

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah hal yang memiliki posisi penting di dalam peningkatan mutu pendidikan. Oleh karena itu, pencarian suatu pendekatan dan model pembelajaran yang dapat meningkatkan mutu pendidikan menjadi suatu keharusan yang dilakukan oleh seorang tenaga pendidik. Dewasa ini, telah banyak pendekatan dan model pembelajaran yang telah dikembangkan di dalam upaya peningkatan mutu pendidikan.

Bertolak belakang dengan hal tersebut, fakta di lapangan menunjukkan bahwa pendekatan dan model pembelajaran yang telah dikembangkan masih kurang diterapkan oleh para pendidik. Mereka masih berpegang teguh pada paradigma lama mengenai proses belajar-mengajar yang bersumber pada teori (atau mungkin lebih tepatnya, asumsi) *tabula rasa* John Locke. Locke mengatakan bahwa pikiran seorang anak bagaikan kertas kosong yang putih bersih dan siap menunggu coretan-coretan dari gurunya. Dengan kata lain, otak seorang anak ibarat botol kosong yang siap diisi dengan segala ilmu pengetahuan dan kebijaksanaan sang mahaguru. Berdasarkan asumsi ini dan asumsi yang sejenisnya, banyak guru yang masih menganggap paradigma lama ini sebagai satu-satunya alternatif. Mereka mengajar dengan metode ceramah dan mengharapkan siswa untuk Duduk, Diam, Dengar, Catat, dan Hafal (3 DCH) serta mengadu siswa satu sama lain Johnson, Johnson dan Smith (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 saat berlangsungnya proses pembelajaran di kelas, interaksi aktif antara siswa dengan guru atau siswa dengan siswa jarang terjadi. Siswa kurang terampil menjawab pertanyaan atau bertanya tentang konsep yang diajarkan. Siswa kurang bisa bekerja dalam kelompok diskusi dan pemecahan masalah yang diberikan. Mereka cenderung belajar sendiri-sendiri. Pengetahuan yang didapat bukan dibangun sendiri secara bertahap oleh siswa atas dasar pemahaman sendiri, karena siswa jarang menemukan jawaban atas permasalahan atau konsep yang dipelajari. Akibatnya, pencapaian nilai akhir siswa cenderung relatif rendah.

Rendahnya pencapaian nilai akhir siswa ini, menjadi indikasi bahwa pembelajaran yang dilakukan selama ini belum efektif. Nilai akhir dari evaluasi belajar belum mencakup penampilan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran, hingga sulit untuk mengukur keterampilan siswa.

Upaya peningkatan prestasi belajar siswa tidak terlepas dari berbagai faktor yang mempengaruhinya. Dalam hal ini, diperlukan guru kreatif yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan disukai oleh peserta didik. Suasana kelas perlu direncanakan dan dibangun sedemikian rupa sehingga siswa mendapatkan kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain. Dalam interaksi ini, siswa akan membentuk komunitas yang memungkinkan mereka untuk mencintai proses belajar dan mencintai satu sama lain. Dalam suasana belajar yang penuh dengan persaingan dan pengisolasiisan siswa, sikap dan hubungan yang negatif

akan terbentuk dan mematkan semangat siswa. Suasana seperti ini akan menghambat pembentukan pengetahuan secara aktif, oleh karena itu pengajar perlu menciptakan suasana belajar sedemikian rupa sehingga siswa bekerjasama secara gotong-royong (Lie, 2010: 7). Salah satu upaya untuk terjadinya peningkatan prestasi belajar dalam kaitannya dengan kemunculan interaksi sosial siswa adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif.

Pembelajaran kooperatif telah dikembangkan secara intensif melalui berbagai penelitian, tujuannya untuk meningkatkan kerjasama akademik antar siswa, membentuk hubungan positif, mengembangkan rasa percaya diri, serta meningkatkan kemampuan akademik melalui aktivitas kelompok. Dalam pembelajaran kooperatif, terdapat saling ketergantungan positif di antara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Setiap siswa mempunyai kesempatan yang sama untuk sukses. Aktivitas belajar berpusat pada siswa dalam bentuk diskusi, mengerjakan tugas bersama, saling membantu dan saling mendukung dalam memecahkan masalah. Melalui interaksi belajar yang efektif siswa lebih termotivasi, percaya diri, serta mampu membangun hubungan interpersonal. Disamping model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai hasil belajar akademik, model pembelajaran kooperatif juga efektif untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa yang tidak dapat ditemukan di metode konvensional (Lie, 2010: 12).

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan di dalam kelas adalah tipe *Teams Game Tournament* (TGT). Pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT siswa diarahkan untuk berdiskusi dan diakhir pembelajaran

siswa dihadapkan pada sebuah turnamen akademik agar siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Slavin, 2009: 13), selain itu sistem pengajaran dalam pembelajaran kooperatif *Teams Game Tournament* dapat memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerjasama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur. Dimana dalam sistem pengajaran tradisional, siswa dipaksa bekerja secara individu atau kompetitif tanpa ada banyak kesempatan untuk berinteraksi dan bekerjasama dengan sesama (Lie, 2010: 13).

Materi Mollusca dan Arthropoda merupakan salah satu materi pokok dalam mata pelajaran biologi SMA kelas X yang termasuk ke dalam Invertebrata. Materi ini biasanya disampaikan dengan struktur belajar berantai atau disajikan secara berurutan. Pada pembelajaran seperti ini, siswa tidak disajikan kesempatan untuk menemukan sendiri bagaimana persamaan atau perbedaan antara satu phylum dengan phylum lainnya. Sedangkan, dalam kompetensi dasar menurut Kurikulum Tingkat Satuan pendidikan (KTSP), siswa dituntut untuk dapat mendeskripsikan ciri-ciri phylum dalam dunia hewan dan perannya dalam kehidupan. Selain itu, pembelajaran yang seperti ini juga kurang memberikan ruang bagi siswa untuk berinteraksi satu sama lain, baik antara siswa dengan siswa atau siswa dengan guru, padahal dengan adanya interaksi sosial dapat menciptakan suasana yang mendorong siswa untuk membentuk pengetahuan secara aktif, sehingga terjadi peningkatan hasil belajar yang diharapkan.

Ciri-ciri phylum yang harus dipelajari siswa sangatlah banyak. Salah satu phylum yang dianggap sulit dalam konsep invertebrata adalah phylum Mollusca

dan Arthropoda. Meskipun hewan-hewan Mollusca dan Arthropoda banyak dijumpai di sekitar kita, tetapi didalamnya banyak terdapat pengelompokan-pengelompokan sehingga menyulitkan siswa untuk memahaminya. Oleh karena itu, model pembelajaran *Teams Game Tournament* yang menyediakan ruang bagi siswa untuk berdiskusi, berinteraksi dan bertanding dalam suasana yang menyenangkan diharapkan dapat dijadikan sarana untuk meningkatkan hasil belajar dan interaksi sosial siswa pada topik-topik tersebut.

Beberapa penelitian telah dilakukan berkaitan dengan pembelajaran kooperatif tipe TGT, diantaranya penelitian yang dilakukan Subaeti (2009/2010), hasil penelitiannya menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan signifikan pemahaman konsep siswa melalui pembelajaran kooperatif tipe TGT dan STAD pada konsep sistem koordinasi. Selain itu, penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT menurut hasil penelitian Fauziah (2008/2009) menunjukkan bahwa melalui penerapan pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT), keterampilan kooperatif dapat dimunculkan, sedangkan penelitian yang terkait dengan interaksi siswa diantaranya adalah penelitian Ma'rifah (2007/2008), dimana hasil penelitiannya menunjukkan bahwa interaksi siswa dalam pembelajaran dapat digali dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan modul berprograma.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dilakukan suatu penelitian pendidikan tentang Penerapan Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* sebagai Upaya untuk Meningkatkan Interaksi Sosial dan Hasil Belajar Siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah untuk penelitian ini adalah: “Bagaimana peningkatan hasil belajar dan interaksi sosial yang muncul pada pembelajaran dengan *Teams Game Tournament*?”. Untuk lebih memperjelas rumusan masalah tersebut, maka dimunculkan pertanyaan-pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah hasil belajar siswa pada subkonsep Mollusca dan Arthropoda sebelum dan setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Game Tournament*?
2. Bagaimanakah interaksi sosial siswa yang muncul pada pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Game Tournament*?

C. Batasan Masalah

Agar penelitian yang dilakukan menjadi lebih terarah, maka penelitian ini dibatasi pada masalah:

1. Hasil belajar yang dicapai dalam pembelajaran IPA dapat dalam bentuk ranah kognitif, afektif dan psikomotoris (Sudjana, 2009: 22). Namun dalam penelitian ini, hasil belajar yang dimaksud lebih menekankan pada ranah kognitif saja. Ranah kognitif yang dimaksud dalam hal ini adalah penguasaan konsep siswa tentang konsep Mollusca dan Arthropoda yang diukur dengan menggunakan soal *pretest* dan *posttest*, yang diiringi dengan soal pilihan ganda.

2. Interaksi sosial yang diteliti adalah interaksi berdasarkan kriteria keterlibatan siswa, intensitas dan jenis interaksi, cara siswa untuk menyelesaikan tugas, pengambilan keputusan, penyelesaian suatu masalah, serta interaksi siswa dan guru, yang diukur dengan menggunakan lembar observasi interaksi sosial.
3. Konsep yang dipelajari dalam penelitian ini adalah konsep Invertebrata pada subkonsep filum Mollusca dan Arthropoda.

D. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada subkonsep Mollusca dan Arthropoda sebelum dan setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Game Tournament*.
2. Untuk mengetahui interaksi sosial siswa yang muncul pada pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Game Tournament*.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa

Pembelajaran dengan metode pembelajaran *Teams Game Tournament* diharapkan dapat menumbuhkan suasana belajar yang menyenangkan, mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa (*student oriented*) dan melalui pembelajaran *Teams Game Tournament* diharapkan siswa dapat membangun interaksi langsung di antara siswa, membina rasa tanggung jawab setiap anggota kelompok atas hasil belajarnya dan juga

teman-teman sekelompoknya, serta mengembangkan keterampilan-keterampilan interpersonal kelompok sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar dan dapat membangun interaksi positif antara siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

2. Bagi Guru

Sebagai bahan masukan untuk memperluas pengetahuan dan wawasan bagi guru mengenai model pembelajaran sehingga model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* dapat menjadi salah satu alternatif dalam upaya meningkatkan hasil belajar dan interaksi sosial siswa.

3. Bagi Peneliti

Sebagai rujukan bagi peneliti lain dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* pada konsep Biologi lainnya.

F. Asumsi

1. Pembelajaran kooperatif adalah solusi ideal terhadap masalah menyediakan kesempatan berinteraksi secara kooperatif dan tidak dangkal kepada para siswa dari latar belakang etnik yang berbeda (Slavin, 2010: 103)
2. Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya tiga tujuan penting pembelajaran, yaitu hasil belajar akademik, penerimaan terhadap keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial (Ibrahim, dkk, 2000:7).

3. Pembelajaran kooperatif memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dan bekerjasama dengan siswa yang lain dalam suasana gotong-royong yang harmonis dan kondusif (Lie, 2010: 17).

G. Hipotesis

H₁ : “Adanya peningkatan hasil belajar dan kemunculan interaksi sosial siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada subkonsep Mollusca dan Arthropoda.”

