

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan secara umum dimaksudkan untuk mempersiapkan para peserta didik untuk memperoleh sukses dalam karir dan kehidupan pribadi, serta mampu berpartisipasi dalam pembangunan masyarakat (Wasty Soemanto, 2003 : 1).

Berkembangnya era globalisasi dan otonomi daerah sudah saatnya kurikulum pendidikan disesuaikan dengan tuntutan perkembangan zaman. Kurikulum pendidikan yang dituntut saat ini adalah yang mampu menghantarkan siswa memiliki penguasaan akademik skill dan lifeskill sehingga dalam kehidupan yang semakin kompetitif ini mampu survival (M. Jumali, 2004 : 62).

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang harus dipenuhi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bertanah air. Suatu bangsa akan mengalami kemajuan oleh bentuk reaktivitas pendidikan bangsa itu sendiri dan kompleksnya masalah kehidupan yang menuntut SDM handal dan mampu berkompetensi. Pendidikan secara umum dimaksudkan untuk mempersiapkan para peserta didik untuk dapat memperoleh sukses dalam karir dan kehidupan pribadi, serta mampu berpartisipasi di dalam pembangunan masyarakat (Wasty Soemanto, 2003 : 1).

KBK memudahkan guru dalam menyajikan pengalaman belajar yang sejalan dengan prinsip belajar sepanjang hayat yang mengacu 4 pilar

pendidikan universal yaitu belajar mengetahui, belajar melakukan, belajar menjadi diri sendiri dan belajar hidup dalam kebersamaan. KBK dikembangkan untuk memberikan ketrampilan dan keahlian hidup dan perubahan, pertentangan, ketidakpastian dan kerumitan dalam kehidupan. Kurikulum dapat memberikan dasar-dasar pengetahuan, ketrampilan, pengalaman belajar, yang membangun integritas sosial serta mewujudkan karakter nasional (Dwi Hastuti, 2005 : 2)

Keberhasilan proses belajar mengajar pada pembelajaran biologi dapat diukur dari keberhasilan siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut. Keberhasilan itu dapat dilihat dari tingkat pemahaman, penguasaan materi serta prestasi belajar siswa. Semakin tinggi pemahaman dan penguasaan materi serta prestasi belajar maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran. Namun dalam kenyataannya dapat dilihat bahwa prestasi belajar biologi yang dicapai siswa masih rendah. Untuk mengantisipasi masalah tersebut maka perlu dicarikan formula pembelajaran yang tepat, sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran biologi. Para guru terus berusaha menyusun dan menerapkan berbagai model yang bervariasi agar siswa tertarik dan bersemangat dalam belajar biologi. Salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran *cooperative learning* belum banyak diterapkan dalam pendidikan walaupun orang Indonesia sangat membanggakan sifat gotong royong dalam kehidupan bermasyarakat (Anita Lie, 2004).

Model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yaitu suatu pembelajaran yang lebih meningkatkan kerjasama antar siswa. Pada TGT (*Team Games Tournament*) siswa dibagi dalam kelompok-kelompok belajar yang terdiri dari siswa: yang mempunyai kemampuan, ras, dan jenis kelamin yang berbeda. Mereka belajar bersama, mengerjakan kuis dan game sebagai persiapan turnamen. Siswa ditempatkan pada meja turnamen untuk berlomba dengan siswa-siswa lain yang mempunyai kemampuan sama (Robert Slavin, 1995).

Mohammad Nur (2005 : 1) menjelaskan model pembelajaran kooperatif dapat membantu siswa belajar dalam setiap mata pembelajaran, mulai dari ketrampilan dasar sampai pemecahan masalah yang kompleks. TGT (*Teams-Games-Tournaments*) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang kegiatannya menyenangkan. Dalam TGT (*Team Games Tournament*) siswa dibagi menjadi tim yang mewakili 4 atau 5 siswa yang menjadi wakil heterogenitas kelas ditinjau dari kinerja yang lalu, suku, dan jenis kelamin. TGT (*Team Games Tournament*) menerapkan ide bahwa siswa bekerja sama untuk lebih bertanggung jawab terhadap pembelajaran teman sekelompoknya disamping juga bertanggung jawab atas pembelajaran sendiri.

Model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) merupakan salah satu model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan ketrampilan pemecahan masalah (Nurhadi, 2004).

Model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) mempunyai tujuan menantang siswa mengajukan permasalahan, juga menyelesaikan masalah yang lebih rumit dari sebelumnya, dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam mengemukakan pendapatnya, menggalang kerjasama dan kekompakan siswa dalam kelompok, mengembangkan kepemimpinan siswa serta mengembangkan kemampuan pola matematikanya dan dapat membantu siswa mengembangkan proses nalarnya, sedangkan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) merupakan tipe pembelajaran kooperatif yaitu suatu pembelajaran yang lebih meningkatkan kerjasama antar siswa. Pada TGT (*Team Games Tournament*) siswa dibagi dalam kelompok-kelompok belajar yang terdiri dari siswa-siswa yang mempunyai kemampuan, ras, dan jenis kelamin yang berbeda. Mereka bekerja sama, mengerjakan kuis dan game sebagai persiapan turnamen. Siswa ditempatkan pada meja turnamen untuk berlomba dengan siswa-siswa lain yang mempunyai kemampuan sama (Slavin, 1995).

Pembelajaran strategi belajar dapat diterapkan sepanjang pendekatan atau strategi pembelajaran tersebut relevan dengan kurikulum. Adapun ciri-ciri pendekatan atau strategi yang relevan itu diantaranya menekankan pada pemecahan masalah, yang berpusat pada siswa, berlangsung dalam suasana yang mendidik, menyenangkan dan menantang (Nurhadi, 2004 : 62).

Pembelajaran kooperatif dicirikan oleh proses demokrasi dan peran aktif siswa dalam menentukan apa yang harus dipelajari dan bagaimana mempelajarinya (Anonim, 2004 : 15).

Untuk menjaga agar siswa terlibat dalam belajar dan menjaga minat belajar siswa tetap tinggi yakni dengan memperlakukan siswa sebagai mitra dalam belajar. Dalam belajar kita hanya mendapatkan 10 % dari apa yang kita baca, 20 % dari apa yang kita dengar, 30 % dari apa yang kita lihat, 50 % dari apa yang kita lihat dan dengar, 70 % dari apa yang kita katakan dan 90 % dari apa yang kita katakan dan lakukan (Deporter, 2003: 57)

Model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) dan PBL (*Problem Based Learning*) dapat memotivasi siswa saling memberi semangat dan membantu dalam menuntaskan keterampilan yang dipresentasikan guru. Apabila siswa menginginkan tim mereka mendapatkan penghargaan, mereka harus membantu teman satu tim dalam mempelajari bahan ajar tersebut. Mereka harus memberi semangat 1 tim melakukan yang terbaik, menyatakan norma bahwa belajar itu penting, bermanfaat dan menyenangkan. Siswa bekerja sama setelah guru mempresentasikan pelajaran. Mereka dapat bekerja berpasangan dengan cara membandingkan jawaban-jawabannya, mendiskusikan perbedaan-perbedaan yang ada, dan saling membantu satu sama lain saat menghadapi jalan buntu.

Desy Wulandari (2006), dalam penelitiannya diperoleh kesimpulan bahwa 1) adanya perbedaan hasil belajar biologi antara model pembelajaran TGT dengan model pembelajaran PBL pada siswa kelas X SMA Muhammadiyah 2 Surakarta Tahun Ajaran 2005/2006, yaitu pada model pembelajaran TGT menunjukkan hasil belajar lebih tinggi dibanding dengan model pembelajaran PBL baik ditinjau dari aspek kognitif, aspek afektif,

maupun aspek psikomotor ; 2) model pembelajaran TGT mempunyai hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan model pembelajaran PBL pada siswa kelas X di SMA Muhammadiyah Surakarta Tahun Ajaran 2005/2006.

Dengan demikian penelitian diatas mendukung penelitian lanjutan ini yang mana pada penelitian ini menggunakan model pembelajaran sama dengan penelitian sebelumnya yaitu PBL dan TGT, namun penelitian ini lebih menekankan pada subyek penelitiannya sebagai upaya mengetahui perbedaan hasil belajar pada tingkat selanjutnya yaitu pada siswa kelas XI di SMA Muhammadiyah Surakarta dan diharapkan mampu meningkatkan keaktifan dan prestasi siswa.

Melalui penelitian ini diharapkan ada peningkatan keaktifan siswa yang signifikan, berdasarkan penelitian sebelumnya dengan judul Perbedaan Hasil Belajar Biologi dengan Model Pembelajaran PBL dan TGT pada Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah Surakarta 2006 oleh Desy Wulandari, sehingga perlu diadakan penelitian pada tingkat lebih lanjut pada kelas berikutnya untuk mengetahui hasil yang dicapai, maka akan dilakukan penelitian dengan judul **PERBEDAAN MODEL PEMBELAJARAN PBL (*PROBLEM BASED LEARNING*) DAN TGT (*TEAM GAMES TOURNAMENT*) TERHADAP HASIL BELAJAR BIOLOGI PADA SISWA KELAS XI SMA MUHAMMADIYAH 2 SURAKARTA TAHUN AJARAN 2006/2007.**

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka permasalahan yang diajukan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah perbedaaan hasil belajar yang menggunakan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) & TGT (*Teams Games Tournaments*) pada siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 2 Surakarta tahun ajaran 2006/2007?
2. Manakah model pembelajaran yang lebih baik digunakan dalam pembelajaran biologi pada siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 2 Surakarta tahun ajaran 2006/2007?

C. Pembatasan Masalah

Agar masalah ini dapat diteliti secara mendalam maka perlu adanya pembatasan ruang lingkup. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Obyek penelitian

Obyek penelitian yaitu semua siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 2 Surakarta tahun ajaran 2006/2007.

2. Subyek penelitian

Hasil Belajar semua siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 2 Surakarta tahun ajaran 2006/2007 setelah menggunakan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) & TGT (*Teams Games Tournaments*).

3. Hasil Belajar

Ditinjau dari aspek afektif dan kognitif.

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan perumusan masalah, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Perbedaan hasil belajar untuk model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) & TGT (*Teams Games Tournaments*) siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 2 Surakarta tahun ajaran 2006/2007.
2. Model pembelajaran yang mendukung hasil belajar siswa lebih dalam pembelajaran biologi pada siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 2 Surakarta tahun ajaran 2006/2007.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang hendak diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa agar dapat meningkatkan hasil belajar biologi pokok bahasan saraf.
2. Memberi bahan pertimbangan bagi guru mengenai metode pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar biologi dengan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) & TGT (*Teams Games Tournaments*).

3. Sebagai bahan pemikiran baru bagi lembaga pendidikan khususnya biologi dalam meningkatkan hasil belajar biologi.
4. Bagi peneliti berikutnya sebagai bahan perbandingan atau referensi terhadap penelitian yang relevan.