

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Meningkatnya pemahaman masyarakat mengenai perbedaan individual mengakibatkan semakin tingginya tuntutan terhadap variasi metode pembelajaran dalam lingkup pendidikan. Masyarakat menuntut adanya perbaikan metode pembelajaran dari metode konvensional menuju metode-metode yang inovatif sehingga penyerapan materi oleh peserta didik dapat menjadi optimal.

Hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan ke SMA Negeri 5 Cimahi, menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan masih secara konvensional. Penggunaan metode konvensional tersebut berpusat pada guru (*teacher-centered*) yang menyebabkan siswa cenderung pasif dan tidak dapat menggunakan daya nalarnya. Proses pembelajaran konvensional secara umum juga didominasi oleh beberapa siswa, sedangkan siswa yang lain cenderung banyak diam. Tugas kelompok dalam pembelajaran konvensional seringkali hanya dikerjakan oleh beberapa anggota kelompok yang biasanya pandai, sehingga menyebabkan kurangnya tanggung jawab siswa untuk berperan aktif sebagai anggota kelompok dalam kegiatan belajar mengajar. Mereka cenderung belajar masing-masing, sehingga hasil belajar pun cenderung rendah. Hal tersebut terlihat dari nilai rata-rata siswa kelas XI IPA untuk mata pelajaran Biologi yang masih dibawah KKM, yaitu sebesar 59,6. Rendahnya pencapaian nilai akhir siswa ini menjadi indikasi bahwa pembelajaran yang dilakukan selama ini belum efektif. Selain itu, materi Biologi yang abstrak dan di luar pengalaman siswa sehari-hari menjadi salah satu kendala guru untuk menyampaikannya kepada siswa sehingga siswa sulit untuk memahami materi tersebut. Menurut Usman (2003) hasil belajar yang efektif harus dimulai dengan pengalaman langsung atau pengalaman konkret dan menuju pengalaman yang lebih abstrak.

Materi pelajaran sistem reproduksi manusia merupakan materi pelajaran yang menarik bagi siswa. Namun sulit dipahami karena materi sistem reproduksi pada manusia merupakan materi yang dianggap abstrak yang selama

pembelajarannya siswa hanya mendengar penjelasan dari guru tanpa mengetahui seperti apa sistem reproduksi itu. Selain itu, materi ini membahas tentang proses terbentuknya zigot, fertilisasi, pembentukan sel gamet, dan lain-lain, yang semuanya terjadi di dalam saluran dan alat kelamin baik pria maupun wanita, yang tidak mungkin untuk diamati dengan mata telanjang. Apabila guru tidak dapat memilih metode dan media pembelajaran yang tepat untuk penyampaian materi tersebut, maka siswa hanya dapat menerima materi pembelajaran yang diberikan oleh guru dan belum aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga membuat siswa menjadi bosan.

Berdasarkan hasil studi yang telah dijelaskan di atas, permasalahan pada pembelajaran konvensional dapat diatasi dengan penerapan model pembelajaran inovatif. Pembelajaran inovatif merupakan pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa melalui pelibatan aktif siswa yang bersangkutan. Pembelajaran inovatif mampu membawa perubahan dalam proses belajar siswa karena siswa cenderung senang dengan pembelajaran yang memanfaatkan informasi dan teknologi yang terus berkembang (Isjoni dalam Arianti, 2011). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membawa dampak besar pada berbagai bidang kehidupan, salah satunya bidang pendidikan. Dalam dunia pendidikan, multimedia digunakan sebagai media pembelajaran interaktif.

Oleh karena itu, untuk membuat suatu pembelajaran yang abstrak menjadi konkret bagi siswa dibutuhkan visualisasi melalui suatu media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan kepada siswa. Ariani dan Haryanto (2010) menjelaskan bahwa secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja, serta sikap dan perhatian belajar siswa dapat ditingkatkan dan dipusatkan. Dengan demikian media pembelajaran dapat diartikan sebagai sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pada proses pembelajaran, media pembelajaran berguna untuk memperjelas penyajian materi agar tidak terlalu verbal yang hanya dengan kata-kata tertulis dan penjelasan lisan, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu serta

daya indera, membuat siswa lebih aktif, mengakomodir perbedaan individu siswa, dan membuat pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan. Menurut Tresna dalam Ali yang dikutip Ratini (2010) menjelaskan bahwa peranan media dalam pembelajaran mempunyai pengaruh sebagai berikut, yaitu media dapat menyiarkan informasi yang penting, dapat digunakan untuk memotivasi pembelajar pada awal pembelajaran, dapat menambah pengayaan dalam belajar, dapat menunjukkan hubungan-hubungan, dapat menyajikan pengalaman-pengalaman yang tidak dapat ditunjukkan oleh guru, dapat membantu belajar perorangan, dan dapat mendekatkan hal-hal yang ada di luar kelas. Hal serupa juga diutarakan oleh (Latuheru dalam Ratini 2010) yang menyatakan bahwa peran media dalam pembelajaran adalah membangkitkan motivasi belajar, mengulang apa yang telah dipelajari, merangsang pembelajar untuk belajar penuh semangat, mengaktifkan respon pembelajar, dan segera diperoleh umpan balik dari pembelajar.

Hasil penelitian Yunita (2006) tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada materi pelajaran fisika menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Ratini (2010) tentang penggunaan multimedia interaktif pada pelajaran biologi menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar Biologi siswa kelas SMA Muhammadiyah 1 Metro Tahun Pelajaran 2010/2011. Peningkatan hasil belajar siswa ditunjukkan oleh persentase jumlah siswa yang mencapai KKM di akhir siklus, sebesar 86,20%.

Berdasarkan data-data di atas, penelitian tentang TGT dan multimedia itu kebanyakan dilakukan sendiri-sendiri. Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti menggabungkan penelitian TGT dan multimedia menjadi model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis multimedia. Melihat materi tentang sistem reproduksi juga sesuai untuk dijadikan materi penelitian dalam menerapkan model pembelajaran berbasis multimedia karena materi sistem reproduksi itu perlu di jelaskan dengan bantuan media. Dengan demikian, pembelajaran untuk materi sistem reproduksi sebaiknya disampaikan melalui metode pembelajaran yang inovatif dan interaktif, yaitu dengan menggunakan model pembelajaran

kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis multimedia. Pembelajaran TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menggabungkan proses pembelajaran dengan permainan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement* (Slavin, 2005). Sehingga aktivitas belajar yang dipadukan dengan unsur *games* dan *tournament* yang di rancang dalam suatu media pembelajaran memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Selain itu, materi tentang sistem reproduksi pada manusia, khususnya mengenai proses terbentuknya zigot, fertilisasi, dan pembentukan sel gamet (gametogenesis) dapat tergambar secara nyata. Sehingga perlu diungkap lebih mendalam tentang “Peningkatan Hasil Belajar Sistem Reproduksi Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis Multimedia”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana peningkatan hasil belajar sistem reproduksi melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis Multimedia?”

Untuk memperjelas masalah penelitian, maka rumusan masalah di atas diuraikan dalam pertanyaan penelitian, yaitu:

1. Bagaimanakah pengetahuan awal siswa kelas eksperimen sebelum (*pretest*) dan setelah (*posttest*) pembelajaran melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbasis multimedia pada materi sistem reproduksi?
2. Bagaimanakah pengetahuan awal siswa kelas kontrol sebelum (*pretest*) dan setelah (*posttest*) pembelajaran melalui model pembelajaran diskusi kelompok pada materi sistem reproduksi?

3. Apakah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbasis multimedia dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem reproduksi?
4. Bagaimanakah respon siswa terhadap pembelajaran melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbasis multimedia pada materi sistem reproduksi?

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini terarah pada ruang lingkup masalah yang akan diteliti, maka dibuat batasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan dengan menggunakan dua kelas sebagai subjek penelitian. Siswa kelas XI IPA 6 sebagai kelas kontrol menggunakan pembelajaran dengan metode diskusi kelompok dan media pembelajaran berupa *charta* dan *power point*, sedangkan siswa kelas XI IPA 5 sebagai kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbasis multimedia.
2. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang terdiri atas 5 tahap yaitu tahap penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), turnamen akademik (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*teams recognition*).
3. Multimedia yang digunakan dalam penelitian ini berupa video animasi tentang materi sistem reproduksi yang dikemas dalam bentuk *Flash*.
4. Hasil belajar yang diukur adalah aspek ranah kognitif berdasarkan taksonomi Bloom yang meliputi jenjang kognitif C1-C4.

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah dan pertanyaan penelitian, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Memperoleh informasi mengenai peningkatan hasil belajar sistem reproduksi melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Yuke Widyana, 2013

Peningkatan Hasil Belajar Sistem Reproduksi Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Multimedia

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

berbasis multimedia.

2. Memperoleh informasi mengenai respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbasis multimedia pada materi sistem reproduksi.

E. Manfaat penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat kepada berbagai pihak. Manfaat tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Manfaat secara teoritis

Secara teoritis, manfaat yang diharapkan dari penelitian melalui pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Manfaat secara praktis

Secara praktis, manfaat yang diharapkan dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi siswa:

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberi wawasan luas, dapat merasakan situasi pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan, meningkatkan aktivitas dan hasil belajar, melatih kerjasama dengan teman ketika diskusi, memotivasi siswa supaya lebih giat belajar, menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat ketika *tournament*, dan keterlibatan belajar.

- b. Bagi guru:

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi rujukan dalam mengembangkan pengetahuan dan wawasan mengenai model pembelajaran terutama dalam materi sistem reproduksi sehingga dapat dijadikan alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, dapat menjawab permasalahan yang timbul dalam pembelajaran di sekolah, memperbaiki kualitas pembelajaran, dan menciptakan suasana kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan.

c. Bagi peneliti lain:

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan perbandingan untuk peneliti lain dalam meneliti masalah yang berkaitan dengan penelitian ini.

F. Asumsi

Penelitian ini dilandasi dengan asumsi, yaitu:

1. Dalam pembelajaran kooperatif tiap anggota kelompok harus saling bekerjasama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran dan menyelesaikan tugas kelompoknya (Ibrahim, et al., 2000).
2. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa belajar lebih rileks, disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar (Slavin, 2005).
3. Model pembelajaran kooperatif dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang ada dikarenakan adanya interaksi siswa di dalam kelompoknya dan juga adanya interaksi dengan guru sebagai pengajar (Slavin, 2009).
4. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat melibatkan kerjasama antar siswa (Slavin, 2005).
5. Media dapat menarik minat siswa dan dapat merangsang lebih banyak alat indera (Samodra, 2009).

G. Hipotesis

Berdasarkan asumsi diatas, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yaitu: “Terdapat perbedaan yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar sistem reproduksi melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis multimedia”.