

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Proses belajar-mengajar atau proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan mengaplikasikan kurikulum suatu program pendidikan agar mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Tujuan pendidikan pada dasarnya mengantarkan para siswa menuju pada perubahan-perubahan tingkah laku baik intelektual, moral maupun sosial agar dapat hidup mandiri sebagai individu dan makhluk sosial (Nana dan Ahmad, 2007:1). Dalam mencapai tujuan tersebut siswa berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur guru melalui proses pengajaran.

Guru sangat berperan dalam menyiapkan tujuan, bahan ajar, metodologi dan penilaian pembelajaran. Komponen-komponen tersebut akan berpengaruh dalam menentukan model pembelajaran.

Biologi merupakan salah satu mata pelajaran sains yang memiliki cukup banyak konsep, begitupun dengan materi jaringan tumbuhan yang di dalamnya terdapat konsep-konsep yang cukup rumit dan cukup sulit dikuasai siswa. Konsep-konsep tersebut harus dapat dikuasai oleh siswa karena salah satu tujuan dari pembelajaran sains adalah siswa mampu menguasai suatu konsep, aplikasi konsep, mampu mengaitkan satu konsep dengan konsep yang lainnya dan mampu memecahkan masalah yang dihadapinya. Hal ini berarti bahwa pembelajaran menekankan bagaimana caranya siswa agar dapat menguasai konsep, bukan hanya sekedar menghapal konsep-konsep tersebut. Berg (Hernawan, 2008) mengungkapkan bahwa pemahaman konsep bagi siswa sangatlah penting karena

**Syifaa Husniyah, 2013**

*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Penguasaan Konsep Dan Tingkat Kepercayaan Siswa SMA Dalam Menjawab Pertanyaan Konsep Jaringan Tumbuhan*  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

konsep merupakan abstraksi dari ciri-ciri sesuatu yang mempermudah komunikasi antara manusia dan memungkinkan manusia untuk berpikir.

Buchori (Withrington, 1982:187) berpendapat bahwa hasil belajar yang merupakan perubahan sungguh-sungguh dalam perilaku dan pribadi seseorang dapat bersifat permanen. Di dalam kenyataannya, memang banyak hal yang telah dipelajari sukar sekali bahkan tidak dapat lagi diproduksi dari daya ingatan siswa. Withrington (1982:187-190) melaporkan secara singkat beberapa hasil studi yang menunjukkan bahwa hal-hal yang bersifat hapalan (substansial-material) mudah cepat dilupakan dibandingkan hasil proses mental (fungsional-struktural) yang lebih tinggi, atau hasil-hasil pengalaman praktik yang berarti (*meaningful*). Sedangkan hal-hal yang kurang berarti (nama-nama, fakta) atau *less meaningful* mudah cepat dilupakan.

Dengan penguasaan konsep yang matang, bukan saja konsep tersebut dapat dipahami tapi akan terus diingat sehingga menimbulkan kepercayaan dari siswa dalam memecahkan masalah mengenai konsep atau materi yang telah dipelajarinya. Pemahaman konsep tidak hanya dapat diuji dengan suatu tes mengenai konsep tersebut tapi juga bagaimana siswa mampu menjawab pertanyaan dengan benar dan dengan rasa percaya diri bahwa ia memang menjawab dengan benar, bukan karena suatu kebetulan ketika siswa menjawab benar. Hal tersebut dapat membuktikan bagaimana keberhasilan seorang siswa dalam proses belajar. Untuk menguasai suatu konsep agar lebih berarti (*meaningful*) dan memperoleh keyakinan yang tinggi terhadap materi yang

dipelajarinya, maka dalam proses pembelajaran harus menggunakan model dan metode yang tepat.

Namun fenomena di lapangan selama ini menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran masih banyak permasalahan. Dari hasil wawancara dengan siswa, dalam proses belajar biologi di kelas XII IPA-4 SMAN 2 Sumedang, terdapat beberapa kelemahan yang mempengaruhi hasil belajar siswa dan berdasarkan hasil diagnosa, maka ditemukan beberapa kelemahan diantaranya: 1) mata pelajaran biologi dianggap sukar untuk dipelajari; 2) siswa kurang tertarik dengan cara guru menyampaikan materi (metode tidak bervariasi); 3) sebagian siswa kurang termotivasi untuk belajar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti berusaha meminimalisir permasalahan dengan menerapkan suatu model pembelajaran yang baru bagi siswa. Model pembelajaran berfungsi untuk memberikan situasi pembelajaran yang tersusun rapi untuk memberikan suatu aktivitas kepada siswa guna mencapai tujuan pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang dapat memacu keaktifan dari siswa dan memacu motivasi belajar siswa adalah model kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) (Suarjana, 2000:10). Peneliti beranggapan bahwa dengan meningkatnya keaktifan dan motivasi siswa maka pencapaian hasil belajar pun akan meningkat begitu pula dengan penguasaan konsepnya. Hal tersebut sejalan dengan yang disampaikan oleh Bodnes (1986) bahwa pengetahuan itu dibangun dalam pikiran siswa, bila motivasi siswa meningkat maka akan memacu siswa membangun pengetahuan sendiri mengenai konsep-konsep yang dipelajarinya.

TGT merupakan model pembelajaran yang memiliki tahapan-tahapan, antara lain presentasi kelas, diskusi tim, turnamen dan rekognisi tim. Pada saat turnamen siswa dihadapkan pada pertanyaan-pertanyaan yang harus langsung dijawab, benar atau salahnya jawaban dari siswa akan langsung mendapatkan penegasan dengan cara pemberian jawaban yang benar dari guru. Dengan adanya tahapan turnamen peneliti memiliki anggapan bahwa kepercayaan diri siswa akan meningkat karena adanya timbal balik berupa jawaban yang benar dari pertanyaan yang dilontarkan kepada siswa.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul *“Pengaruh Model Pembelajaran TGT Terhadap Penguasaan Konsep dan Tingkat Kepercayaan Siswa SMA Dalam Menjawab Pertanyaan Konsep Jaringan Tumbuhan”*.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah untuk penelitian ini adalah *“Bagaimanakah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT) terhadap penguasaan konsep dan tingkat kepercayaan siswa SMA kelas XI dalam menjawab pertanyaan konsep jaringan tumbuhan?”*

Untuk lebih mengarahkan penelitian yang akan dilakukan, dari rumusan masalah tersebut maka dijabarkan ke dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut.

- a. Bagaimanakah penguasaan konsep siswa sebelum dan setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan pembelajaran dengan menggunakan metode diskusi?
- b. Bagaimanakah tingkat kepercayaan siswa dalam menjawab pertanyaan konsep jaringan tumbuhan sebelum dan setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan pembelajaran dengan menggunakan metode diskusi?
- c. Bagaimanakah tanggapan siswa terhadap model pembelajaran TGT?

### **C. Batasan Masalah**

Batasan masalah penelitian ini antara lain:

- a. Penguasaan konsep yang diukur meliputi aspek mengingat (C1), memahami (C2) dan mengaplikasikan (C3). Pemilihan aspek ini didasarkan kepada Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi dasar (KD) materi jaringan tumbuhan di kelas XI SMA semester I
- b. Konsep jaringan tumbuhan yang dipelajari siswa dalam penelitian ini mencakup jaringan meristem tumbuhan dan jaringan non meristem atau jaringan dewasa tumbuhan yang terdiri dari jaringan epidermis, jaringan parenkim, jaringan sklerenkim, jaringan kolenkim, jaringan gabus dan jaringan vaskuler.

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

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) terhadap penguasaan konsep dan tingkat kepercayaan siswa SMA kelas XI dalam menjawab pertanyaan konsep jaringan tumbuhan. Tujuan penelitian di atas dapat dijabarkan dalam tujuan khusus sebagai berikut

- a. Untuk memperoleh gambaran tentang penguasaan konsep siswa sebelum dan setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan pembelajaran dengan menggunakan metode diskusi
- b. Untuk memperoleh gambaran tentang tingkat kepercayaan siswa dalam menjawab pertanyaan konsep jaringan tumbuhan sebelum dan setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan pembelajaran dengan menggunakan metode diskusi
- c. Untuk memperoleh gambaran tentang tanggapan siswa terhadap model pembelajaran TGT

#### **E. Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai salah satu alternatif dalam upaya perbaikan pembelajaran. Manfaat hasil penelitian dapat dijadikan pertimbangan alternatif model pembelajaran dan memberikan sumber informasi mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT). Manfaat bagi penelitian lain untuk mendapatkan gambaran mengenai penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game*

*Tournament* (TGT), agar dapat dijadikan pertimbangan dalam melakukan penelitian yang sama.

#### **F. Asumsi**

1. “Pembelajaran TGT menciptakan sebuah situasi di mana satu-satunya cara anggota kelompok bisa meraih tujuan pribadi mereka adalah jika kelompok mereka bisa sukses” (Johnson dkk., 1981, dan Slavin, 1983)
2. “Interaksi di antara siswa berkaitan dengan tugas-tugas pembelajaran seperti pada saat kerja tim dalam TGT akan terjadi dengan sendirinya untuk mengembangkan pencapaian prestasi siswa” (Damon, 1984 dan Murray, 1982)
3. Turnamen dalam TGT merupakan salah satu cara elaborasi, “Informasi dapat dipertahankan di dalam memori bila siswa terlibat dalam semacam pengaturan kembali kognitif, atau elaborasi dari materi” (Wittock, 1987)
4. “Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dapat mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain, proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa dan mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu” (Suarjana, 2000:10)

#### **G. Hipotesis**

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap penguasaan konsep dan tingkat kepercayaan siswa dalam menjawab pertanyaan konsep jaringan tumbuhan.