

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Biologi merupakan ilmu yang mempelajari kehidupan , dimana cakupan materi pelajarannya luas, sehingga untuk dapat memahami materi pelajaran biologi dalam proses pembelajaran Biologi harus terjadi interaksi antara siswa dan guru, tidak hanya sekedar “take and give” artinya guru tidak hanya memberi pelajaran Biologi untuk siswa dan siswa seharusnya tidak hanya menerima pelajaran Biologi yang diberikan oleh guru, melainkan harus terjadi interaksi timbal balik disitu. Dimana ketika guru memberikan penjelasan materi siswa aktif juga dalam proses tersebut, misalnya dengan memberikan tanggapan tentang apa yang diajarkan oleh guru atau menjawab setiap pertanyaan yang diberikan guru. Sebagai guru Biologi harus mampu membuat proses pembelajaran berjalan dengan baik dan mampu membuat kelas terasa nyaman bagi siswa sehingga siswa tidak merasa bosan dan serius mendengarkan penjelasan guru. Untuk itu guru Biologi hendaknya menguasai model mengajar yang bervariasi serta mampu memotivasi siswa agar rajin belajar dan aktif dalam proses belajar dan mengajar. Begitu juga halnya siswa harusnya kondusif dalam mengikuti pelajaran dan aktif dalam proses belajar mengajar . Maka pada akhirnya akan tercipta proses pembelajaran Biologi yang ideal dan menunjukkan interaksi yang baik antara guru dan siswa, dan tujuan proses pembelajaran Biologi tercapai yaitu siswa dapat memahami dan mengerti semua materi pelajaran Biologi yang diajarkan oleh guru Sehingga pada saat dilakukan evaluasi siswa dapat menjawab semua soal dari guru dan mendapat nilai yang baik . Proses pembelajaran Biologi dikatakan tuntas atau berhasil apabila 85% siswa dalam kelas memperoleh nilai diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Kenyataannya di lapangan bahwa , hasil observasi ke SMA 18 Medan menunjukkan bahwa proses pembelajaran Biologi tidak berlangsung dengan baik. Dimana sikap siswa yang cenderung pasif dan kurang berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran dan ada juga siswa yang bermain-main di dalam kelas,

merupakan masalah yang dihadapi SMA Negeri 18 Medan , pada mata pelajaran Biologi di kelas XI IA -3 SMA Negeri 18 Medan. Sebagai dampak buruk dari keadaan ini adalah penguasaan materi pelajaran Biologi dan ketuntasan belajar mereka masih rendah. Menurut guru bidang studi Biologi di kelas XI IA - 3, hanya 75 % siswa yang nilainya mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 27 orang siswa. Sedangkan 25% siswa yaitu 8 orang siswa lainnya nilainya hanya rata-rata 65, tidak mencapai KKM . Dimana KKM di SMA Negeri 18 Medan adalah 70. Informasi lain yang diperoleh oleh peneliti di SMA Negeri 18 Medan bahwa guru Biologinya cenderung menggunakan model ceramah sehingga proses pembelajaran hanya berjalan satu arah hal ini yang mungkin menyebabkan siswa merasa bosan dan tidak mendengarkan penjelasan guru sehingga siswa tidak memahami materi pelajaran Biologi dan pada saat diadakan evaluasi siswa tidak biasa menjawab dengan baik dan mendapat nilai yang rendah.

Apabila keadaan ini terus dibiarkan maka akan sangat berdampak buruk pada proses pembelajaran Biologi dan hasil belajar Biologi siswa. Proses pembelajaran Biologi akan terhambat karena guru tidak dapat melanjutkan pelajaran Biologi ke materi selanjutnya karena siswa belum menguasai materi sebelumnya, sehingga hasil belajar Biologi siswa yang diharapkan juga tentunya tidak dapat dicapai dengan baik. Selain itu sub materi sistem ekskresi merupakan salah satu materi Biologi yang biasanya masuk dalam soal pada saat Ujian Nasional (UN) sehingga pemahaman siswa terhadap materi itu harus ditingkatkan.

Berdasarkan hasil observasi tersebut perlu solusi yang tepat untuk perbaikan dalam proses pembelajaran Biologi sehingga membuat siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran Biologi dan hasil belajar Biologi siswa meningkat. Salah satu upaya yang dilakukan yaitu melakukan pembaharuan terhadap model pembelajaran yang dilakukan oleh guru Biologi, sehingga proses pembelajaran lebih bervariasi. Dengan adanya pembaharuan tersebut, maka kegiatan pembelajaran Biologi akan terlihat lebih efektif dan efisien. Untuk itu peneliti melakukan kombinasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dan *Teknik Curah Pendapat (Brainstorming)*. Model *Teams Games Tournament (TGT)* dipilih karena pembelajaran ini melibatkan aktivitas

seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan dan penguatan yang memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks selain menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat serta keterlibatan belajar dan dikombinasikan dengan *Teknik Curah Pendapat (Brainstorming)* karena model ini berorientasi pada kemampuan siswa untuk mengemukakan ide, lebih merangsang siswa untuk menjadi pemikir yang baik, berani dan aktif dalam pembelajaran tanpa harus khawatir akan kritikan atau kesalahan, dengan kombinasi ini maka proses belajar mengajar akan lebih aktif dan siswa dapat memahami materi Biologi yang diajarkan oleh guru . Kombinasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament(TGT)* dan *Teknik Curah Pendapat (Brainstorming)* 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 manusia memiliki topik yang sangat banyak karena keterlibatan berbagai organ, struktur dan fungsinya secara fisiologis. Materi sistem ekskresi manusia 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. Dengan menggunakan kombinasi model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dan *Teknik Curah Pendapat (Brainstorming)*, siswa mendapat keseluruhan konsep dari materi Sistem Ekskresi Manusia dan akan memahami keseluruhan materi tersebut.

Puspa,dkk (2013) dalam penelitiannya yang berjudul,” Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* dipadu Model *Brainstorming* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 4 Malang” menyatakan bahwa siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dipadu *Brainstorming* memiliki hasil belajar kognitif akhir yang lebih tinggi (75,18) daripada siswa pada kelas kontrol yang pembelajarannya menggunakan model Diskusi Presentasi (67,82) dengan

rata-rata persentase ketuntasan klasikal sebesar 48,48% untuk siswa di kelas eksperimen dan 17,65% di kelas control.

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah di atas, bahwa kombinasi model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dan *Teknik Curah Pendapat (Brainstorming)*, perlu dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar, sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini dengan judul : **“Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Kombinasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dan *Teknik Curah Pendapat (Brainstorming)* Pada Pembelajaran Biologi Di Kelas XI IA - 3 SMA Negeri 18 Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014.**

1.2. Identifikasi Masalah

Dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian ini:

1. Kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran Biologi karena model pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang bervariasi.
2. Belum pernah diterapkan kombinasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dan *Teknik Curah Pendapat (Brainstorming)* dalam upaya meningkatkan hasil belajar biologi di SMA Negeri 18 Medan
3. Rendahnya hasil belajar 25% siswa yaitu 8 orang siswa pada bidang study biologi yaitu 65.

1.3. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini dibatasi masalah yaitu :

1. Hasil belajar biologi siswa dengan kombinasi Model Kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dan *Teknik Curah Pendapat (Brainstorming)* pada sub materi sistem ekskresi manusia di kelas XI IA-3 SMA Negeri 18 Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014.
2. Penerapan kombinasi Model Kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dan *Teknik Curah Pendapat (Brainstorming)*
3. Aktivitas siswa dengan kombinasi Model Kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dan *Teknik Curah Pendapat (Brainstorming)* pada sub

materi sistem ekskresi manusia di kelas XI IA-3 SMA Negeri 18 Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014.

4. Aktivitas guru dengan kombinasi Model Kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dan *Teknik Curah Pendapat (Brainstorming)* pada sub materi sistem ekskresi manusia di kelas XI IA-3 SMA Negeri 18 Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014.

1.4. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini :

1. Bagaimanakah penerapan kombinasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dan *Teknik Curah Pendapat (Brainstorming)* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada sub materi sistem ekskresi manusia di kelas XI IA – 3 SMA Negeri 18 Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014?
2. Bagaimanakah hasil belajar siswa dengan kombinasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dan *Teknik Curah Pendapat (Brainstorming)* pada sub materi sistem ekskresi manusia di kelas XI IA – 3 SMA Negeri 18 Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014?
3. Bagaimanakah aktivitas belajar siswa dengan kombinasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dan *Teknik Curah Pendapat (Brainstorming)* pada sub materi sistem ekskresi manusia di kelas XI IA – 3 SMA Negeri 18 Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014?
4. Bagaimanakah aktivitas guru dengan kombinasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dan *Teknik Curah Pendapat (Brainstorming)* pada sub materi sistem ekskresi manusia di kelas XI IA – 3 SMA Negeri 18 Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana penerapan kombinasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dan *Teknik Curah Pendapat (Brainstorming)* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada sub materi Sistem Ekskresi Manusia di Kelas XI IA -3 SMA Negeri 18 Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014.
2. Untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa dengan kombinasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dan *Teknik Curah Pendapat (Brainstorming)* pada sub materi Sistem Ekskresi Manusia di Kelas XI IA -3 SMA Negeri 18 Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014.
3. Untuk mengetahui bagaimana aktivitas belajar siswa dengan kombinasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dan *Teknik Curah Pendapat (Brainstorming)* pada sub materi Sistem Ekskresi Manusia di Kelas XI IA -3 SMA Negeri 18 Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014.
4. Untuk mengetahui bagaimana aktivitas guru dengan kombinasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dan *Teknik Curah Pendapat (Brainstorming)* pada sub materi Sistem Ekskresi Manusia di Kelas XI IA -3 SMA Negeri 18 Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberi manfaat sebagai berikut :

1. Bagi guru, penelitian ini akan memberi masukan tentang penggunaan model pembelajaran yang kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dan *Teknik Curah Pendapat (Brainstorming)* dalam memberikan pelajaran Biologi
2. Bagi siswa, penelitian ini akan memberikan suasana pembelajaran yang menyenangkan, meningkatkan pemahaman siswa akan materi yang telah disampaikan oleh guru khususnya sub materi Sistem Ekskresi pada Manusia, membiasakan siswa untuk berpikir kritis, aktif dan kreatif serta meningkatkan

tanggung jawab dan rasa kebersamaan bagi setiap kelompok kerja dalam melaksanakan tugas pembelajaran.

3. Bagi sekolah, penelitian ini akan memberi masukan berharga bagi sekolah (institusi) tempat berlangsungnya penelitian dalam rangka peningkatan kualitas pembelajaran Biologi di SMA.
4. Bagi mahasiswa, sebagai acuan dan bekal untuk menjadi guru yang profesional dalam bidang pendidikan dengan menguasai berbagai pendekatan yang tepat dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan proses pembelajaran yang variatif dan menyenangkan.