

**PENINGKATAN MINAT BELAJAR BIOLOGI**  
**SISWA SMP MELALUI MODEL PEMBELAJARAN**  
***TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT)***

**TESIS**



Oleh

**ZAIPUDIN ARAHIM**

**NIM : Q100050108**

**Program Studi : Magister Manajemen Pendidikan**

**Konsentrasi : Manajemen Sekolah**

**PROGRAM PASCASARJANA**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

**2006**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Proses belajar mengajar yang berorientasi pada keberhasilan tujuan senantiasa memberikan rangsangan kepada siswa untuk berpartisipasi secara aktif, karena siswa merupakan subyek utama dalam belajar. Dalam menciptakan kondisi belajar mengajar tersebut sedikitnya ditentukan oleh lima variabel yaitu: melibatkan siswa secara aktif, menarik minat dan perhatian siswa, membangkitkan motivasi siswa, prinsip individualitas serta peragaan dalam pengajaran (Uzer, 1996). Proses belajar mengajar yang berorientasi pada keberhasilan tujuan aktivitas siswa sangat diperlukan, sebab siswa sebagai subyek didik adalah yang merencanakan dan ia sendiri yang melaksanakan belajar dengan bimbingan guru (Egglestion, 1997: dalam Winataputra, 1993)

Dalam pelaksanaan proses pembelajaran Biologi, pada beberapa SLTP di Kabupaten Klaten menunjukkan bahwa sebagian besar (60%) siswa tampak kurang berminat, kurang bergairah dan cenderung tidak aktif. Hal ini ditunjukkan oleh sikap yang kurang antusias ketika pelajaran akan berlangsung, rendahnya respon umpan balik dari siswa terhadap pertanyaan dan penjelasan guru serta pemusatan perhatian yang kurang. Setelah dilakukan wawancara dan kolaborasi dengan beberapa guru dan siswa, kurang berminatnya siswa dalam kegiatan pembelajaran biologi disebabkan : model atau metode pembelajaran aktif, siswa tidak dilibatkan secara aktif dan kurang diberi tanggung jawab dalam kegiatan pembelajaran, pandangan siswa terhadap pelajaran biologi sebagai pelajaran

hafalan yang membosankan, guru kurang menerapkan variasi kegiatan pembelajaran di laboratorium karena keterbatasan waktu dan sarana. Faktor utama yang dirasakan sebagai penyebab kurang minatnya siswa dalam kegiatan pembelajaran biologi adalah : guru kurang menerapkan model pembelajaran yang variatif dan menarik serta melibatkan aktivitas maupun tanggung jawab siswa.

Minat siswa dalam belajar biologi perlu ditingkatkan karena merupakan salah satu faktor utama penentu keberhasilan proses belajar mengajar, bahkan minat mempengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar siswa (Muhibbin, 1995). Kurangnya minat siswa dalam kegiatan belajar biologi akan menyebabkan kondisi proses belajar mengajar menjadi tidak kondusif dan tidak efektif sehingga menghambat siswa dalam memahami materi pelajaran secara aktif menurut Wittrock (dalam Darliana, 1990), siswa akan memahami pelajaran bila siswa aktif sendiri membentuk atau menghasilkan pengertian dari hal – hal yang diinderanya. Masalah mutu, efisiensi dan efektifitas pendidikan merupakan masalah pokok yang telah menjadi kesepakatan nasional untuk diprioritaskan penanggulangannya (Tilaar, 1998; Tirtaraharjo, 1994).

Dari faktor utama penyebab kurangnya minat siswa dalam belajar biologi maka perlu usaha peningkatan minat dengan tindakan kelas (Classroom action) yang menambah variasi model pembelajaran, menarik atau menyenangkan, melibatkan siswa, meningkatkan aktifitas dan tanggung jawab siswa. Model pembelajaran kooperatif merupakan tindakan pemecahan yang dilakukan karena dapat meningkatkan kemajuan belajar, sikap siswa yang lebih positif, menambah motivasi dan percaya diri, menambah rasa senang (Team Instruktur Jawa Tengah, 1999). Disamping itu dapat mengembangkan dan

menggunakan ketrampilan berfikir kritis, kerjasama kelompok hubungan antar pribadi siswa, menciptakan lingkungan menghargai, membangun suasana kerjasama. Salah satu strategi model pembelajaran kooperatif ialah teknik *Team Games Tournament (TGT)/Pertandingan kelompok bermain*, yang dapat mendorong pencapaian belajar siswa dalam situasi permainan yang menyenangkan.

Mainan, sulap dan permainan ditemukan pada semua kebudayaan manusia, dan merupakan pemenuhan suatu kebutuhan mendasar bagi anak – anak (dan juga orang dewasa) serta sesuatu yang sangat menarik (Russel Tytler, 1999). Maka suasana permainan dalam pembelajaran akan menarik dan menimbulkan efek rekreatif dalam belajar siswa. Aktifitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Seperti karakteristik pembelajaran kooperatif lainnya, model *Team Games Tournament* memunculkan adanya kelompok dan kerjasama dalam belajar, disamping itu terdapat persaingan antar individu dalam kelompok maupun antar kelompok.

Tindakan model pembelajaran dalam penelitian ini dimaksudkan untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar biologi terutama minat siswa, aktifitas siswa dan kondisi pembelajaran yang kondusif. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan efek yang positif pada pencapaian hasil belajar siswa.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian di atas, maka masalah penelitian tindakan kelas ini dapat dirumuskan sebagai berikut: Apakah tindakan guru dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* dapat meningkatkan minat belajar biologi 70% siswa kelas 3A SMPN 1 Klaten tahun pelajaran 2006/2007?

## **C. Cara Pemecahan Masalah**

Minat siswa yang rendah terhadap pelajaran Biologi antara lain disebabkan oleh siswa itu sendiri, sarana pembelajaran maupun guru, kemampuan rata – rata rendah, anggapan biologi tidak bermanfaat secara langsung, siswa menganggap biologi hafalan, siswa tidak bertanggung jawab terhadap tugas, siswa kurang dilibatkan secara aktif, Biologi dianggap terlalu sukar. Kurangnya pengetahuan guru tentang model – model pembelajaran, tidak adanya tenaga laborat, alat bahan yang tidak cukup serta tidak ada cukup waktu dalam persiapan, juga menjadi penyebab yang bersumber dari aspek guru dan sarana pembelajaran. Dari penyebab – penyebab permasalahan di atas, ditawarkan pemecahan masalah melalui strategi pembelajaran yang dapat mengatasi penyebab permasalahan diatas, yaitu: pembelajaran kooperatif dengan teknik *Team Games Tournament*. Langkah – langkah pembelajaran dengan teknik *Team Games Tournament* sama dengan pembelajaran kooperatif pada umumnya seperti terlihat pada tabel berikut ini:

### Langkah – langkah Metode Pembelajaran Kooperatif

| Fase  | Tingkah laku Guru   |
|---|---|
| Fase-1<br>Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa                  | Guru menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar                                |
| Fase-2<br>Menyajikan informasi                                      | Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan   |
| Fase-3<br>Mengorganisasi siswa ke dalam kelompok – kelompok belajar | Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien. |
| Fase-4<br>Membimbing kelompok bekerja dan belajar                   | Guru membimbing kelompok – kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.  |
| Fase-5<br>Evaluasi  | Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing – masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.             |
| Fase-6<br>Memberikan penghargaan                                    | Guru mencari cara – cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.  |

Pembelajaran kooperatif dengan teknik *Team Games Tournament* mampu menghilangkan kejenuhan yang dialami siswa, mampu mengembangkan dan menggunakan ketrampilan berpikir kritis dan kerjasama kelompok, menyuburkan hubungan antar pribadi yang berbeda – beda, penerapan bimbingan oleh teman, menciptakan lingkungan yang menghargai nilai – nilai ilmiah, meningkatkan pencurahan waktu pada tugas, meningkatkan rasa hariga diri lebih tinggi dan dapat dilaksanakan dalam situasi santai penuh kekeluargaan.

#### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah tindakan guru dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar Biologi SMP Kabupaten Klaten yang ditunjukkan dengan meningkatnya jumlah siswa yang berminat tinggi dalam pelajaran Biologi dan penguasaan materi Biologi semakin baik.

Tujuan khusus dari penelitian ini adalah pada akhir siklus ke-3 penelitian tindakan kelas ini jumlah siswa yang berminat dalam mengikuti pelajaran Biologi meningkat secara signifikan, seperti ditunjukkan dengan indikator – indikator sebagai berikut: (i) Sekurang – kurangnya 60% siswa berminat mengikuti pelajaran Biologi, (ii) Suasana kelas kondusif untuk pembelajaran Biologi, (iii) Sekurang – kurangnya 90% siswa mengumpulkan hasil kerja/kegiatannya, (iv) Sekurang – kurangnya 85% siswa mendapat nilai  $\geq 70$  dari hasil kerja/kegiatan yang dikumpulkannya, (v) Sekurang – kurangnya 85% siswa mendapatkan nilai ulangan harian  $\geq 6,5$ .

## **E. Manfaat Penelitian**

### 1. Manfaat Teoritis

- a. Menambah perbendaharaan khasanah keilmuan bagi peneliti dan dunia pendidikan pada umumnya. Minat merupakan salah satu faktor internal siswa yang dapat mempengaruhi belajar siswa disamping intelegensi, bakat dan motivasi. Penerapan model pembelajaran yang sesuai dengan keinginan siswa dan sesuai pula dengan materi pelajaran yang sedang dibicarakan. Pemilihan model pembelajaran yang tepat akan menimbulkan suasana pembelajaran di kelas lebih kondusif, model pembelajaran sesuai dengan tuntutan perkembangan dunia pendidikan saat ini.
- b. Dapat digunakan sebagai acuan bagi peneliti lain sejenis untuk mengupas lebih jauh tentang penerapan model pembelajaran terhadap upaya peningkatan prestasi dalam rangka peningkatan mutu pendidikan.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi guru

Dari penelitian ini akan menjadikan acuan bagi guru untuk tugas profesinya sehingga akan meningkatkan kinerja guru, pemahaman tentang proses belajar mengajar, serta meningkatkan ketrampilan guru dalam mengelola proses pembelajaran.

#### b. Bagi siswa

Kepada siswa diharapkan menjadikan kelas di sekolah itu merupakan tempat yang penuh dengan rasa suka cita, wajah – wajah ceria selalu tampak di wajah mereka. Siswa tidak memandang guru itu menakutkan,



guru membosankan, guru itu tidak menyenangkan, tetapi sebaliknya siswa memandang guru itu sebagai sosok yang dibutuhkan. Siswa datang ke sekolah bukan untuk menerima tugas guru, tetapi datang di sekolah untuk memberi tugas guru, guna memberi pertolongan kepada mereka. Siswa datang untuk dilayani bukan untuk melayani. Penerapan model pembelajaran yang tepat akan meningkatkan kemampuan berpikir kritis, menyuburkan hubungan antar pribadi yang positif, serta meningkatkan pemahaman terhadap materi pelajaran.

c. Bagi Kepala Sekolah

Sebagai acuan untuk mendorong kepada para guru agar lebih inovatif dalam menjalankan proses belajar mengajar, demi membangkitkan semangat dan kegairahan antara guru dan siswa.

d. Bagi Dinas Pendidikan

Munculnya pemikiran – pemikiran baru yang lebih segar dari para guru, yang akan menambah perbendaharaan. Guru tidak sekedar sebagai pelaksana tetapi sekaligus sebagai pemikir dalam melaksanakan tugas.

e. Sebagai sumbangan kepada Program Pasca Sarjana Magister Manajemen Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta dalam bentuk penelitian ilmiah.