

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan yang berkualitas tidak terlepas dari peran guru dalam proses pembelajaran. Guru dituntut mampu menciptakan situasi pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, efektif, dan menyenangkan. Oleh karena itu, proses pembelajaran harus dirancang sedemikian rupa supaya perhatian siswa dalam pembelajaran dapat dicapai sesuai dengan yang diharapkan.

Guru dalam pembelajaran hendaknya tidak menggunakan model pembelajaran yang monoton. Dalam pembelajaran guru harus dapat menggunakan model-model atau cara mengajar yang baik sehingga siswa dapat merasa tertarik atau tidak bosan pada saat pembelajaran. Salah satu keterampilan yang harus dikuasai oleh guru adalah keterampilan memilih model pembelajaran, karena pemilihan model pembelajaran dapat membantu guru dalam penyampaian konsep yang disampaikan kepada siswa dan mempengaruhi hasil belajar.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 14 Oktober 2017 dengan guru mata pelajaran biologi di SMA Negeri 6 Kota Tasikmalaya, terungkap bahwa rata-rata nilai ulangan biologi tahun ajaran 2018/2019 pada konsep Sistem Reproduksi pada Manusia yakni 70, sedangkan Kriteria Ketuntasan Minimal adalah 75. Hal ini menunjukkan bahwa kurangnya kemampuan peserta didik dalam penugasan dan

pemahaman peserta didik dalam penugasan dan pemahaman terhadap pembelajaran biologi yaitu dapat terlihat dari hasil belajar yang masih rendah.

Salah satu penyebab rendahnya hasil belajar tersebut di antaranya adalah pemilihan model pembelajaran yang digunakan oleh guru yang bersifat kurang menarik sehingga peserta didik bersikap pasif dan selalu mendengarkan saja. Rendahnya motivasi belajar peserta didik dapat ditunjukkan dari indikator: 1) motivasi peserta didik bertanya hanya sebesar 13,33%, 2) mengerjakan soal-soal latihan hanya sebesar 20% dan 3) motivasi peserta didik dalam berdiskusi hanya sebesar 13,33%. Selain rendahnya motivasi belajar terdapat masalah lain yaitu pencapaian KKM hanya sebesar 53,33%, sehingga dari hasil tersebut peserta didik setiap ulangan harian hanya nilainya kurang dari KKM dan hanya beberapa orang yang mampu mencapai nilai KKM 75.

Banyak model pembelajaran yang bervariasi, salah satunya yaitu model pembelajaran kooperatif. Pada dasarnya pembelajaran kooperatif adalah suatu pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar secara aktif, dimana peserta didik tidak hanya diajak untuk turut serta dalam proses pembelajaran, tetapi juga diharapkan mampu untuk saling bekerjasama secara berkelompok dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Model pembelajaran yang harus digunakan yaitu yang dapat merangsang peserta didik untuk dapat terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran dan dapat pada seluruh jenjang tingkat pendidikan sekolah

salah satunya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. mengapa hasil belajar peserta didik pada konsep Sistem Reproduksi pada Manusia di kelas XI SMA Negeri 6 Kota Tasikmalaya masih rendah?;
2. mengapa konsep Sistem Reproduksi dianggap sulit?;
3. apakah kemampuan dalam penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan hasil pembelajaran?; dan
4. bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik pada konsep Sistem Reproduksi pada Manusia di kelas XI SMA Negeri 6 Kota Tasikmalaya?.

Agar permasalahan tersebut dapat mencapai tujuan yang diinginkan maka penulis membatasi permasalahan penelitiannya sebagai berikut:

1. model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT);
2. subjek penelitian adalah peserta didik kelas XI SMA Negeri 6 Kota Tasikmalaya;
3. hasil belajar diperoleh dari skor yang didapat peserta didik setelah melakukan tes hasil belajar pada konsep Sistem Reproduksi pada Manusia ; dan

4. pengukuran hasil belajar dibatasi hanya pada ranah kognitif saja, yang meliputi aspek mengingat (C1), memahami (C2), memakai (C3), menganalisis (C4), dan mengevaluasi (C5), serta pengukuran dimensi pengetahuan faktual (K1), konseptual (K2) dan prosedural (K3).

Berdasarkan uraian tersebut, penulis melakukan penelitian tentang :  
 “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Konsep Sistem Reproduksi pada Manusia di kelas XI IPA SMA Negeri 6 Kota Tasikmalaya Tahun Ajaran 2018/2019”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut : “Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik pada konsep Sistem Reproduksi pada Manusia di kelas XI IPA SMA Negeri 6 Kota Tasikmalaya tahun ajaran 2018/2019 ?”.

## **C. Definisi Operasional**

Agar istilah yang digunakan dalam penelitian ini tidak menimbulkan salah pengertian, maka penulis mencoba mendefinisikan beberapa istilah sebagai berikut:

1. hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Pengetahuan yang diukur yaitu pengetahuan faktual (K<sub>1</sub>), konseptual (K<sub>2</sub>) dan prosedural (K<sub>3</sub>) serta meliputi pada jenjang mengingat

(C<sub>1</sub>), mengerti (C<sub>2</sub>), memakai (C<sub>3</sub>), menganalisis (C<sub>4</sub>), dan mengevaluasi (C<sub>5</sub>).

Dalam penelitian ini hasil belajar peserta didik ditunjukkan oleh skor yang didapatkan peserta didik setelah melakukan tes hasil belajar pada konsep Sistem Reproduksi pada Manusia; dan

2. model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan dan melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan (*reinforcement*). Adapun langkah-langkah dalam pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu sebagai berikut:
  - a. guru menyampaikan materi secara singkat dengan menggunakan media power point dan penjelasan tentang LKS yang dibagikan kepada setiap kelompok;
  - b. guru membagi peserta didik menjadi kelompok-kelompok berdasarkan kriteria kemampuan (prestasi) peserta didik. Kelompok biasanya terdiri dari 5 sampai 6 orang peserta didik;
  - c. guru memberikan tugas kepada setiap kelompok dan mendiskusikannya;
  - d. pada tahap game atau permainan guru memanggil tiga orang peserta didik yang mewakili tim atau kelompoknya masing-masing;

- e. pada turnamen atau lomba pertama, guru membagi peserta didik ke dalam beberapa meja turnamen secara homogen (setara);
- f. kemudian guru mengumumkan kelompok dengan skor tertinggi dan diberikan penghargaan kelompok (Team Recognition); dan
- g. guru dan peserta didik bersama-sama menyimpulkan dari hasil diskusi

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

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik pada konsep Sistem Reproduksi pada Manusia di kelas XI MIPA SMA Negeri 6 Kota Tasikmalaya Tahun Ajaran 2018/2019.

#### **E. Kegunaan Penelitian**

##### **1. Kegunaan Teoretis**

- a. Sumbangan terhadap perkembangan ilmu pengetahuan bagi dunia pendidikan khususnya sains dalam menggunakan model pembelajaran yang lebih bervariasi;
- b. Sebagai bahan acuan khususnya dibidang ilmu biologi dalam memperbaiki proses kegiatan belajar mengajar dan mengembangkan keaktifan peserta didik.

## 2. Kegunaan Praktis

### a. Bagi sekolah

Memberikan masukan bagi pihak sekolah dalam menentukan model pembelajaran yang tepat, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam suatu mata pelajaran.

### b. Bagi guru

- 1) Memberikan alternatif yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran yang bervariasi.
- 2) Memberikan wawasan mengenai berbagai macam model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

### c. Bagi peserta didik

- 1) Membantu peserta didik dalam memahami konsep-konsep biologi serta meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran yang aktif khususnya pada konsep ekosistem.
- 2) Sebagai daya motivasi peserta didik dalam peningkatan ilmu pengetahuan.
- 3) Memacu peserta didik sehingga mampu berpikir aktif, kreatif, dan inovatif.

### d. Bagi Peneliti

- 1) Menambah pengetahuan dan wawasan serta pemahaman dalam penyusunan suatu hasil penelitian khususnya mengenai model

pembelajaran *team games tournament* (TGT) serta dapat digunakan sebagai bahan acuan untuk mengembangkan model-model pembelajaran serupa pada konsep yang lain.

- 2) Sebagai daya motivasi peneliti dalam peningkatan ilmu pengetahuan mengenai model-model pembelajaran.