

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu upaya untuk memberikan pengetahuan, wawasan, ketrampilan dan keahlian tertentu kepada individu guna mengembangkan dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi akibat adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pendidikan dapat diperoleh melalui dua cara, yaitu formal dan non formal. Pendidikan formal diperoleh melalui pembelajaran di sekolah dengan cara melaksanakan sistem pembelajaran.

Dalam bidang pendidikan di sekolah peranan seorang guru sangat penting. Kualitas kinerja atau mutu guru dapat mempengaruhi proses pembelajaran dan mutu pendidikan. Salah satu upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah adalah dengan cara perbaikan proses belajar mengajar atau pembelajaran di sekolah. Banyak cara yang sudah dilakukan, namun dalam kenyataannya mutu pembelajarannya kurang memuaskan. Untuk itu maka diperlukan adanya inovasi berbagai metode di dalam proses pembelajaran. Tujuannya agar pembelajarannya lebih efektif dan menyenangkan sehingga tujuan utama untuk meningkatkan mutu pembelajaran tercapai secara optimal.

Fenomena yang terdapat di lapangan proses pembelajaran belum optimal dan belum mencapai tujuan utama untuk meningkatkan mutu

pembelajaran. Dari hasil observasi di kelas dan diskusi dengan guru, proses pembelajaran di kelas VII SMP Muhammadiyah 7 Surakarta masih banyak permasalahan di dalamnya. Kegiatan pembelajarannya cenderung monoton atau satu arah yaitu ceramah sehingga masih berpusat pada guru.

Dalam proses pembelajaran di kelas VII BI SMP Muhammadiyah 7 Surakarta terdapat beberapa masalah pada siswa yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa antara lain:

1. Sebagian besar siswa kurang termotivasi untuk mengikuti pelajaran, hal ini dikarenakan salah satunya metode yang digunakan oleh guru. Didalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah saja, sehingga metodenya kurang bervariasi dan membuat siswa menjadi bosan untuk mengikuti pelajaran.
2. Keaktifan siswa belum optimal baik didalam bertanya, menjawab dan mengerjakan soal-soal.
3. Siswa mempunyai anggapan kalau pelajaran biologi adalah pelajaran yang sulit dan membosankan, sebab materinya banyak untuk dihafalkan.

Hasil observasi yang telah dilakukan di kelas VII khususnya kelas VII BI menunjukkan masih banyak siswa yang belum mencapai nilai diatas KKM yaitu 65. Hanya tercatat ada 4 siswa yang mendapat nilai tuntas dari 22 siswa, dengan demikian presentasi ketuntasan di kelas VII BI kira-kira hanya 19,05%. Padahal, nilai merupakan salah satu indikasi adanya keberhasilan dalam proses pembelajaran. Hasil belajar biologi sebagian siswa masih berkisar pada nilai batas tuntas. Acuan nilai batas tuntas hanyalah batasan

minimal yang berarti pencapaian terendah atau penguasaan terendah siswa. Pembelajaran dikatakan berhasil bila mampu melampaui batas terendah secara signifikan. Hasil belajar biologi yang ingin dicapai pada aspek kognitif adalah 85 % siswa mencapai nilai diatas KKM 65.

Dari permasalahan-permasalahan di atas, masalah yang utama adalah penggunaan metode pembelajaran guru didalam proses pembelajaran. Metode yang digunakan oleh guru harus diinovasi, sehingga metodenya menjadi lebih variasi dan siswa tidak merasa bosan. Sebab didalam penggunaan metode pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Maka perlu adanya solusi yang tepat untuk perbaikan dalam proses pembelajaran di kelas VII BI SMP Muhammadiyah 7 Surakarta ajaran 2011/2012 yaitu perlunya meningkatkan hasil belajar biologi. Berdasarkan alasan tersebut, maka dilakukan penelitian tindakan kelas guna memperbaiki proses pembelajaran.

Menurut Arikunto (2008: 4), dalam istilah bahasa Inggris Penelitian Tindakan Kelas adalah *Classroom Action Research*. Penelitian ini disebut sebagai PTK merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa.

Berangkat dari hasil observasi diatas, maka tepat kiranya apabila dalam pembelajaran biologi dapat menggunakan metode-metode yang dirancang untuk menempatkan kompetisi dan kompetensi yang lebih baik dan terarah. Peneliti menetapkan strategi pembelajaran kooperatif jenis TGT

(*Teams Games Tournament*) yang tepat untuk mengatasi masalah pembelajaran di kelas VII BI SMP Muhammadiyah 7 Surakarta. Dengan menggunakan metode ini siswa diharapkan mampu mengkomunikasikan dan bersaing dalam mendapatkan maupun mempertahankan konsep yang telah dimiliki dengan didasari oleh alasan yang relevan.

Penelitian ini menggunakan metode TGT (*Teams Games Tournament*) untuk pembelajaran biologi karena metode ini mampu menawarkan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Suasana ini dialami oleh siswa saat diadakan kompetisi antar kelompok. Saling membantu antar anggota kelompok akan mempermudah dan meringankan beban dalam menjawab pertanyaan soal maupun dari kelompok lain. Siswa juga akan merasa senang saat jawaban yang diberikan benar dan memperoleh nilai yang lebih tinggi dari kelompok lain. Dengan demikian akan meningkatkan kreativitas dan kecemerlangan ide oleh siswa, dan juga suasana yang terbuka akan membuat jiwa dan pikiran siswa dapat berkembang.

Pembelajaran kooperatif dengan metode TGT ini memiliki kesamaan dengan metode STAD dalam pembentukan kelompok dan penyampaian materi tetapi menggantikan kuis dengan turnamen dimana siswa memainkan *game* akademik dengan anggota lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya. (Slavin, 2008: 13). Beberapa keuntungan dari teknik permainan dalam situasi belajar kelompok, yakni bermanfaat khususnya untuk mengajarkan aspek-aspek kognitif tingkat tinggi seperti analisis, dengan adanya persaingan untuk mendapatkan kemenangan maka akan menimbulkan motivasi yang kuat

bagi siswa, dan dengan teknik permainan ini terbentuk suatu situasi belajar yang menyenangkan yang tentu saja sangat mempengaruhi tingkat konsentrasi, kecepatan menyerap materi pelajaran, jumlah pelajaran dan kematangan pemahamannya. Sehingga metode ini sangat cocok pada materi ekosistem karena pada materi ini abstrak sedangkan kalau menggunakan metode ini dapat meriilkan konsep yang akan diajarkan.

Dalam penelitian ini juga menggunakan permainan tradisional sudamanda karena permainan tradisional banyak manfaatnya sebagai berikut:

- a. Tidak mengeluarkan banyak biaya karena permainan tradisional biasanya dibuat langsung oleh para pemainnya. Mereka menggunakan barang-barang, benda-benda, atau tumbuhan yang ada di sekitar para pemain.
- b. Mendorong mereka untuk lebih kreatif menciptakan alat-alat permainan.
- c. Permainan-permainan tradisional sebenarnya sangat baik untuk melatih fisik dan mental anak. Secara tidak langsung, anak-anak akan dirangsang kreatifitas, ketangkasan, jiwa kepemimpinan, kecerdasan, dan keluasan wawasannya melalui permainan tradisional.
- d. Pada permainan tradisional kemampuan anak untuk berempati dengan teman, kejujuran, dan kesabaran sangat dituntut dalam mainan tradisional. Hal ini sangat berbeda dengan pola permainan modern. Kemampuan sosial anak tidak terlalu dipentingkan dalam permainan modern ini, malah cenderung diabaikan karena pada umumnya mainan modern berbentuk permainan individual dimana anak dapat bermain sendiri tanpa kehadiran teman-temannya. Sekalipun dimainkan oleh dua anak, kemampuan

interaksi anak dengan temannya tidak terlalu terlihat. Pada dasarnya anak terfokus pada permainan yang ada di hadapannya (Mantra, 2011).

Zaman sekarang, permainan-permainan untuk anak-anak cenderung mengarahkan anak untuk berperilaku individual, karena mereka dijejali permainan-permainan interaktif dengan komputer, dengan duduk diam saja, bersifat pasif sehingga tidak ada begitu gerakan berarti. Ini menyebabkan fisik anak dibiasakan untuk lemah dan akan terbawa ketika ia beranjak dewasa nanti. Selain itu permainan zaman sekarang tidak memerlukan teman untuk bermain. Di titik ini, kepekaan anak-anak untuk bersosialisasi dengan teman sebayanya justru ditumpulkan, hal ini menyebabkan sifat pemalu, penyendiri dan individual.

Menurut penelitian Dwikoranto (2009:<http://category/publikasi/jurnal-penelitian-pendidikan/um.ac>) berjudul: “Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Pembelajaran Fisika SMA” pada jurnal ini menyimpulkan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan mencapai ketuntasan belajar sebesar 88,6.

Menurut penelitian Kusumaningsih (2009: [http// www.Univpancasila.ac.id](http://www.Univpancasila.ac.id)) berjudul: “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Biologi Pada Konsep Sistem Pencernaan Manusia” menyimpulkan bahwa, metode *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan metode pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping

menumbuhkan sikap tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat sehingga pada penelitian yang dilakukan Kusumaningsih pada bulan Mei tahun 2009 dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan pada latar belakang masalah diatas, maka peneliti tertarik untuk mengkaji lebih luas mengenai permasalahan diatas, yaitu dengan penelitian yang berjudul:

“UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR BIOLOGI MATERI EKOSISTEM DENGAN MENGGUNAKAN METODE TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*) MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL SUDAMANDA PADA SISWA KELAS VII BI DI SMP MUHAMMADIYAH 7 SURAKARTA TAHUN AJARAN 2011/2012”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, timbul beberapa masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar biologi bukan hanya bersumber pada kurangnya kemampuan siswa, boleh jadi ditentukan oleh adanya kelemahan dari metode pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi kurang tepat terlihat hanya 19,05% yang dapat mencapai KKM.
2. Keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar masih belum nampak. Contoh siswa kurang berani mengajukan pertanyaan jika ada suatu hal yang belum jelas atau kurang jelas. Siswa kurang aktif dalam mengerjakan

tugas yang diberikan oleh guru baik soal individu maupun yang dikerjakan secara kelompok.

### **C. Pembatasan Masalah**

Agar tidak terjadi perluasan dalam permasalahan, maka perlu adanya pembatasan masalah, yaitu sebagai berikut :

1. Metode yang digunakan oleh guru kurang menarik, siswa kurang termotivasi untuk mengikuti pelajaran, sehingga perlu adanya metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) melalui permainan sudamanda.
2. Hasil belajar siswa kelas VII BI SMP Muhammadiyah 7 Surakarta tahun ajaran 2011/2012 menunjukkan masih banyak siswa yang belum mencapai nilai diatas KKM 65, ketuntasan hanya 19,05%.

### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang di atas, maka permasalahan penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

Apakah penggunaan metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) melalui permainan tradisional sudamanda dapat meningkatkan hasil belajar biologi pada materi ekosistem siswa kelas VII BI SMP Muhammadiyah 7 Surakarta tahun ajaran 2011/ 2012?

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah, untuk meningkatkan hasil belajar biologi pada materi ekosistem siswa kelas VII BI SMP Muhammadiyah 7 Surakarta tahun ajaran 2011/ 2012.

### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun beberapa manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini antara lain :

1. Bagi siswa
  - a. Meningkatkan pemahaman siswa akan materi yang akan disampaikan oleh guru.
  - b. Membiasakan siswa untuk belajar aktif dan kreatif.
  - c. Meningkatkan tanggungjawab dan rasa kebersamaan bagi setiap kelompok kerja dalam melaksanakan tugas pembelajaran.
  - d. Siswa lebih menghargai orang lain.
2. Bagi guru
  - a. Memberikan informasi untuk menyelenggarakan pembelajaran aktif dalam pengembangan dan peningkatan mutu pendidikan.
  - b. Sebagai pedoman untuk memilih metode pembelajaran yang efektif dan efisien dalam mengajar mata pelajaran biologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Memberi wacana baru tentang pembelajaran melalui model pembelajaran kooperatif menggunakan metode TGT (*Teams Games Tournament*) melalui permainan tradisional sudamanda.

3. Bagi sekolah

Memotivasi tenaga pendidik untuk menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi, kreatif dan inovatif yang sesuai dengan perkembangan IPTEK.