

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok, ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak tergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai peserta didik. Hal ini berhubungan dengan bagaimana guru sebagai pendidik dalam menyampaikan materi. Dalam penyampaian sebuah materi biasanya setiap guru memilih suatu metode pembelajaran yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar.

Masalah yang sering dihadapi oleh guru dalam proses pembelajaran di kelas yaitu dalam hal pemilihan maupun penerapan metode pembelajaran yang sesuai dengan keadaan siswa di kelas. Metode pembelajaran yang tidak sesuai dapat menyebabkan proses pembelajaran tidak maksimal. Indikasi yang terlihat dari proses pembelajaran yang tidak maksimal antara lain siswa menjadi pasif selama proses pembelajaran, dan hal itu dapat menyebabkan hasil belajar menjadi menurun.

Berbagai masalah yang muncul dalam proses pembelajaran harus dijadikan sebagai titik tolak dalam memperbaiki pembelajaran agar kualitas pendidikan secara umum dapat ditingkatkan. Pemilihan dan penerapan metode pembelajaran yang sesuai dengan keadaan siswa diharapkan dapat

memberikan motivasi kepada siswa untuk lebih bersemangat dalam belajar sehingga dapat meningkatkan kualitas dalam proses pembelajaran.

Pelajaran biologi adalah mata pelajaran wajib sekolah menengah atas (SMA) terutama untuk kelas IPA. Biologi merupakan mata pelajaran yang dapat dipelajari secara nyata di alam, namun banyak siswa menganggap pelajaran biologi merupakan pelajaran yang sulit. Siswa dirasa kurang mampu untuk mempelajari biologi. Salah satu kesulitan belajar biologi menurut siswa yaitu karena materi biologi cenderung banyak hafalan.

Kesulitan belajar biologi yang dialami menyebabkan para siswa kurang antusias dalam menerima pelajaran. Guru biologi SMA diharapkan dapat memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan kondisi sekolah maupun kondisi siswanya. Sehingga dalam menyampaikan materi biologi dapat lebih interaktif, menarik dan menyenangkan serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu dapat dilihat melalui peningkatan keaktifan belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi di Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 2 Sukoharjo kelas X terdapat permasalahan, guru hanya mengajar secara konvensional yaitu proses pembelajaran hanya berpusat pada guru, misalnya ceramah disertai dengan metode pembelajaran yang tidak mengikutsertakan keaktifan siswa, maka siswa cenderung pasif dan kurang respon ketika guru menyampaikan materi pelajaran biologi, dan menurut guru biologi di sekolah tersebut, guru kesulitan dalam memilih metode

pembelajaran yang tepat pada penyampaian materi biologi agar siswa dapat termotivasi dalam pembelajaran Biologi.

Melalui sebuah penelitian eksperimen tentang penggunaan metode pembelajaran yang memusatkan kepada keaktifan siswa dalam proses pembelajaran yaitu *TGT* dan *Problem Posing* diharapkan dapat mengatasi berbagai permasalahan yang ada, dan dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat serta tujuan pembelajaran yang diinginkan yang disesuaikan dengan kondisi kelas yang diobservasi dapat tercapai. Penerapan metode pembelajaran yang baru atau bervariasi diharapkan terjadi kegiatan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAKEM). Kegiatan pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar yang berkaitan langsung dengan keaktifan belajar yang pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan mutu hasil pembelajaran di kelas tersebut.

Tipe *TGT (Team Games Tournaments)* merupakan jenis metode pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa. Struktur yang dimaksudkan sebagai alternatif pengganti terhadap struktur kelas tradisional. Struktur ini menghendaki siswa bekerja saling membantu dalam kelompok kecil (2 – 7 anggota). Tipe *TGT (Team Games Tournaments)* memiliki prosedur yang ditetapkan secara eksplisit untuk memberi siswa waktu lebih banyak untuk berfikir, menjawab dan saling membantu satu sama lain. Sedangkan *Problem posing* merupakan suatu metode dimana pada pembelajaran ini siswa diharapkan dapat

merumuskan masalah melalui beberapa fakta sehingga siswa sadar akan adanya suatu masalah tersebut dengan cara mencari informasi baik dari guru, peserta didik, berita-berita dan lingkungan sekitar, maka siswa akan menjadi terangsang untuk memecahkan masalah. Dengan demikian banyaknya aktifitas yang dilakukan dapat menimbulkan antusias siswa dalam belajar sehingga pemahaman konsep biologi semakin baik dan hasil belajarnya akan meningkat. Penerapan model pembelajaran *Problem Posing* diharapkan dapat mempengaruhi cara belajar siswa yang semula cenderung untuk pasif kearah yang lebih aktif.

Berdasarkan hasil penelitian Rini Setyaningsih tahun 2008, penerepan model pembelajaran *Problem Posing* untuk mata pelajaran Biologi lebih efektif, karena siswa akan belajar lebih aktif dalam berfikir dan menyerap materi pelajaran, serta kematangan pemahaman terhadap jumlah materi pelajaran. Sedangkan berdasarkan hasil penelitian, Ani Kurniasari 2006, menyimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan metode kooperatif TGT lebih baik daripada dengan metode pembelajaran kooperatif tipe STAD.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka diadakan penelitian dengan judul **“PERBEDAAN PENGGUNAAN METODE PEMBELAJARAN TGT DENGAN *PROBLEM POSING* BERBASIS SISTEM PEMBELAJARAN PAKEM TERHADAP HASIL BELAJAR BIOLOGI SISWA SMAN 2 SUKOHARJO TAHUN AJARAN 2010/2011”**.

B. Pembatasan Masalah

Agar penelitian terarah dan dapat mencapai sasaran maka perlu adanya batasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Subyek Penelitian

Siswa kelas X semester genap SMA Negeri 2 Sukoharjo Tahun Pelajaran 2010/ 2011.

2. Obyek Penelitian

Hasil akhir dari suatu proses belajar mengajar yang ditunjukkan dengan 3 aspek yaitu aspek kognitif, aspek psikomotorik dan aspek afektif setelah siswa diberi model pembelajaran tipe *TGT (Teams-Games-Tournaments)* dan *Problem posing*.

3. Parameter

Parameter yang digunakan adalah hasil belajar biologi siswa yaitu hasil akhir pembelajaran siswa kelas X pokok bahasan keanekaragaman hayati yang terdiri dari tiga aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotor dengan mencangkup ketuntasan siswa sebesar 70% dari seluruh jumlah siswa dalam satu kelas.

4. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk rata-rata kelas yakni sebesar 65 untuk mata pelajaran Biologi.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, maka penelitian ini dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah hasil yang diperoleh dari pengaruh metode pembelajaran tipe *Teams Games Turnament (TGT)*, *Problem Posing* dan konvensional dilihat dari aspek Kognitif.
2. Bagaimanakah hasil yang diperoleh dari pengaruh metode pembelajaran tipe *Teams Games Turnament (TGT)*, *Problem Posing* dan konvensional dilihat dari aspek Afektif.
3. Bagaimanakah hasil yang diperoleh dari pengaruh metode pembelajaran tipe *Teams Games Turnament (TGT)*, *Problem Posing* dan konvensional dilihat dari aspek Psikomotorik.
4. Bagaimanakah perbedaan hasil belajar kelas *Times Game Turnament (TGT)*, *Problem Posing*, dan Kontrol dilihat dari ketiga aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk :

1. Meningkatkan hasil belajar siswa dengan metode pembelajaran tipe *Teams Games Turnament (TGT)*, *Problem Posing* dan konvensional dilihat dari aspek Kognitif.

2. Meningkatkan hasil belajar siswa dengan metode pembelajaran tipe *Teams Games Turnament (TGT)*, *Problem Posing* dan konvensional dilihat dari aspek Afektif.
3. Meningkatkan hasil belajar siswa dengan metode pembelajaran tipe *Teams Games Turnament (TGT)*, *Problem Posing* dan konvensional dilihat dari aspek Psikomotorik.
4. Mengetahui perbedaan hasil belajar kelas *Times Game Turnament (TGT)*, *Problem Posing*, dan Kontrol dilihat dari ketiga aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teotitis
 - a. Penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan bagi guru yang ada kaitannya antara metode pembelajaran dengan prestasi belajar bagi guru kelas yang mengajar mata pelajaran biologi di SMA Negeri 2 Sukoharjo.
 - b. Bagi peneliti memperoleh pengetahuan tentang hasil belajar Biologi melalui perbedaan penggunaan metode *TGT (Teams-Games-Tournaments)* dan *Problem posing* pada siswa kelas X SMA Negeri 2 Sukoharjo.

2. Manfaat Praktis

- a. Hasil penelitian ini membantu guru dalam meningkatkan prestasi belajar biologi melalui perbedaan penggunaan metode *TGT (Teams-Games-Tournaments)* dan *Problem Posing* pada siswa kelas X SMA Negeri 2 Sukoharjo.
- b. Memberikan alternatif pemecahan masalah yang berkaitan dengan pembelajaran biologi di SMA Negeri 2 Sukoharjo.