

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan bagi dirinya, masyarakat dan bangsa. Melalui pendidikan diharapkan mampu membentuk individu-individu yang berkompetensi di bidangnya sehingga sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Pendidikan di sekolah bertujuan untuk membantu peserta didik dalam pengembangan diri, yaitu pengembangan semua potensi, kecakapan serta karakteristik pribadi kearah yang positif, baik bagi peserta didik maupun lingkungannya. Dengan adanya perubahan sikap yang dialami peserta didik akan berpengaruh pada hasil belajar yang dicapai. Oleh karna itu, guru memiliki peranan penting terhadap proses belajar peserta didik untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Belajar merupakan tindakan dan perilaku peserta didik yang kompleks. Belajar dapat mengakibatkan perubahan pada diri seseorang berupa tingkah laku yang positif dan penambahan pengetahuan serta

kemahiran berdasarkan alat indera. Bila peserta didik belajar, maka akan terjadi perubahan mental pada diri peserta didik sehingga peserta didik dapat mencapai tujuan belajar tertentu. Dengan semakin meningkatnya kemampuan maka secara keseluruhan peserta didik dapat mencapai tingkat kemandirian. Akan tetapi apabila setelah belajar peserta didik tidak mengalami perubahan tingkah laku yang positif dan wawasannya tidak bertambah, maka dapat dikatakan bahwa belajarnya belum sempurna.

Kreatifitas guru sangat berpengaruh terhadap hasil belajar yang diharapkan. Seorang guru harus bisa memilih dan menggunakan metode yang tepat digunakan sesuai dengan materi yang diajarkan. Penggunaan metode yang tidak tepat akan menjadi kendala dalam pencapaian tujuan belajar yang telah dirumuskan. Guru juga harus profesional yaitu seorang guru perlu memiliki kemampuan merancang dan mengimplementasikan berbagai strategi pembelajaran yang dianggap cocok dengan minat dan bakat serta sesuai dengan taraf perkembangan peserta didik termasuk di dalamnya memanfaatkan berbagai sumber dan media pembelajaran untuk menjamin efektivitas pembelajaran (Sanjaya, 2010).

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran di sekolah mempunyai tujuan membantu peserta didik agar memperoleh berbagai pengalaman. Dari pengalaman tersebut tingkah laku peserta didik bertambah baik dari segi kuantitas maupun kualitasnya. Tingkah laku ini meliputi pengetahuan, keterampilan, dan nilai atau norma yang berfungsi

sebagai pengendali sikap dan perilaku peserta didik. Sistem pembelajaran yang baik dapat membantu peserta didik agar peserta didik dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku dimanapun dan kapanpun.

Pada pembelajaran biologi, guru seringkali menggunakan metode konvensional (ceramah) yaitu guru membacakan atau menyampaikan materi yang telah disiapkan sedangkan peserta didik hanya mendengarkan dan mencatat dengan teliti materi yang dianggapnya penting. Metode konvensional selalu digunakan oleh sebagian besar guru dengan alasan mudah digunakan, akan tetapi kebutuhan peserta didik seperti fasilitas dan situasi belajar peserta didik kurang diperhatikan. Sementara tujuan belajar yang diharapkan adalah kegiatan belajar mengajar yang efektif dan kondusif. Ceramah dirasa paling cocok digunakan mengingat materi biologi yang terlampau banyak. Akan tetapi hal ini menyebabkan kurangnya antusias peserta didik untuk mengikuti pelajaran biologi sehingga peserta didik menjadi malas dan tidak bersemangat dalam belajar. Seharusnya dalam pembelajaran biologi peserta didik dapat bersikap aktif sehingga peserta didik mempunyai kemampuan untuk mengembangkan kreatifitasnya serta dapat memahami pelajaran biologi.

Peneliti melaksanakan penelitian di SMP Negeri 2 Kartasura karena pembelajaran biologi di SMP tersebut masih menggunakan metode ceramah. Metode ceramah ini kurang memfasilitasi peserta didik untuk saling bekerja sama antar peserta didik satu dengan yang lain dan

kurangnya kesempatan peserta didik untuk bersikap aktif sehingga peserta didik cenderung diam dan hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja. Seringkali peserta didik merasa bosan dan kurang aktif dalam proses belajar, akibatnya informasi yang diterima peserta didik tentang materi yang diajarkan tidak maksimal dan hasil belajar peserta didik pada pelajaran biologi menjadi rendah.

Mengacu dari kelemahan-kelemahan tersebut, maka seorang guru dapat menggunakan metode pembelajaran yang lebih menarik agar peserta didik tidak merasa bosan dan dapat bersikap aktif serta suasana pembelajaran lebih efektif. Ada beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk membangkitkan semangat belajar peserta didik salah satunya adalah metode pembelajaran kooperatif.

Pembelajaran kooperatif merupakan serangkaian kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik didalam kelompok, untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Terdapat empat hal penting dalam metode pembelajaran kooperatif, yakni : 1) Adanya peserta didik dalam kelompok, 2) Adanya aturan main (*role*) dalam kelompok, 3) Adanya upaya belajar dalam kelompok, 4) Adanya kompetensi yang harus dicapai oleh kelompok. Dalam pembelajaran ini akan tercipta sebuah interaksi yang lebih luas, yaitu interaksi komunikasi yang dilakukan antar guru dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik, dan peserta didik dengan guru (Rusman, 2011).

Pembelajaran kooperatif meliputi pembelajaran model jigsaw, STAD (*Student Team Achivement Devision*), NHT (*Number Heads Together*), TAI (*Team Assisted Individualization atau Team Accelerated Instruction*). *Think Pair Share*, *Picture and picture*, *Problem posing*, TGT (*Team games Tournament*), CICR (*Cooperative Integrated Reading and Composition*), Daur Belajar (*Learning Cycle*), PBL (*Problem Base Learning*) dan lain sebagainya. Namun yang dirasa cocok untuk mengaktifkan peserta didik adalah pembelajaran kooperatif tipe STAD (*student Team Achivement Devision*) dan TGT (*Team Games Tournament*).

Pembelajaran kooperatif tipe STAD pertama kali dikembangkan oleh **Robert Slavin** (1995) dan rekan-rekannya di *Johns Hopkin University* (Huda, 2013). STAD merupakan pendekatan *Cooperatif Learning* yang menekankan pada aktifitas dan interaksi peserta didik untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pembelajaran guna mencapai prestasi yang maksimal. Guru yang menggunakan STAD mengajukan informasi akademik baru kepada peserta didik setiap minggu menggunakan presentasi verbal atau teks.

Pembelajaran kooperatif model TGT pada mulanya dikembangkan oleh **David davries** dan **Keath Edward** (1995). Pada model ini peserta didik memainkan permainan dengan anggota-anggota tim yang lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka (Trianto, 2011). Permainan TGT ini tersusun dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan

dengan konten yang dirancang untuk mengetes seberapa jauh pengetahuan peserta didik yang diperoleh dari prestasi kelas dan latihan tim. Diadakan aturan tantangan yang memungkinkan seorang pemain atau peserta didik tersebut mengungkapkan jawaban berbeda untuk menantang jawaban lainnya.

Pada penelitian berjudul “Pembelajaran Biologi Model STAD dan TGT Ditinjau Keingintahuan dan Minat Belajar Siswa” yang diteliti oleh Muldayanti (2013), menyatakan bahwa pembelajaran biologi dengan model TGT lebih efektif dibandingkan dengan model STAD karena dengan metode TGT siswa cenderung lebih aktif dan lebih terarah, siswa terdorong untuk berpikir dan secara terbuka sehingga akan memberikan kepuasan pada dirinya sendiri. Sedangkan pada metode STAD siswa yang lebih pandai cenderung lebih aktif.

Dari penelitian yang berjudul “Efektifitas Model Pembelajaran TGT dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Hasanudin Semarang Kompetensi Dasar Gerak Tumbuhan” yang diteliti oleh Ammaria (2011), menyatakan bahwa penerapan model TGT dapat berperan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan rata-rata nilai hasil belajar kognitif kelompok eksperimen lebih tinggi dari kelompok kontrol.

Pembelajaran model STAD dan TGT memiliki kemiripan dalam langkah pembelajaran yaitu adanya presentasi kelas, tim, kuis (untuk STAD) dan Games akademik atau turnamen (untuk TGT), skor kemajuan

individu dan rekognisi tim. Kedua model ini berbeda dalam hal evaluasi tujuan pembelajaran dimana STAD menggunakan model kuis dan TGT menggunakan *games academic* atau turnamen. Untuk itu peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian tentang perbandingan pembelajaran model STAD dan model TGT dengan judul penelitian “Perbandingan Hasil Belajar Biologi Menggunakan Model Pembelajaran STAD Dan TGT Pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 2 Kartasura Tahun Pelajaran 2013/2014”

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

Bagaimana perbedaan hasil belajar biologi antara model pembelajaran STAD dan model TGT pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Kartasura Tahun Pelajaran 2013/2014?

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Subyek penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Kartasura tahun pelajaran 2013/2014.

2. Obyek Penelitian

Obyek penelitian ini adalah strategi pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Team Achivement Devision*) dan TGT (*Team Games Tournament*).

3. Parameter

Parameter yang digunakan adalah hasil belajar biologi peserta didik dalam ranah kognitif yaitu berupa hasil *post tes* peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 2 Kartasura Tahun Pelajaran 2013/2014.

D. Tujuan Pembelajaran

Tujuan yang akan dicapai pada penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar biologi antara model pembelajaran STAD dan model TGT pada peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 2 kartasura Tahun Pelajaran 2013/2014.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi semua pihak yang bersangkutan, diantaranya:

1. Ditinjau dari segi teoritis

Penelitian ini memberikan inovasi baru dalam pengembangan pengetahuan tentang penggunaan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan menerapkan metode pembelajaran kooperatif model STAD (*Student Team Achivement Devision*) dan TGT (*Team Games Tournament*).

2. Ditinjau dari segi praktis

Peneliti dapat memberii manfaat bagi,

a. Bagi peserta didik

- 1) Penelitian ini dapat meningkatkan motivasi belajar biologi peserta didik melalui penerapan pembelajaran kooperatif model STAD dan TGT.
- 2) Peserta didik menjadi senang dan tertarik terhadap pelajaran biologi karena peserta didik dilibatkan secara aktif dalam pembelajaran melalui penerapan pembelajaran TGT dan STAD.

b. Bagi Guru

- 1) Penelitian ini dapat digunakan sebagai motivasi untuk meningkatkan keterampilan memilih strategi pembelajaran yang bervariasi dan dapat memperbaiki sistem pembelajaran sehingga memberikan layanan yang terbaik bagi peserta didik.
- 2) Penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk mengatasi masalah pembelajaran yang membutuhkan penyelesaian melalui pembelajaran kooperatif model STAD dan TGT.

c. Bagi sekolah

- 1) Penelitian ini diharapkan dapat memberi motivasi dan inovasi baru dalam pembelajaran biologi sehingga dapat meningkatkan semangat, minat dan hasil belajar peserta didik.

2) Penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam menyusun program peningkatan proses pembelajaran pada tahap berikutnya melalui penerapan pembelajaran kooperatif model STAD dan TGT.

d. Peneliti

Peneliti memperoleh suatu ilmu pengetahuan melalui penerapan penelitian secara langsung dengan acuan dari teori-teori yang didapat selama peneliti berada di bangku perkuliahan dan menelaah kepustakaan.