

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan, mutu guru merupakan salah satu komponen yang mempunyai peran sangat penting. Fenomena di lapangan selama ini menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran masih banyak permasalahan di dalamnya. Berdasarkan hasil observasi terhadap proses pembelajaran di kelas VII PK SMP Muhammadiyah 7 Surakarta dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut: 1) partisipasi siswa rendah dalam kegiatan pembelajaran, 2) dominasi siswa tertentu dalam proses pembelajaran, 3) siswa kurang tertarik dengan cara guru menyampaikan materi (metode tidak bervariasi), 4) sebagian besar siswa kurang termotivasi untuk belajar, 5) proses pembelajaran di kelas menjadi tidak maksimal karena kurangnya partisipasi ketika ada beberapa siswa menjawab pertanyaan dari guru, siswa yang lain tidak memperhatikan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, ada beberapa masalah yang penting untuk diselesaikan oleh peneliti yaitu kurangnya motivasi, keaktifan siswa dan hasil belajar biologi yang rendah terhadap siswa kelas 7 PK SMP Muhammadiyah 7 Surakarta. Kurangnya motivasi dan keaktifan siswa disebabkan karena siswa kurang tertarik dengan cara guru dalam menyampaikan pelajaran di kelas, model pembelajaran kurang bervariasi dan cenderung monoton. Dengan demikian akar masalahnya adalah penggunaan model pembelajaran yang harus diperbaiki.

Oleh karena itu perlu adanya solusi yang tepat untuk perbaikan dalam proses pembelajaran di kelas VI PK SMP MUHAMMADYAH 7 Surakarta tahun pelajaran 2010/2011. Upaya meningkatkan mutu proses pembelajaran dilakukan dengan mengaplikasikan suatu model pembelajaran yang dapat membuat siswa menjadi aktif dan kreatif. Salah satu model pembelajaran yang melibatkan peran serta seluruh siswa yaitu model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*). Model pembelajaran kooperatif menempatkan para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lain dalam mempelajari materi pelajaran. Siswa berdiskusi dan berargumentasi untuk mengasah khasanah ilmu pengetahuan yang mereka kuasai dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing. TGT adalah pembelajaran kooperatif yang melibatkan kelompok, di dalamnya terdapat diskusi kelompok dan diakhiri suatu *game*/turnamen. Dalam TGT, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok belajar yang terdiri atas empat sampai enam orang yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya.

Berpijak pada uraian latar belakang masalah di atas, maka perlu dilakukan penelitian dengan judul: **“APLIKASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (*Teams Games Tournament*) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR BIOLOGI SISWA KELAS VII PK SMP MUHAMMADIYAH SURAKARTA TAHUN PELAJARAN 2010/2011.**

B. Pembatasan masalah

Agar penelitian ini lebih terarah maka perlu dibatasi permasalahannya sebagai berikut:

1. Subjek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas VII PK SMP Muhammadiyah 7 Surakarta tahun pelajaran 2010/2011.

2. Objek Penelitian

Obyek penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teama Games Tournament*).

3. Materi Pokok

Materi pokok yang digunakan dalam penelitian ini adalah “Ekosistem”.

4. Parameter

Parameter yang digunakan adalah motivasi dan hasil belajar, yaitu motivasi dan hasil belajar biologi pada materi pokok ekosistem dari pembelajaran siswa kelas VII PK SMP Muhammadiyah 7 Surakarta tahun pelajaran 2010/2011 menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams-Games-Tournament*) dalam aspek kognitif dan afektif. Hasil belajar biologi yang ingin dicapai sesuai dengan rata-rata kelas 65.

C. Perumusan masalah

Adapun perumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah aplikasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams-Games-Tournament*) dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar biologi siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 7 Surakarta tahun pelajaran 2010/201

D. Tujuan penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar biologi siswa pada pokok bahasan “Ekosistem” dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games-Tournament*).

E. Manfaat penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi siswa, guru, dan pihak sekolah, adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Bagi Siswa, dapat menjadi acuan dalam:
 - a. Meningkatkan pemahaman siswa akan materi yang telah disampaikan oleh guru.
 - b. Membiasakan siswa untuk belajar kreatif.
 - c. Meningkatkan tanggung jawab dan rasa kebersamaan bagi setiap kelompok kerja dalam melaksanakan tugas pembelajaran.
2. Bagi Guru
 - a. Memberikan informasi untuk menyelenggarakan pembelajaran dalam pengembangan dan peningkatan mutu pendidikan.

b. Memberi wacana baru tentang pembelajara melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams-Games-Tournament*).

c. Memberikan informasi bahwa dengan adanya pembelajaran yang baik maka dapat mewujudkan siswa yang cerdas, terampil, bersikap baik, dan berprestasi.

3. Bagi Sekolah

Sebagai informasi untuk memotivasi tenaga kependidikan agar lebih menerapkan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif.