

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan dan teknologi terus menerus berkembang, bahkan saat ini berkembang dengan pesat. Seiring dengan perkembangan IPTEK, maka dibutuhkan sumber daya manusia yang berkualitas. Dunia pendidikan sampai saat ini masih memprihatinkan karena masih rendahnya mutu pendidikan di Indonesia. Hal ini menjadi tantangan bagi guru dalam membentuk siswa menjadi sumber daya manusia yang berkualitas.

Pembelajaran adalah hal yang memiliki posisi penting di dalam peningkatan mutu pendidikan. Oleh karena itu, pencarian suatu metode dan model pembelajaran yang dapat meningkatkan mutu pendidikan menjadi suatu keharusan yang dilakukan oleh seorang guru. Dewasa ini, telah banyak metode dan model pembelajaran yang telah dikembangkan di dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan. Sehingga dengan metode dan model yang dipilih guru diharapkan dapat membantu siswa dalam mengembangkan pengetahuannya secara efektif.

Bertolak belakang dengan hal tersebut, fakta di lapangan menunjukkan bahwa metode dan model pembelajaran yang telah dikembangkan masih kurang diterapkan oleh para guru. Mereka masih berpegang teguh pada paradigma lama mengenai pembelajaran yang bersumber pada asumsi *tabula rasa* John Locke. Locke mengatakan bahwa pikiran seorang anak bagaikan kertas kosong yang putih dan siap menunggu coretan-coretan dari gurunya. Dengan kata lain, otak

seorang anak ibarat botol kosong yang siap diisi dengan segala ilmu pengetahuan yang berasal dari guru. Banyak guru yang masih menganggap paradigma lama ini sebagai satu-satunya alternatif (Lie, 2010: 3).

Beberapa fakta di lapangan juga menunjukkan bahwa pembelajaran yang terpusat pada guru sampai saat ini masih menemukan beberapa kelemahan. Kelemahan tersebut dapat dilihat pada berlangsungnya proses pembelajaran di kelas, interaksi aktif antara siswa dengan guru atau siswa dengan siswa jarang terjadi. Mereka cenderung belajar masing-masing, sehingga hasil belajar pun cenderung rendah. Rendahnya hasil belajar siswa ini, menjadi indikasi bahwa pembelajaran yang dilakukan belum efektif.

Oleh karena itu, diperlukan suatu model pembelajaran alternatif yang dapat mengatasi masalah tersebut. Salah satu model pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk mengembangkan pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan secara penuh dalam suasana belajar yang terbuka dan demokratis adalah pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT).

Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar (Slavin, 2009).

Beberapa penelitian telah dilakukan berkaitan dengan pembelajaran model TGT ini, diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Pipin (2010), hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terjadi peningkatan penguasaan konsep dengan kategori sedang. Bentuk interaksi sosial yang paling sering muncul dalam pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* adalah bentuk interaksi kooperatif dibandingkan dengan interaksi kompetitif dan individualistik. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Pujiastuti (2007) hasilnya menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan kemampuan berkomunikasi dengan kategori sedang dan pembelajaran kooperatif tipe TGT berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan berkomunikasi siswa.

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Belajar adalah perubahan tingkah laku secara relatif permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari praktik atau penguatan (*reinforced practice*) yang dilandasi tujuan untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik dan ekstrinsik, kedua faktor tersebut disebabkan oleh rangsangan tertentu sehingga seseorang berkeinginan untuk melakukan aktivitas belajar yang lebih giat dan semangat (Uno, 2008).

Motivasi mempunyai peranan penting dalam proses belajar mengajar baik bagi guru maupun siswa. Bagi guru mengetahui motivasi belajar dari siswa sangat diperlukan guna meningkatkan semangat belajar siswa. Bagi siswa motivasi belajar dapat menumbuhkan semangat belajar sehingga siswa terdorong untuk melakukan perbuatan belajar. Hasil belajar yang diharapkan biasanya berupa prestasi belajar yang baik atau optimal. Hasil belajar akan optimal jika terdapat

motivasi, karena itulah motivasi sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Sardiman, 2010: 84).

Materi sistem indera merupakan salah satu materi yang harus diajarkan pada siswa SMA kelas XI semester genap. Materi ini dipilih karena dalam kehidupan sehari-hari manusia dapat melihat, mendengar, ataupun meraba karena memiliki alat indera yang baik. Oleh karena itu, materi sistem indera ini perlu disampaikan dengan baik kepada siswa sehingga siswa mengetahui struktur, fungsi serta kelainan, gangguan dan penyakit yang mungkin menyerang alat indera manusia. Pembelajaran pada materi sistem indera juga melibatkan pengamatan secara langsung dan sederhana. Sehingga dapat memotivasi siswa untuk belajar materi tersebut.

Berdasarkan permasalahan itu, dilakukanlah penelitian berjudul **Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Sistem Indera.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka masalah yang diteliti dirumuskan sebagai berikut: “Bagaimana pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa pada materi sistem indera?”

Untuk memperjelas masalah penelitian ini, maka rumusan masalah tersebut dapat dijabarkan dalam bentuk pertanyaan penelitian, yaitu:

1. Bagaimana hasil belajar siswa sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) pada materi sistem indera?
2. Bagaimana motivasi belajar siswa pada pembelajaran model *teams games tournament* (TGT) pada materi sistem indera?

C. Batasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan, maka ruang lingkup dalam penelitian ini dibatasi agar dapat memperjelas hasil dari penelitian. Masalah yang dibatasi pada hal-hal berikut:

1. Konsep yang diteliti pada penelitian ini adalah konsep sistem indera pada manusia.
2. Model *teams games tournament* (TGT) ini terdiri dari 4 tahapan yaitu: tahap presentasi kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*team*), turnamen akademik (*tournament*) dan penghargaan kelompok (*team recognition*).
3. Hasil belajar yang di ukur adalah aspek ranah kognitif berdasarkan taksonomi Bloom yang telah direvisi yang di uji dengan tes pilihan ganda sebanyak 25 soal. Tipe soal yang digunakan adalah jenjang pengetahuan (C1), jenjang pemahaman (C2), dan jenjang aplikasi (C3) sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar.

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang telah dirumuskan maka, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa pada materi sistem indera.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi siswa

Pembelajaran diharapkan dapat memberikan suatu pengalaman belajar yang baru untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa.

2. Manfaat bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadikan bahan rekomendasi dalam memilih model pembelajaran pada materi biologi lainnya.

3. Manfaat bagi peneliti lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan untuk mengembangkan aspek lain dari model TGT yang belum diteliti.

F. Asumsi

Penelitian ini didasarkan atas asumsi bahwa:

1. Model pembelajaran kooperatif sangat berguna untuk membantu siswa menumbuhkan kemampuan kerja sama, berpikir kritis, dan kemampuan membantu teman (Lie, 2010).

2. Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor internal seperti kemampuan diri, dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan (Sudjana, 2010).
3. Hasil belajar akan menjadi optimal, jika terdapat motivasi (Sardiman, 2010: 84)

G. Hipotesis

Berdasarkan asumsi, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

H_0 : Tidak ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa pada materi sistem indera.

H_1 : Ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa pada materi sistem indera.