BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting untuk menjamin kelangsungan hidup bangsa dan negara. Pendidikan merupakan sarana yang paling tepat untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia. 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 kehnologi (Syaiful Sagala, 2006: 13)

Pendidikan yang berkualitas sangat diperlukan dalam upaya mendukung terciptanya manusia yang cerdas dan mampu bersaing di era globalisasi. Pendidikan mempunyai peran 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. Mutu pendidikan dapat dilihat dalam dua hal yakni mengacu pada proses dan hasil pendidikan. Keberhasilan suatu pendidikan terkait dengan masalah pencapaian keberhasilan dalam proses belajar mengajar.

Proses belajar mengajar menutut siswa agar lebih aktif selama mengikuti kegiatan pembelajaran, untuk itu pendidik dianjurkan menggunakan kombinasi metode mengajar setiap kali mengajar, agar tercipta kondisi belajar

aktif. Metode mengajar harus sesuai dengan kurikulum sebagai salah satu substansi pendidikan. 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, dan sikap serta tingkah lakunnya.

Pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang secara sendiri telah terencana, dengan adanya perencanaan yang baik akan mendukung keberhasilan pengajaran. Proses pembelajaran adalah suatu hal yang penting dalam sebuah pendidikan karena interaksi pembelajaran adalah kegiatan inti pembelajaran yang dapat menjadi sarana transfer keilmuan dari guru dengan siswa yang terstruktur dan terencana, sehingga akan menjadikan siswa paham akan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Motivasi dan kesiapan diperlukan dalam proses belajar, tanpa motivasi dalam proses belajar mengajar, terutama motivasi intrinsik proses belajar mengajar tidak akan efektif dan tanpa kesiapan organ-organ biologis dan fisiologis, upaya belajar sukar berlangsung. Kurangnya motivasi dan hasil belajar siswa disebabkan karena guru yang hanya monoton menggunakan metode ceramah dalam penyampaian materi dan kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran sehingga siswa merasa jenuh dan bosan.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dengan guru mata pelajaran biologi dan hasil observasi di MTs N Surakarta II, menunjukan tingkat motivasi belajar masih rendah yaitu sekitar 19 % dengan indikator

tekun menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan, ingin mendalami pengetahuan yang diberikan, selalu berusaha berprestasi sebaik mungkin. Didapatkan nilai rata-rata biologi pada materi ekosistem masih relatif rendah yaitu 53,5 yang mana masih di bawah dari nilai kriteria ketuntasan minimal 70. Dimana prosentase siswa yang sudah mencapai nilai ketuntasan masih rendah yaitu sebesar 31 % yaitu sekitar 13 siswa dari 41 siswa, dan siswa yang belum mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal 69 % yaitu sekitar 28 siswa dari 41 siswa.

Motivasi dan hasil belajar siswa untuk pelajaran biologi masih rendah seperti halnya di kelas VIIE MTs N Surakarta II dikarenakan, dalam kegiatan belajar mengajar guru masih dominan menggunakan metode ceramah sehingga menimbulkan kejenuhan pada siswa, kurangnya minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran biologi dapat ditinjau dari sikap siswa yang masih banyak mengobrol dengan teman semeja atau asik bermain sendiri, kurangnya penggunaan media pembelajaran serta belum mengoptimalkan media belajar yang sudah tersedia. Dapat disimpulkan bahwa salah satu penyebab rendahnya motivasi dan hasil belajar karena proses belajar mengajar masih berpusat pada guru, sehingga siswa tidak secara aktif dalam proses belajar mengajar tersebut. Oleh karena itu, dibutuhkan peran guru untuk memberikan motivasi dan memperkenalkan materi biologi dengan lebih menarik dan menyenangkan sehingga siswa akan termotivasi dalam pembelajaran biologi, sehingga para guru khususnya guru biologi MTs N Surakarta II harus mempunyai kreativitas dan inovasi untuk mengembangkan

metode mengajar dari model pembelajaran yang dipilih guna menciptakan pembelajaran yang menarik bagi siswa.

Dari berbagai masalah di atas maka perlu diadakan suatu tindakan. Tindakan tersebut dimaksudkan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, oleh karena itu perlu diadakan penelitian tindakan kelas. Melalui penelitian tindakan kelas seorang guru dapat mengidentifikasi masalah dan menetapkan masalah, menganalisis dan merumuskan masalah, serta selanjutnya mengadakan tindakan perbaikan terhadap masalah yang ada saat pembelajaran sehingga guru dapat menemukan solusi permasalahan dengan menerapkan tahap-tahap penelitian yang dilakukan saat pelajaran. Setelah hal itu dilakukan, guru dapat menyimpulkan dan mengevaluasi bagaimana hasil dari perbaikan yang dilakukan kemudian untuk menyempurnakan tindakan perbaikan, guru dapat melakukan penyempurnaan tindakan perbaikan yang telah dilaksanaakan sampai dengan masalah dalam kelas dapat teratasi dengan tuntas.

Berdasarkan pemaparan di atas maka peneliti akan melakukan penelitian tindakan kelas mengenai masalah meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran biologi di MTs N Surakarta II dengan melakukan perbaikan mengajar melalui strategi pembelajaran *Team games tournament* berbantuan media kartu bergambar. Strategi *Team games tournament* diterapkan untuk mengatasi masalah motivasi siswa karena strategi tersebut melibatkan peran serta seluruh siswa yang dapat membuat siswa menjadi aktif dan kreatif. Dengan penggunaan media kartu bergambar

diharapkan siswa dapat tertarik dan tidak bosan dalam belajar biologi serta dapat mengarahkan siswa dalam suasana kerjasama sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Menurut Slavin (2008: 16-20) strategi *Team games tournament* menambahkan dimensi kegembiraan dan keaktifan yang diperoleh dari penggunaan permainan. Teman satu tim akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lain. Strategi ini terdapat lima komponen utama yaitu : presentasi di kelas, tim (kelompok), game (permainan), turnamen (pertandingan), dan penghargaan kelompok.

Peneliti berharap dengan mengimplementasikan metode *Team games tournament* dengan media kartu bergambar dapat meningkatkan motivasi siswa menjadi 70 % dan hasil belajar yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebanyak 70 % dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 70.

Berpijak pada uraian latar belakang masalah di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian tindakan kelas untuk menangani masalah kurangnya motivasi siswa dalam pembelajaran biologi dengan spesifikasi judul PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* DENGAN MEDIA KARTU BERGAMBAR UNTUK PENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MATERI EKOSISTEM KELAS VIIE MTs N SURAKARTA II TAHUN PELAJARAN 2011/2012.

B. Pembatasan Masalah

Penelitian harus mempunyai arah yang jelas dan pasti, sehingga perlu diberikan batasan masalah. Berdasarkan latar belakang masalah, maka pembatasan masalah dititikberatkan pada :

1. Subjek Penelitian

   Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIIE MTs N Surakarta II semester genap Tahun Pelajaran 2011/2012.

2. Objek Penelitian

   Objek dari penelitian ini adalah Strategi Pembelajaran *Teams games tournament* dengan media kartu bergambar pokok materi ekosistem.

3. Parameter

   Parameter yang digunakan adalah motivasi dan hasil belajar setelah penerapan strategi pembelajaran TGT siswa kelas VIIE MTs N Surakarta II yang disesuaikan dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) MTs N Surakarta II.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah di atas maka dapat dirumuskan suatu permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah penerapan pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media kartu bergambar dapat meningkatkan motivasi belajar biologi pada materi ekosistem?

2. Apakah penerapan pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media kartu bergambar dapat meningkatkan hasil belajar biologi pada materi ekosistem?

D. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan perumusan masalah yang telah dikemukakan, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah:

1. Penerapan pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media kartu bergambar dapat meningkatkan motivasi belajar biologi pada materi ekosistem.
2. Penerapan pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media kartu bergambar dapat meningkatkan hasil belajar biologi pada materi ekosistem.

E. Manfaat Penelitian

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

1. Manfaat teoritis

   Mendapatkan teori baru tentang penerapan strategi pembelajaran *Teams games tournament* dengan media kartu bergambar.

2. Manfaat praktis
   a. Bagi siswa, sebagai masukan dalam rangka:
      1) Meningkatkan pemahaman siswa akan materi yang telah disampaikan oleh guru.
      2) Membiasakan siswa untuk belajar aktif dan kreatif.

3) Meningkatkan tanggung jawab dan rasa kebersamaan bagi setiap kelompok kerja dalam melaksanakan tugas pembelajaran.

b. Bagi guru

1) Memberikan informasi untuk menyelenggarakan pembelajaran aktif dalam pengembangan dan peningkatan mutu pendidikan.

2) Memberikan wacana baru tentang pembelajaran aktif melalui strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media kartu bergambar.

3) Memberikan informasi bahwa dengan adannya pembelajaran yang baik maka dapat mewujudkan siswa yang aktif, cerdas, terampil, bersikap baik dan berprestasi.

c. Pihak sekolah

Hasil dari penelitian tindakan kelas ini dapat dijadikan salah satu masukan penting dalam pengembangan kurikulum di tingkat sekolah dan kelas, sebagai informasi untuk memotivasi tenaga kependidikan agar lebih menerapkan metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif.