

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan sangat dibutuhkan dalam kelangsungan dan kesejahteraan hidup seseorang bahkan dalam kesejahteraan suatu bangsa. Dengan pendidikan seseorang akan terhindar dari kebodohan dan kemiskinan, karena dengan modal ilmu pengetahuan dan keterampilan yang diperolehnya melalui proses pendidikan ia mampu mengatasi berbagai problema kehidupan yang dihadapinya (Sagala, 2003).

Pendidikan yang berkualitas sangat diperlukan dalam upaya mendukung terciptanya manusia yang cerdas dan mampu bersaing di era globalisasi. Pendidikan mempunyai peran yang penting dalam membentuk karakter, perkembangan ilmu dan mental seorang anak, yang nantinya akan tumbuh menjadi seorang manusia dewasa yang akan berinteraksi dan melakukan banyak hal terhadap lingkungannya, baik sebagai makhluk individu maupun makhluk sosial.

Pendidikan adalah suatu usaha yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga mampu untuk menghadapi setiap perubahan yang terjadi akibat perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Sagala, 2003).

Belajar adalah proses perubahan tingkah laku melalui berbagai pengalaman yang diperolehnya. Tingkah laku yang mengalami perubahan karena belajar menyangkut berbagai aspek kepribadian, baik fisik maupun psikis, seperti perubahan dalam pengertian, pemecahan suatu masalah, keterampilan, kecakapan, kebiasaan, ataupun sikap.

Belajar bukan hanya menghafal dan bukan pula mengingat. Belajar adalah proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam beberapa bentuk seperti berubah pengetahuannya, pemahamannya, keterampilannya, kecakapannya dan kemampuannya, daya reaksinya, daya penerimanya, dan sikap serta tingkah lakunya (Sudjana, 2005).

Pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang secara sendiri telah terencana, dengan adanya perencanaan yang baik akan mendukung keberhasilan pengajaran. Usaha perencanaan pengajaran diupayakan agar peserta didik mempunyai kemampuan maksimal dan meningkatkan motivasi, tantangan, dan kepuasan sehingga mampu memenuhi harapan baik oleh guru sebagai pembawa materi maupun peserta didik sebagai penggarap ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK).

Peningkatan tersebut dapat dilaksanakan dengan menerapkan sistem pembelajaran aktif (Anonim, 2007).

Salah satu upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah adalah dengan cara perbaikan proses belajar mengajar atau pembelajaran. Berbagai konsep dan wawasan baru tentang pembelajaran di sekolah telah

muncul dan berkembang seiring pesatnya ilmu pengetahuan dan teknologi. Guru sebagai pendidik yang menduduki posisi strategis dalam rangka pengembangan sumber daya manusia, dituntut untuk terus mengikuti berkembangnya konsep-konsep baru dalam pembelajaran tersebut (Suryosubrata, 1997).

Berbagai macam model pembelajaran untuk peningkatan kualitas proses belajar mengajar terdapat beberapa variasi diantaranya tipe yang seharusnya merupakan bagian dari kumpulan strategi guru dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif yaitu *Numbered Heads Together* (NHT), *Group Investigation*, *Two Stay Two Stray*, *Concept Mapping*, *Think Pair Share* (TPS), *Teams Games Tournaments* (TGT), *Giving Question and Getting Answer*, *Question Student Have*, *Talking Stick*, *STAD*, *JIGSAW*, *Everyone is Teacher Here* (Agus Suprijono, 2005).

Model pembelajaran yang diterapkan di SMP Al-Islam 1 Surakarta masih belum bisa menumbuhkan minat siswa untuk belajar secara aktif. Selama proses pembelajaran ditemukan kelemahan-kelemahan, yaitu: 1) Siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, 2) Kurang adanya motivasi siswa untuk merespon penjelasan dari guru, 3) Tingkat pemahaman materi siswa masih rendah, 4) Siswa merasa jenuh karena penyampaian materi yang monoton, 5) Siswa kesulitan memahami konsep-konsep biologi serta kaitannya dengan permasalahan dalam penerapan konsep di kehidupan sehari-hari, 6) Kurang berani mengutarakan ide atau gagasan. Kelemahan-kelemahan di atas menjadikan tujuan pembelajaran tidak tercapai. Hal ini

dibuktikan belum tercapainya beberapa kompetensi yang harus dicapai siswa, meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Salah satu upaya untuk memperbaiki kondisi ini dengan melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan jenis penelitian yang mempunyai tindakan guna menyelesaikan permasalahan yang berasal dari kegiatan pembelajaran di kelas. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan beberapa strategi yang dapat menumbuhkan motivasi siswa untuk lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran. Di dalam memilih strategi pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, dan kondisi siswa sebagai subjek dalam pembelajaran (kelompok atau individual). Strategi pembelajaran dapat diwujudkan melalui suatu model pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournaments* (TGT).

Model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif. Sedangkan pembelajaran kooperatif sendiri merupakan aktifitas belajar kelompok yang teratur dan terstruktur, dan tiap anggota bertanggungjawab untuk kelompoknya, dirinya sendiri serta dimotivasi untuk meningkatkan pembelajaran lainnya (Carolyn, 1992).

Berdasarkan uraian di atas dapat diasumsikan bahwa model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournaments* dapat meningkatkan

hasil belajar siswa, oleh karenanya perlu dilakukan penelitian tindakan kelas dengan judul: ”Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournaments* (TGT) Untuk Peningkatan Hasil Belajar Biologi Pokok Bahasan Siswa SMP Al-Islam 1 Surakarta ”.

B. Pembatasan Masalah

Agar masalah yang akan diteliti tidak berkembang lebih lanjut maka perlu adanya pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII C SMP Al Islam 1 Surakarta Tahun Ajaran 2010/2011.

2. Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* pada pokok bahasan keanekaragaman makhluk hidup.

3. Materi Pokok

Materi pokok yang digunakan dalam penelitian ini adalah keanekaragaman makhluk hidup.

4. Parameter

Parameter yang digunakan dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa kelas VII C SMP Al Islam 1 Surakarta tahun ajaran 2010/2011 dalam aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka dapat dirumuskan suatu permasalahan yaitu :

1. Apakah pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournaments* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa jika diukur dari aspek kognitif pada mata pelajaran IPA-Biologi materi Keanekaragaman MakhluK Hidup siswa kelas VII C SMP Al-Islam 1 Surakarta tahun ajaran 2010/2011 ?
2. Apakah pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournaments* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa jika diukur dari aspek afektif pada mata pelajaran IPA-Biologi materi Keanekaragaman MakhluK Hidup siswa kelas VII C SMP Al-Islam 1 Surakarta tahun ajaran 2010/2011 ?
3. Apakah pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournaments* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa jika diukur dari aspek psikomotorik pada mata pelajaran IPA-Biologi materi Keanekaragaman MakhluK Hidup siswa kelas VII C SMP Al-Islam 1 Surakarta tahun ajaran 2010/2011 ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Meningkatkan hasil belajar siswa jika diukur dari aspek kognitif pada pokok bahasan keanekaragaman makhluk hidup melalui pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournaments* (TGT) siswa kelas VII C SMP Al-Islam 1 Surakarta tahun ajaran 2010/2011.

2. Meningkatkan hasil belajar siswa jika diukur dari aspek afektif pada pokok bahasan keanekaragaman makhluk hidup melalui pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournaments* (TGT) siswa kelas VII C SMP Al-Islam 1 Surakarta tahun ajaran 2010/2011.
3. Meningkatkan hasil belajar siswa jika diukur dari aspek psikomotorik pada pokok bahasan keanekaragaman makhluk hidup melalui pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournaments* (TGT) siswa kelas VII C SMP Al-Islam 1 Surakarta tahun ajaran 2010/2011.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru, khususnya dalam mata pelajaran biologi.
 - b. Diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar biologi siswa dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.
2. Bagi guru dan calon guru
 - a. Diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan dan pemahaman kepada guru dan calon guru biologi mengenai model pembelajaran kooperatif dan media pembelajaran, khususnya *Teams Games Tournaments*.
 - b. Dapat menjadi bahan pertimbangan dan masukan bagi guru biologi dalam pemilihan model dan media pembelajaran yang sesuai dengan

materi agar proses pembelajaran dapat menarik dan siswa menjadi aktif.

3. Bagi sekolah

- a. Memberikan informasi dan acuan dalam rangka peningkatan mutu pendidikan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif dalam pembelajaran aktif di sekolah.