

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam upaya menyiapkan generasi yang siap menghadapi tantangan zaman, maka sudah saatnya disusun suatu model pembelajaran yang dapat mengaktifkan minat serta melatih berpikir bagi siswa. Selama ini model pembelajaran konvensional masih mendominasi proses pembelajaran di sekolah. Terlepas dari kelebihan model pembelajaran konvensional, model ini kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa cenderung hanya diam, hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja, siswa tidak mengerti tentang konsep materi yang dipelajari dan hanya menghafalkan materi, dan kurang memfasilitasi siswa untuk kerjasama tim antar siswa satu dengan yang lain sehingga siswa merasa bosan dan kurang tertarik mengikuti proses pembelajaran. Hal tersebut tidak sejalan dengan tujuan pembelajaran menurut Muldayanti (2013) dimana pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan kualitas berfikir (*qualities of mind*) yaitu berfikir dengan efisien, konstruktif, dan mampu melakukan kearifan serta meningkatkan *attitude of mind*, yaitu keingintahuan (*curiosity*), aspirasi-aspirasi dan penemuan-penemuan.

Hasil observasi melalui wawancara dan pengalaman perkuliahan lapangan terpadu (PPLT) di SMA Negeri 1 Kotarih Kabupaten Serdang Bedagai, terdapat beberapa permasalahan pada saat proses pembelajaran berlangsung yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Adapun permasalahan-permasalahan tersebut adalah: model pembelajaran yang diterapkan di sekolah khususnya mata pelajaran biologi masih monoton dan kurang bervariasi, metode ceramah masih mendominasi proses pembelajaran, serta tidak adanya penggunaan media pada saat proses pembelajaran yang membutuhkan adanya media. Hal tersebut menyebabkan konsentrasi siswa kurang terfokus pada pembelajaran biologi, masih kurangnya kemampuan berinteraksi antar siswa dengan guru maupun antar siswa dengan siswa pada saat proses pembelajaran, dalam proses pembelajaran guru sulit melibatkan siswa secara aktif, kebanyakan siswa masih menganggap

mata pelajaran Biologi sulit untuk dimengerti, dipahami dan dihafal sehingga ketertarikan (minat) belajar dan keingintahuan siswa terhadap pelajaran biologi rendah.

Rendahnya minat serta keaktifan siswa pada proses pembelajaran Biologi berdampak pada kesulitan siswa mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang telah ditentukan. Dari 31 siswa di kelas XI IPA hanya 8 siswa yang mampu mencapai nilai KKM (70) dan 23 siswa tidak mampu mencapai nilai KKM dengan persentase ketidak tuntas KKM sebesar 70%.

Permasalahan-permasalahan tersebut tidak dapat dibiarkan begitu saja, perlu adanya sebuah terobosan atau pembaharuan dalam proses kegiatan belajar mengajar agar permasalahan tersebut dapat terselesaikan dengan baik. Salah satu cara yang digunakan untuk mengatasi permasalahan-permasalahan tersebut adalah melalui penerapan model pembelajaran kooperatif. Menurut Purwati (2008) terdapat lima unsur dalam metode pembelajaran kooperatif yang meliputi saling ketergantungan positif, tanggung jawab individual, interaksi personal, keahlian bekerjasama, dan proses kelompok. Kelompok yang terdapat dalam metode kooperatif ini adalah bersifat heterogen, menungkinkan siswa aktif baik secara individual dalam kelompoknya dan meningkatkan rasa tanggung jawab terhadap diskusi kelompok sehingga setiap siswa memahami setiap persoalan yang diberikan dan akhirnya mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Model pembelajaran yang dipilih dalam pembelajaran kooperatif ini adalah model *Team Games Tournament* (TGT). Pelaksanaan pembelajaran dengan model TGT adalah pembelajaran sistem kelompok yang heterogen, dimana mereka bekerja kelompok beberapa minggu sampai mereka dapat bekerja sama dengan baik sebagai sebuah tim dan pada akhir pembelajaran diadakan turnamen atau lomba mingguan (Nur, 2003). Model pembelajaran TGT berpengaruh besar dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Sari (2012) pada pembelajaran TGT terdapat unsur permainan yang menyenangkan serta munculnya keinginan untuk berkompetisi secara terbuka dan adil, motivasi belajar siswa untuk terlibat secara aktif dalam mengikuti proses pembelajaran menjadi meningkat.

Terkait dengan Implementasi model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa, penelitian yang dilakukan di SMA N 1 Kasui oleh Putra (2013) menunjukkan bahwa melalui penerapan model pembelajaran TGT terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang cukup signifikan. Nilai rata-rata siswa sebelum diterapkan model Pembelajaran TGT adalah 63,45 pada materi sistem pencernaan dan setelah diterapkan model pembelajaran TGT nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 85,2 pada materi yang sama.

Penelitian oleh Setiawati (2014) di SMA Negeri 4 Malang, menunjukkan 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 metode Diskusi Presentasi (67,82) dengan rata-rata persentase ketuntasan klasikal sebesar 48,48% untuk siswa di kelas eksperimen dan 17,65% di kelas kontrol. Hal tersebut tidak jauh berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Febriyanto (2014) menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dibantu teka teki silang lebih tinggi (81,31) dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional (67) dengan rata-rata persentase ketuntasan sebesar 93%. Dan penelitian di SMA Negeri 1 Semarang oleh Sari (2012) menunjukkan nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* lebih tinggi yaitu dengan nilai rata-rata 84, dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional dengan nilai rata-rata 70.

Penelitian yang dilakukan oleh Yanti (2014), Siswa kelas eksperimen (model pembelajaran TGT) memiliki nilai rata-rata lebih tinggi daripada kelas kontrol (model pembelajaran konvensional). Pada siswa kelas eksperimen nilai rata-rata diperoleh 70,4 dan nilai rata-rata siswa kelas kontrol 57,6. Nilai tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol.

Penelitian yang dilakukan Magdalena (2012) di SMPN 6 Samarinda, menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih berpengaruh terhadap hasil belajar IPA Biologi siswa kelas VIII dengan nilai *postest* rata-rata kelas 88,98 pada kelas eksperimen. ini terjadi karena TGT memiliki motivasi lebih kuat bagi siswa dalam bersaing demi mencapai nilai tertinggi atau dalam model TGT untuk menjadi pemenang dalam turnamen yang diadakan, tanggung jawab yang diterima oleh masing-masing anggota kelompok dalam mengumpulkan poin dalam turnamen memberikan motivasi bagi siswa bahwa mereka mampu dan ikut berperan untuk mengantarkan kelompok mereka menjadi pemenang, pengakuan terhadap apa yang mereka raih membuat siswa tersebut percaya diri.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai: **“Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Biologi di Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Kotarih Tahun Pembelajaran 2016/2017”**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, identifikasikan masalah dalam kegiatan belajar mengajar adalah sebagai berikut :

1. Masih kurangnya kemampuan berinteraksi antar siswa pada saat proses pembelajaran.
2. Pembelajaran yang masih didominasi guru dan pasifnya siswa dalam menerima pelajaran.
3. Rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran Biologi.
4. Kurangnya rasa ingin tahu siswa dalam proses pembelajaran biologi.
5. Siswa menganggap mata pelajaran IPA sulit untuk dimengerti, dipahami dan dihafal.

### 1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan tidak terlalu luas ruang lingkungannya, maka dibatasi pada permasalahan sebagai berikut:

1. Materi Pembelajaran tentang sel dan dibatasi pada sub materi struktur dan fungsi sel.
2. Hasil belajar siswa pada ranah kognitif.
3. Aktivitas siswa pada ranah afektif.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah disusun, rumusan masalah dalam penelitian ini:

1. Bagaimana hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada sub materi struktur dan fungsi sel kelas XI IPA SMA Negeri 1 Kotarih tahun pembelajaran 2016/2017?
2. Bagaimana tingkat ketuntasan belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada sub materi struktur dan fungsi sel kelas XI IPA SMA Negeri 1 Kotarih tahun pembelajaran 2016/2017?
3. Bagaimana ketercapaian indikator pembelajaran yang diajar dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada sub materi struktur dan fungsi sel kelas XI IPA SMA Negeri 1 Kotarih tahun pembelajaran 2016/2017?
4. Bagaimana nilai afektif siswa yang diajar dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada sub materi struktur dan fungsi sel kelas XI IPA SMA Negeri 1 Kotarih tahun pembelajaran 2016/2017?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan penelitian ini:

1. Mengetahui hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada sub materi struktur dan fungsi sel kelas XI IPA SMA Negeri 1 Kotarih tahun pembelajaran 2016/2017.

2. Mengetahui tingkat ketuntasan belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran sub materi struktur dan fungsi sel kelas XI IPA SMA Negeri 1 Kotarih tahun pembelajaran 2016/2017.
3. Mengetahui tingkat ketuntasan ketercapaian indikator pembelajaran yang diajar dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran sub materi struktur dan fungsi sel kelas XI IPA SMA Negeri 1 Kotarih tahun pembelajaran 2016/2017.
4. Mengetahui nilai afektif siswa yang diajar dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran sub materi struktur dan fungsi sel kelas XI IPA SMA Negeri 1 Kotarih tahun pembelajaran 2016/2017.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Ilmu Pengetahuan  
Dapat memberikan masukan dan pengembangan dunia pendidikan pada umumnya tentang penggunaan model pembelajaran untuk menyelenggarakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif.
2. Bagi guru  
Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat dijadikan suatu model pembelajaran yang diterapkan di kelas pada saat pembelajaran biologi.
3. Bagi siswa  
Dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa dan mendorong siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran sehingga meningkatkan hasil belajar yang jauh lebih baik.