

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Sistem pendidikan dewasa ini telah mengalami kemajuan yang pesat. Berbagai cara telah dikenalkan serta digunakan dalam proses belajar mengajar dengan harapan pengajaran guru akan lebih berkesan dan pembelajaran bagi murid akan lebih bermakna. Sejak beberapa tahun belakangan ini teknologi informasi dan komunikasi telah banyak digunakan dalam proses belajar mengajar, dengan harapan mutu pendidikan akan lebih maju seiring dengan kemajuan teknologi (Rohendi dan Nopiyanti, 2010)

Cara yang dapat dilakukan oleh guru salah satunya adalah dengan memberikan peluang belajar yang lebih besar kepada siswa sebab siswa yang merupakan subjek dalam belajar mempunyai kemampuan secara optimal sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya. Peranan guru tidak lagi hanya sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai pengarah dan pemberi fasilitas agar proses belajar siswa dapat berlangsung dengan baik.

Salah satu komponen yang berkaitan dengan peningkatan kualitas pendidikan adalah proses belajar mengajar, karena proses belajar mengajar merupakan kegiatan yang berkaitan secara langsung dengan proses dan produk di lapangan. Proses belajar mengajar pada dasarnya merupakan interaksi yang dinamis antara siswa dengan guru dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditentukan. Keberhasilan proses pembelajaran selain ditentukan oleh cara mengajar guru dan cara belajar siswa juga ditentukan faktor lain seperti kurikulum, sarana dan prasarana, media serta situasi dan kondisi lingkungan belajar (Amien, 1987).

Ada beberapa cara yang dapat digunakan oleh para guru untuk memberikan pelajaran pada para peserta didiknya karena saat ini telah berkembang berbagai macam model pembelajaran yang bisa dipilih untuk digunakan dan diterapkan pada peserta didik sesuai dengan kondisi dan situasi yang terjadi pada saat proses belajar

mengajar berlangsung. Model pembelajaran sangat penting peranannya dalam pembelajaran, karena melalui pemilihan model yang tepat dapat mengarahkan guru pada kualitas pembelajaran efektif, untuk menciptakan interaksi dan partisipasi siswa di dalam proses pembelajaran, yaitu dengan memilih model pembelajaran yang tepat, sesuai dengan materi yang dibawakan dan menunjang terciptanya kegiatan belajar mengajar yang efektif. Salah satunya adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif yaitu proses belajar mengajar dengan cara mengelompokkan siswa dalam kelompok – kelompok kecil .

Pembelajaran biologi dan kaitanya dengan para pendidik ketika di kelas masih banyak menggunakan paradigma konservatif, dimana guru memberikan pengetahuan kepada siswa secara pasif, dalam arti pembelajaran lebih terpusat kepada guru dibandingkan siswa. guru mengajar dengan metode konvensional yaitu metode ceramah dimana siswa duduk, diam, dengar, catat dan hafal sehingga kegiatan belajar mengajar (KBM) menjadi monoton dan kurang menarik perhatian siswa. Kondisi seperti ini tidak akan meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami mata pelajaran biologi (Wirdhani, 2009).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru biologi di SMA Swasta Parulian 1 Medan, permasalahan yang ditemukan disekolah tersebut adalah hasil belajar biologi pada materi sistem saraf masih dibawah nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75. Hal ini dapat dilihat dari daftar nilai siswa yang telah dilalui pada semester genap tahun pembelajaran 2015/2016, diperoleh keterangan bahwa masih banyak siswa yang tidak dapat mencapai hasil belajar yang diharapkan atau tidak mencapai nilai KKM. Selain itu, masih terdapat berbagai permasalahan yang ditemukan saat proses belajar mengajar berlangsung yaitu, proses belajar mengajar siswa yang masih kurang aktif bahkan hampir sebagian besar siswa di dalam kelas tersebut masih pasif dan kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran tersebut.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian yang telah di lakukan beberapa peneliti, diketahui bahwa hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* lebih baik dibandingkan hasil belajar siswa pada pembelajaran konvensional, pemilihan strategi, pendekatan, metode, teknik dan

model pembelajaran yang menarik dan tepat dapat membantu guru dan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu model pembelajaran dapat dikembangkan oleh guru yaitu pembelajaran kooperatif tipe TGT, model pembelajaran ini berpusat pada siswa (*student centered*). Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui seberapa besar efek dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap pencapaian nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) siswa.

Dalam penelitian ini, menggunakan model pembelajaran tipe *Team Games Tournament (TGT)* karena model pembelajaran tersebut memiliki beberapa kelebihan yaitu : (1) Pembelajaran akan lebih menarik karena menggunakan kartu; (2) Belajar lebih atraktif karena dilakukan bentuk belajar 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 antar siswa dalam proses belajar mengajar (Istarani, 2011).

Team games tournament (TGT) artinya adalah bentuk pembelajaran yang terdapat dalam pembelajaran kooperatif yang paling tua dan paling banyak digunakan dalam penelitian pendidikan, termasuk juga dalam penyampain materi dikelas. Dalam TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan kinerja anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka (Slavin, 2009).

Dalam penelitian ini penulis juga menggunakan media pembelajaran karena dalam proses pembelajaran, media belajar memiliki beberapa manfaat bagi siswa yaitu : (1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; (2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran; (3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, terlebih jika guru mengajar pada setiap jam pelajaran (Sudjana, 1990).

Dalam penelitian ini menggunakan media ajar jenis Leaflet. Soekidjo (2010) leaflet adalah selebaran kertas yang berisi tulisan dengan kalimat-kalimat singkat, padat, mudah dimengerti, dan gambar-gambar yang sederhana. Leaflet merupakan selebaran kertas yang berisi tulisan cetak tentang suatu masalah khusus untuk sasaran dan tujuan tertentu. Ukuran leaflet biasanya 20 x 30 cm yang berisi tulisan 200 – 400 kata.

Pembelajaran dengan memanfaatkan media ajar jenis leaflet diharapkan agar siswa mendapatkan suplemen sebelum mereka melakukan pembelajaran sehingga prosesnya dapat berjalan dengan lancar dan hasil dari sebuah pembelajaran akan tercapai dengan maksimal.

Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah sistem saraf pada manusia. sebagaimana yang telah diuraikan diatas, yakni karena materi sistem saraf yang sudah pernah diajarkan pada kelas XI IPA yang sebelumnya yaitu pada tahun ajaran 2015/2016 lalu diperoleh hasil belajar siswa yang masih rendah bahkan jauh dari nilai yang diharapkan sesuai KKM. Sehingga setelah mempelajari dan menelaah mengenai pengajaran pembelajaran kooperatif tipe TGT dan media pembelajaran jenis *Leaflet* serta melihat permasalahan diatas maka penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Media Ajar Jenis *Leaflet* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Sub Materi Pokok Sistem Saraf Manusia Kelas XI IPA SMA Swasta Parulian 1 Medan Tahun Pembelajaran 2016/2017”**

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu sebagai berikut :

1. Rendahnya hasil belajar biologi siswa pada sub materi sistem saraf
2. Kurangnya variasi guru dalam menerapkan model dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik kelas menyebabkan guru kesulitan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran biologi.

3. Penggunaan model pembelajaran yang masih cenderung ceramah oleh guru dalam penyampaian materi biologi menyebabkan siswa kurang termotivasi untuk aktif dalam proses belajar mengajar.
4. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan media pembelajaran *Leaflet* belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran
5. Guru masih kurang melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar mengajar.

1.3. Batasan Masalah

Mengingat luasnya berbagai masalah yang dapat diidentifikasi diatas dan keterbatasan waktu , maka peneliti membatasi masalah yang akan menjadi sasaran penelitian yaitu “keefektivan penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* Dengan Media Ajar Jenis *Leaflet* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Sub Materi Pokok Sistem Saraf Manusia Kelas XI IPA SMA Swasta Parulian 1 Medan Tahun Pembelajaran 2016/2017.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan Model Pembelajaran tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Dengan Media Ajar jenis *Leaflet* Pada Sub Materi Sistem Saraf Kelas XI IPA SMA Swasta Parulian 1 Medan Tahun Pembelajaran 2016/2017
2. Bagaimana aktivitas belajar siswa yang diajar dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* Dengan Media Ajar Jenis *Leaflet* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Sub Materi pokok Sistem Saraf manusia Kelas XI IPA SMA Swasta Parulian 1 Medan Tahun Pembelajaran 2016/2017.

3. Bagaimana efektivitas Model Pembelajaran tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Dengan Media Ajar jenis *Leaflet* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Sub Materi Sistem Saraf Kelas XI IPA SMA Swasta Parulian 1 Medan Tahun Pembelajaran 2016/2017

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan dari pelaksanaan penelitian ini antara lain :

1. Mengetahui hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan Model Pembelajaran tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Dengan Media Ajar jenis *Leaflet* Pada Sub Materi Sistem Saraf Kelas XI IPA SMA Swasta Parulian 1 Medan Tahun Pembelajaran 2016/2017
2. Mengetahui aktivitas belajar siswa yang diajar dengan menggunakan Model Pembelajaran tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Dengan Media Ajar Jenis *Leaflet* Pada Sub Materi Sistem Saraf Kelas XI IPA SMA Swasta Parulian 1 Medan Tahun Pembelajaran 2016/2017
3. Mengetahui efektivitas Model Pembelajaran tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Dengan Media Ajar jenis *Leaflet* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Sub Materi Sistem Saraf Kelas XI IPA SMA Swasta Parulian 1 Medan Tahun Pembelajaran 2016/2017

1.6. Manfaat Penelitian

1. Bagi guru, dapat membantu mengembangkan dan meningkatkan strategi mengajar dan meningkatkan mutu pendidikan melalui proses pembelajaran inovatif dengan menerapkan variasi model dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan agar permasalahan-permasalahan yang sering dihadapi siswa dan guru didalam kelas pada saat kegiatan belajar mengajar (KBM) dapat diatasi.

2. Bagi siswa, dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa dengan kerja sama yang baik ,lebih aktif dan tanggung jawab sehingga pembelajaran tersebut menjadi lebih berkualitas.
3. Bagi sekolah,dapat memberikan masukan bagi sekolah dalam rangka peningkatan kualitas pembelajaran biologi baik dalam penggunaan model,media maupun guru yang berkualitas.
4. Bagi peneliti lain,penelitian ini dapat menjadi sumber referensi.

