

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha yang dilakukan bertujuan untuk mengembangkan kualitas manusia sebagai suatu kegiatan yang sadar akan tujuan. Aktivitas dalam mendidik merupakan suatu pekerjaan yang memiliki tujuan dan ada sesuatu yang hendak dicapai dalam pekerjaan tersebut, maka dalam pelaksanaannya berada dalam suatu proses yang seimbang di setiap dan jenjang pendidikan. Keseimbangan dalam pendidikan tercapai dengan seimbangannya proses pembelajaran dan materi yang disampaikan.

Pendidikan biologi merupakan bagian dari pendidikan sains dan sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah yang diharapkan dapat mencapai tujuan pendidikan nasional yang ada. Biologi merupakan wahana untuk meningkatkan ilmu pengetahuan, ketrampilan sikap serta tanggung jawab kepada lingkungan. Biologi berkaitan dengan cara mencari tahu dan memahami alam serta makhluk hidup secara sistematis sehingga pembelajaran biologi bukan hanya penguasaan dari kumpulan fakta tetapi juga proses penemuan. Selain itu biologi merupakan salah satu pendidikan dan langkah awal bagi anak mengenal dan memahami konsep-konsep tentang alam untuk membangun keahlian dan kemampuan berfikirnya agar dapat berperan aktif menerapkan ilmunya dalam dunia

teknologi. Untuk merealisasikan hal tersebut maka harus terjadi peningkatan mutu pendidikan dalam pembelajaran biologi dan sains. Dalam hal ini, fakta, konsep dan prinsip sains lebih banyak dicurahkan melalui ceramah, tanya jawab atau diskusi tanpa didasarkan pada hasil kerja praktek serta variasi kegiatan belajar mengajar yang sangat sedikit.

Pendekatan pembelajaran dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran, yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum, di dalamnya mewadahi, menginsiprasi, menguatkan, dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoretis tertentu. Dilihat dari pendekatannya, pembelajaran terdapat dua jenis pendekatan, yaitu pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada siswa (*student centered approach*) dan pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada guru (*teacher centered approach*). Pada saat ini pendekatan yang mendapat respon paling baik adalah pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada siswa (*student centered approach*).

Pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada siswa (*student centered approach*) memiliki beberapa tipe yaitu pembelajaran konseptual, pembelajaran kooperatif, pembelajaran aktif dll. Namun, pada penelitian ini hanya mengambil 2 pendekatan yaitu pembelajaran aktif tipe SFAE (*Student facilitator and explaining*) dan pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) disertai *Concept Map* yang akan dibandingkan.

Pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* merupakan salah satu model pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran. Dengan model pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mengesankan, keberanian, kebermaknaan dalam pembelajaran, penanaman konsep yang melekat dari hasil penyimpulan serta meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, meningkatkan pemahaman dan daya ingat.

Pembelajaran kooperatif model TGT (*Teams Games Tournament*) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Tipe ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar siswa. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa lebih rileks dan menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Concept Map (Peta Konsep) adalah salah satu pendukung pengembangan pembelajaran kooperatif agar proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif. Peta konsep adalah alat untuk mewakili adanya keterkaitan secara bermakna antar konsep sehingga membentuk proposisi. Proposisi adalah dua atau lebih konsep yang dihubungkan dengan garis yang diberi label (kata penghubung) sehingga memiliki arti.

Menurut Muniroh (2010) dalam penelitiannya yang berjudul “Model Pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* dengan Mengoptimalkan Media *Worksheet* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika” memberikan hasil belajar yang tinggi karena adanya peningkatan motivasi belajar siswa.

Menurut Sulisyaningsih (2012) dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) melalui Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Materi Ekosistem Siswa Kelas VII PK SMP Muhammadiyah 7 Surakarta Tahun Ajaran 2011/2012” menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa yaitu 100%. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti berkeinginan melakukan penelitian tentang perbedaan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran biologi melalui pembelajaran kooperatif dengan model yang berbeda untuk melihat keefektifan dari berbagai macam model pembelajaran yang ada pada pembelajaran kooperatif, dengan judul penelitian **“Perbedaan Pembelajaran SFAE dengan TGT Disertai *Concept Map* Ditinjau dari Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas VII Semester II di MTs N Surakarta 1 Tahun 2012/2013“**.

B. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih efektif, efisien, terarah dan dapat dikaji lebih mendalam maka diperlukan pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Subyek Penelitian

Siswa kelas VII B, Kelas VII C dan VII D MTs Surakarta 1 tahun ajaran 2012/2013.

2. Obyek Penelitian

Obyek dalam penelitian ini adalah perbedaan pembelajaran SFAE (*Student Facilitator and Explaining*) dengan TGT (*Teams Games Tournament*) disertai *Concept Map*.

3. Parameter Penelitian

Parameter penelitian berupa hasil pembelajaran biologi siswa dari aspek kognitif dan afektif.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, masalah yang dapat dirumuskan sebagai berikut: “Bagaimanakah perbedaan hasil belajar biologi siswa kelas VII MTs N Surakarta 1 yang menggunakan pembelajaran SFAE (*Student Facilitator and Explaining*) dengan pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) disertai *Concept Map*?”

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan, dalam penelitian ini memiliki tujuan yaitu: “Mengetahui perbedaan hasil belajar biologi siswa kelas VII MTs N Surakarta 1 yang menggunakan pembelajaran SFAE (*Student Facilitator and Explaining*) dengan TGT (*Teams Group Tournament*) disertai *Concept Map*”.

E. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian yang dilakukan diharapkan dapat bermanfaat untuk:

1. Bagi peneliti dapat menyampaikan informasi tentang perbedaan hasil belajar dari pembelajaran SFAE (*Student Facilitator and Explaining*) dengan TGT (*Teams Games Tournament*) disertai *Concept Map*.
2. Bagi Guru bidang studi khususnya biologi dapat menjadikan kedua model dari pembelajaran kooperatif tersebut sebagai salah satu alternatif dalam proses belajar mengajar.
3. Bagi siswa dapat memberikan motivasi belajar, melatih ketrampilan, bertanggung jawab pada setiap tugasnya, mengembangkan kemampuan berfikir dan berpendapat positif serta memberikan bekal untuk dapat bekerjasama dengan orang lain baik dalam belajar maupun dalam masyarakat.