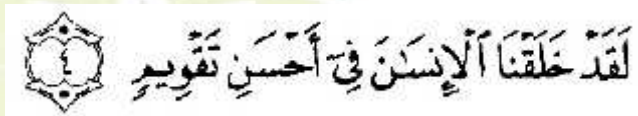


BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia adalah makhluk Allah yang mampu berfikir dan bertindak. Kemampuan tersebut dianugerahi oleh Allah SWT, dimana Allah telah membekali manusia dengan berbagai macam potensi. Sebagaimana dijelaskan dalam al-Qur'an surat At-tin ayat 4 sebagai berikut:



Artinya : “Sesungguhnya kami telah menciptakan manusia dalam rupa (bentuk) yang sebaik-baiknya”.

Manusia merupakan makhluk yang diciptakan oleh Allah dengan sempurna dengan diberikannya akal, ada empat aspek dalam diri manusia yang perlu diasah agar bisa mencapai kesuksesan dalam kehidupan bermasyarakat, yaitu aspek jasmani, aspek intelektualitas, aspek emosional dan aspek spiritual. Aspek-aspek tersebut yang mampu manusia gunakan menuju kesempurnaan, pendidikan dalam hal ini memiliki peranan penting didalamnya.

Pendidikan merupakan 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 dan kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, Bangsa dan Negara (UU No.20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS).

Berbagai inovasi pembelajaran selalu dikembangkan untuk mengantisipasi pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, diantaranya adalah model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif selalu disamakan dengan kerja kelompok, karena model pembelajaran kooperatif mampu menciptakan perubahan baru di dalam kelas. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan pembelajaran dimana siswa belajar dalam kelompok yang beranggotakan 5-6 orang siswa dengan kemampuan yang berbeda (Herman, 2013:2).

TGT merupakan model pembelajaran dimana siswa belajar sambil bermain, didalam permainan siswa akan berkompetisi dengan baik dan siswa tidak akan merasa jenuh dalam belajar. Model TGT merupakan model pembelajaran yang mudah diterapkan, model ini melibatkan seluruh aktifitas siswa, siswa menjadi tutor sebaya, hal ini dapat dilihat bahwa model TGT berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dengan Gain penguasaan konsep pada pada kelas kontrol 16,7 sedangkan Gain pada kelas eksperimen 49,5 (Rosdiani, 2013:68).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti, kegiatan pembelajaran biologi di kelas XI siswa cenderung pasif dan kurang menunjukkan kreativitas, hal ini ditandai dengan sikap siswa yang bosan dalam belajar, dengan pengetahuan siswa hanya terbatas apa yang diperoleh dari guru, siswa kesulitan dalam mengembangkan pengetahuan yang diperoleh dari pembelajaran dan siswa kurang berani mengungkapkan ide, gagasan, ataupun pendapat. Penyebab dari kurangnya aktifitas siswa salah satunya adalah terletak pada strategi mengajar dengan metode yang sering digunakan dalam

pembelajaran di kelas dengan diskusi dan ceramah. Penerapan metode belajar tersebut, tidak semua anak berhasil mencapai nilai sesuai batas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70 dengan nilai rata-rata ulangan pada materi sistem saraf masih rendah yaitu 69. Hal tersebut belum tercipta kondisi pembelajaran yang menyenangkan dan pembelajaran di kelas masih belum melibatkan siswa secara aktif. Kondisi demikian yang menyebabkan siswa tidak termotivasi untuk belajar sehingga berpengaruh negatif terhadap hasil belajar siswa.

Hasil belajar yang berpengaruh negatif terhadap siswa bisa diakibatkan pola komunikasi yang tidak baik, komunikasi antar siswa dengan guru merupakan penyampaian pesan berupa materi pelajaran, komunikasi terjadi apabila ada kesamaan makna antara siswa dan guru mengenai apa yang dibicarakan sehingga akan berpengaruh baik terhadap hasil belajar siswa (Rian, 2016:734). Indikator hasil belajar dalam aspek kognitif menurut Bloom yang direvisi meliputi C1-C6 yaitu mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3), menganalisis (C4), menilai (C5) dan mencipta (C6) (Anderson, 2010:99).

Materi pada penelitian ini yaitu pada sub materi sistem saraf. Alasan memilih materi ini karena materi sistem saraf merupakan materi yang sifatnya abstrak sehingga perlu pemahaman dengan metode selain ceramah., dalam silabus 2013 materi sistem saraf terdapat di semester genap kelas XI SMA/MA, sedangkan penelitian ini akan dilaksanakan pada kelas XI SMA semester genap. sehingga ada kesesuaian materi yang diambil dengan jadwal penelitian yang akan dilakukan.

Berdasarkan uraian masalah di atas, alternatif model pembelajaran yang sesuai untuk membangun pengetahuan, bekerja sama dalam kelompok, berinteraksi, berkomunikasi serta membangun kecerdasan emosional siswa di kelas adalah Model Pembelajaran TGT. Model Pembelajaran TGT merupakan sebuah model manajemen kelas dimana para siswa ditempatkan dalam tim dengan kemampuan yang heterogen untuk berkompetisi dalam sebuah permainan.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka perlu dilakukan penelitian yang bisa meningkatkan hasil belajar siswa melalui penelitian yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Sub Materi Sistem Saraf”**.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada sub materi sistem saraf kelas XI ?
2. Bagaimana hasil belajar siswa dengan dan tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada sub materi sistem saraf kelas XI ?

3. Bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada sub materi sistem saraf kelas XI ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan identifikasi permasalahan yang telah dirumuskan, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Keterlaksanaan proses pembelajaran siswa dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada sub materi sistem saraf.
2. Menganalisis hasil belajar siswa dengan dan tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada sub materi sistem saraf.
3. Menganalisis pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada sub materi sistem saraf.

D. Manfaat Penelitian

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap sistem pendidikan khususnya dalam bidang biologi dalam upaya membentuk Sumber Daya Manusia yang berkualitas.
2. Penelitian ini digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam menerapkan pembelajaran dengan menggunakan model pelajaran yang tepat sehingga meningkatkan kualitas mengajar serta menemukan gagasan baru dalam

pemecahan masalah pada peserta didik dalam pembelajaran khususnya pada konsep sistem saraf.

3. Penelitian ini mampu meningkatkan minat siswa dalam belajar serta melatih kemampuan berpikir dalam pemahaman konsep.

E. Kerangka Berpikir

Belajar merupakan tingkah laku seseorang sebagai akibat pengalaman yang berasal dari lingkungan. Guru perlu menyiapkan atau merencanakan berbagai pengalaman belajar yang akan diberikan pada peserta didik dan pengalaman belajar tersebut harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Pembelajaran secara konvensional merupakan suatu pembelajaran menekankan peran guru dalam proses pembelajaran menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Kejenuhan yang dialami peserta didik dalam proses pembelajaran biologi pada sub materi sistem saraf manusia sebagian besar disebabkan oleh faktor didaktik, termasuk metode pembelajaran yang berpusat pada guru yang akan berdampak pada rendahnya hasil belajar biologi, oleh sebab itu diperlukan model pembelajaran kooperatif.

Pembelajaran bisa dilakukan dengan baik, salah satunya dengan menerapkan model dalam pembelajaran. Pembelajaran *kooperatif* merupakan model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerjasama didalam kelompok kecil serta *kolaboratif* terdiri dari empat atau lima orang anggota dengan struktur kelompok heterogen. Siswa dibagi menjadi kelompok kecil dan diarahkan untuk mempelajari materi pelajaran yang telah ditentukan, dalam hal

ini sebagian besar aktivitas pembelajaran berpusat pada siswa yakni mempelajari materi pelajaran dan berdiskusi untuk memecahkan masalah.

Adapun langkah-langkah dalam penggunaan model pembelajaran TGT menurut Slavin (2005:170).

1. Tahap penyajian kelas (*class presentation*)
2. Belajar dalam kelompok (*Team*)
3. Permainan (*Games*)
4. Turnamen (*Tournament*)
5. Penghargaan kelompok (*Team recognition*).

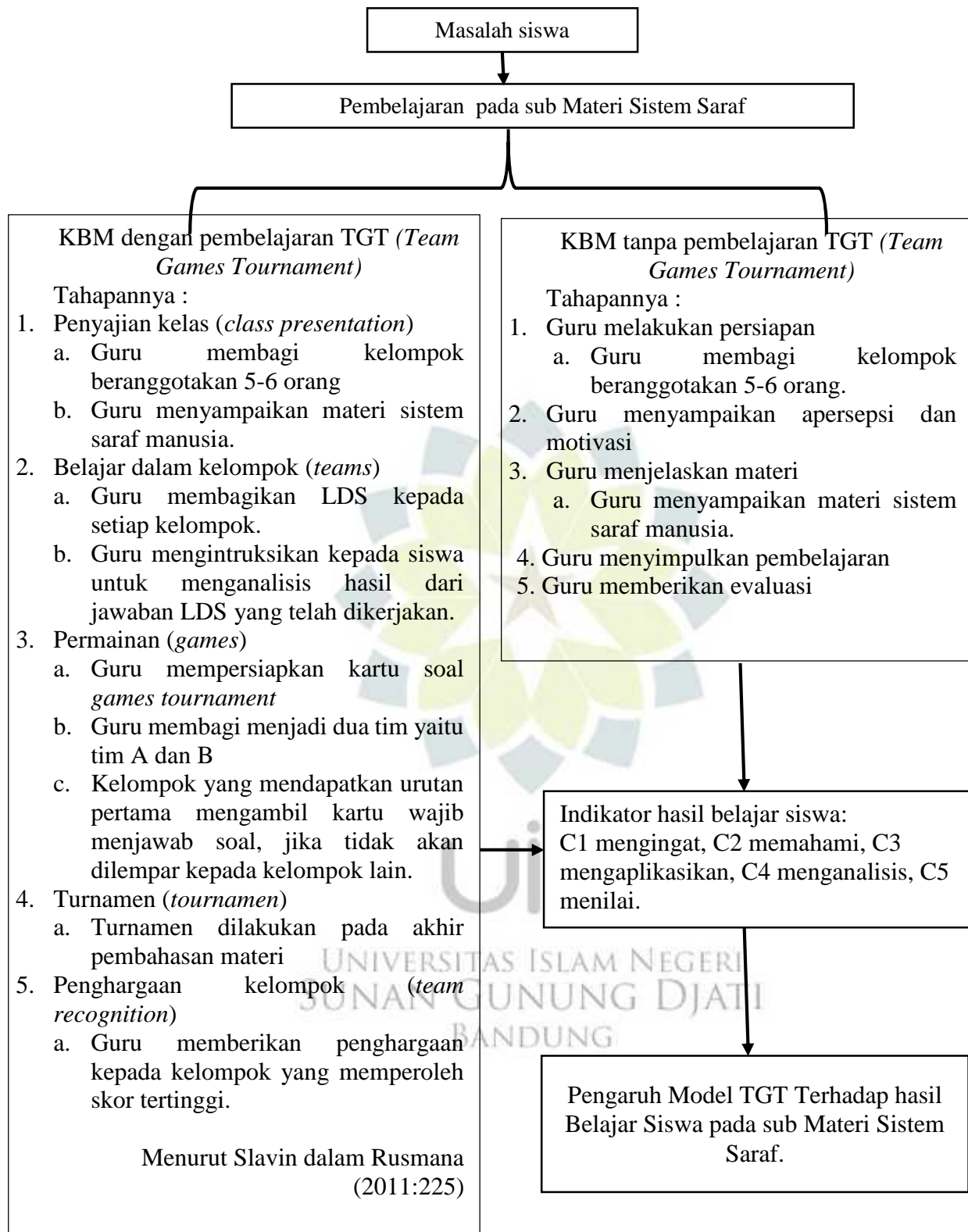
Lima langkah pada TGT diatas mempunyai peranan yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Siswa akan berperan aktif melatih pemahaman, motivasi, rasa percaya diri dan bekerja sama antar siswa dengan kelompoknya. Langkah-langkah dalam penggunaan model TGT yang mengarah pada peningkatan hasil belajar siswa yaitu pada tahap *games* dan *Tournament*. Soal-soal yang tercantum dalam permainan tersebut nantinya secara tidak langsung membuat peserta didik mengolah pemahamannya dalam berfikir, soal tersebut dirancang sesuai indikator yang harus dicapai siswa terhadap hasil belajar dari mulai mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3) , menganalisis (C4) dan menilai (C5). Model ini juga memiliki kelemahan dan kelebihan.

Berikut ini kegunaan yang termuat di dalam buku Model Pembelajaran kooperatif (Slavin, 2013:72-73).

Berdasarkan uraian di atas, model TGT yang diterapkan pada sub materi sistem saraf akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Kerangka berfikir dapat dilihat sebagai berikut pada gambar 1.1





Gambar 1.1 Kerangka Berpikir.

F. Hipotesis

Adapun hipotesis dasar yang diajukan sebagai berikut: “ Model Pembelajaran TGT berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada sub materi sistem saraf”.

Adapun hipotesis statistiknya dapat dirumuskan sebagai berikut:

H₀ : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar siswa pada sub materi sistem saraf.

H_a : Terdapat pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar siswa pada sub materi sistem saraf.

G. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Luluk Fajri bertujuan untuk mengetahui peningkatan proses dan hasil belajar dengan penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT dilengkapi dengan teka teki silang. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan, 1). Penerapan pembelajaran TGT yang dilengkapi dengan TTS dapat meningkatkan kualitas proses belajar. Hal ini dapat dilihat dari keaktifan siswa pada siklus I dan II. Persentase keaktifan siswa pada siklus I 60.72% dan 71.43% pada siklus II. 2). Penerapan model pembelajaran TGT yang dilengkapi dengan TTS dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini, hasil belajar yang dimaksud adalah ketuntasan belajar dan afektif siswa. Pada siklus I, persentasi ketuntasan belajar siswa 64.29% dengan rata-rata nilai 72.3 dan pada siklus II persentasi ketuntasan belajar siswa menjadi 89.29% dengan rata-rata nilai 76.1. sedangkan

untuk aspek afektif, pencapaian rata-rata indikator adalah 64.29% pada siklus I dan 75% pada siklus II.

Menurut Purnamasari (2014) menyatakan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* mampu meningkatkan kemandirian siswa dan nalar siswa, mengaktifkan peserta didik, dengan kata lain pembelajaran lebih terfokus kepada peserta didik. Selaras dengan pendapat Delisle (1997) yang mengemukakan bahwa strategi *student-centered* akan membangun penalaran siswa.

Pada penelitian yang dilakukan Rosdiani bahwa sebelum pembelajaran, nilai rata-rata penguasaan konsep siswa terhadap pembelajaran sistem pencernaan manusia tidak berbeda signifikan, yaitu kelas eksperimen 47,25 dan kelas kontrol 46,21. Setelah pembelajaran kedua kelas mengalami peningkatan, yaitu nilai rata-rata eksperimen 74,08 dan kelas kontrol 55,75. Hal tersebut bahwa penerapan pembelajaran (TGT) mengalami kenaikan sebesar 5%.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Ambarawati menunjukkan bahwa terdapat peningkatan prestasi belajar siswa dalam dua siklus. Peningkatan ketuntasan siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 4 siswa (11,76%). Pada penerapan pembelajaran TGT mengalami kenaikan sebesar 5% dan pada penelitian yang dilakukan oleh Wahyudin N-gain penalaran matematis kelas eksperimen sebesar 0,7594 sedangkan *mean* (rata-rata) N-gain penalaran matematis kelas kontrol sebesar 0,3695. Hasil interpretasi N-gain

menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan penalaran matematis kelas eksperimen tergolong tinggi dan kelas kontrol tergolong sedang.





uin

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG