biologi adalah kajian tentang alam kehidupan nyata, objek yang menjadi bahannya adalah kajian yang nyata pula. Jarangnya guru untuk mengaktifkan siswa dalam pelajaran membuat siswa menjadi gampang jenuh dan menurunnya minat untuk belajar yang berdampak dari hasil nilai yang rendah dan tidak tercapainya nilai KKM khususnya pada mata pelajaran biologi.

Sekarang ada banyak cara untuk membantu para siswa memproses informasi dari pelajaran supaya informasi tersebut masuk kedalam memori berjalan sementara dan sampai kepada penyimpanan memori. Strategi-strategi ini membuat para siswa tetap tertarik terhadap apa yang mereka pelajari. pelajaran ini mengaktifkan beberapa indra dan mengoneksikan informasi baru pada beberapa jalur otak menuju kewilayah penyimpanan memori. Didalam kegiatan belajar mengajar juga diperlukan strategi pembelajaran yang dapat menarik keingintahuan siswa terhadap mata pelajaran khususnya biologi yang dimana dengan rasa keingintahuan membuat mereka lebih giat dalam belajar dan meningkatkan hasil belajar mereka.

Bagi seorang guru strategi pembelajaran bukanlah merupakan suatu hal yang asing, guru sudah mengetahui banyak mengenai strategi pembelajaran yang diperoleh sejak di bangku sekolah sampai sekarang yang berasal dari berbagai sumber lainnya. Namun pada kenyataannya guru dilapangan mengalami kesulitan dalam pemahaman siswa dalam belajar. Metode Game mungkin merupakan tehnik-tehnik yang sudah dikenalnya, kembali lagi pada caranya yang sudah mentradisi sehingga proses belajar mengajar bervariasi dan memotivasi siswa menjadi cenderung tidak monoton yang dapat membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajar.

Metode pembelajaran bermain merupakan salah satu alternatif untuk meningkatkan proses pembelajaran tersebut. Prinsip penerapan metode pembelajaran ini adalah siswa bekerja dalam kelompok kecil, saling membantu

dalam belajar, dan mengadopsi pembelajaran mandiri siswa dengan saling bertanya antara kelompok secara bergantian (Purwanto, 2011).

Penerapan strategi pembelajaran bermain adalah salah satu strategi pembelajaran dalam metode kooperatif learning merupakan salah satu strategi pembelajaran dengan permainan. Strategi pembelajaran bermain (game) memungkinkan siswa dapat aktif belajar secara berkelompok, berkompetensi secara sehat, dapat terwujud dengan menyenangkan semua pihak. Permainan anak-anak berupa kartu Misterius dapat dimodifikasikan proses pembelajaran utama konsep Ekosistem (Junaidi, 2009).

Berdasarkan hasil observasi di kelas VII-4 SMPN 38, sekaligus melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran biologi dan beberapa siswa di SMPN 38 Kec. Medan Marelan secara umum menunjukkan bahwa proses pembelajaran biologi siswa Kelas VII berlangsung baik, akan tetapi ada beberapa masalah yang dapat dalam kegiatan belajar mengajar yaitu, rendahnya hasil belajar siswa yang dilihat dari nilai tes siswa yang masih dibawah KKM yang ditentukan yaitu 70, dimana siswa yang dibawah nilai KKM mencapai 90.32%. dikarenakan siswa kurang termotivasi dalam belajar dikarenakan guru masih menggunakan metode yang sering digunakan yaitu metode ceramah sehingga siswa merasa bosan, dan jenuh dalam menerima pelajaran. Guru yang sangat jarang mengikut sertakan siswa dalam pembelajara juga merupakan salah satu faktor utamanya.

Permasalahan yang diuraikan di atas dicoba untuk dipecahkan melalui strategi pembelajaran dengan menggunakan metode kooperatif tipe TGT (Team Game Tournament), dimana proses pembelajaran tipe bermain dapat dilaksanakan dengan pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi, dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Game atau permainan ini dimainkan pada meja turnamen atau lomba oleh 5 orang siswa yang mewakili tim atau kelompoknya masing-masing. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa

untuk turnamen atau lomba mingguan. Dan skor akhirnya akan menjadi nilai akhir mereka.

Dari latar belakang diatas maka penulis merasa penting untuk mengadakan penelitian dengan judul **“PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAM GAME TOURNAMENT) DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPA BIOLOGI PADA SISWA KELAS VII SMPN 38 KEC. MEDAN MARELAN T.A 2012/2013”**.

### **I.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- 1) Rendahnya hasil belajar siswa khususnya untuk mata pelajaran biologi
- 2) Dalam proses belajar mengajar diperlukan strategi dalam mengajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- 3) Guru masih jarang melibatkan siswa secara aktif selama kegiatan belajar mengajar, karena guru hanya melakukan metode ceramah.
- 4) Apakah dengan menggunakan metode TGT (Team Game Tournament) dapat meningkatkan aktifitas belajar dan hasil belajar siswa.

### **I.3. Batasan Masalah**

Dengan sejumlah identifikasi masalah tersebut maka perlu adanya pembatasan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

- 1) Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Game Tournament) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA Biologi dikelas VII-4 SMPN 38 Kec. Medan Marelan T.P 2012/2013.
- 2) Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Game Tournament) untuk meningkatkan Aktifitas belajar siswa.

#### **I.4. Rumusan Masalah**

Berdasarkan Latar belakang permasalahan sebagaimana tersebut diatas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

- 1) Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Game Tournament)?
- 2) Bagaimana aktifitas belajar siswa kelas VII-4 SMPN 38 Kec. Medan Marelan dengan diterapkannya pembelajaran kooperatif tipe bermain?

#### **I.5. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan uraian perumusan masalah diatas maka penelitian ini bertujuan:

- 1) Untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA Biologi di kelas VII-4 SMPN 38 Kec. Medan Marelan Tahun Ajaran 2012/2013.
- 2) Dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Game Tournament) untuk meningkatkan aktifitas belajar siswa kelas VII-4 SMPN 38 Kec. Medan Marelan.

#### **I.6. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagi Guru

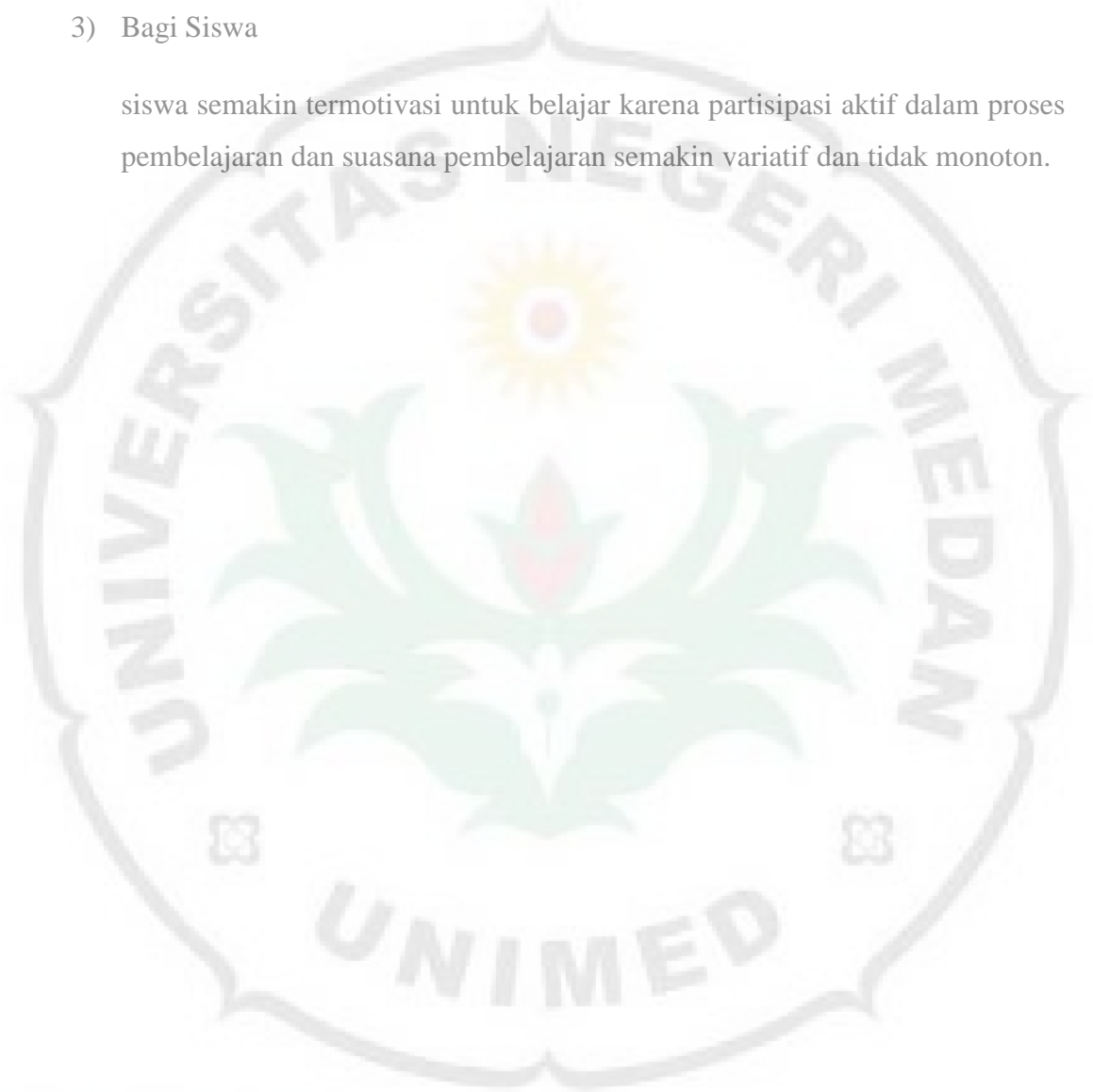
Sebagai bahan masukan kepada guru bidang studi biologi supaya lebih memperhatikan, menerapkan, dan meningkatkan Strategi belajar mengajar sehingga siswa memiliki minat untuk belajar biologi.

- 2) Bagi Sekolah

Sebagai bahan masukan bagi pihak lainnya bahwa bermain (game) dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pelajaran Biologi dan dalam peningkatan.

3) Bagi Siswa

siswa semakin termotivasi untuk belajar karena partisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan suasana pembelajaran semakin variatif dan tidak monoton.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY