

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Pengetahuan manusia akhir-akhir ini berkembang dengan pesat sehingga dijuluki dengan eksplosif pengetahuan. Menurut ahli-ahli ilmu pengetahuan bahwa perkembangan ilmu pengetahuan dalam bidang sains bertambah dua kali lipat dalam tempo sepuluh tahun. Dalam perkembangan ini orang cenderung meninggalkan cara-cara yang dianggap terlalu konvensional, membatasi kreativitas, menghambat kecepatan kemajuan setiap individu secara bebas, dan cenderung menggunakan cara-cara baru yang konstruktivis dalam meningkatkan penguasaan pengetahuan dan keterampilan yang dimilikinya. Dalam dunia pendidikan juga telah ditemukan cara-cara baru dan model-model yang dapat digunakan dalam melaksanakan suatu pembelajaran sehingga peserta didik tidak terkubur dalam informasi dan fakta (Nasution, 1982: 20).

Upaya memandirikan siswa untuk belajar, bekerja sama dan menilai diri sendiri, sangat perlu dan diutamakan agar siswa mampu membangun sendiri pemahaman dan pengetahuannya. Dalam kurikulum berbasis kompetensi, penekanan pembelajaran diarahkan pada penguasaan siswa terhadap kompetensi-kompetensi dasar yang meliputi kemampuan berpikir kritis, kreatif dan inovatif, kemampuan menemukan dan memecahkan masalah, serta kemampuan berkomunikasi ilmiah melalui berbagai media (Depdiknas, 2002), yang kemudian dikembangkan lagi dalam KTSP 2006. Ini

berarti bahwa dalam proses pembelajaran di sekolah sudah seharusnya menggunakan cara-cara belajar yang lebih menggairahkan, lebih memacu kreatifitas, inisiatif, dan kemauan untuk maju pada diri setiap siswa.

Menurut Kardi (2005) sangat penting bagi kita untuk menyadari bahwa, agar pemahaman terhadap sains dan teknologi lebih mendalam, kita perlu memahami dan menghargai keterkaitan antara sains dan teknologi serta implikasinya terhadap masyarakat. Kesadaran semacam ini seharusnya menjadi salah satu tujuan pembelajaran sains di sekolah. Penelaahan terhadap tujuan pendidikan sains perlu dilakukan, agar landasannya tetap menjadi perhatian setiap guru sains dalam mengelola pembelajaran di kelas.

Tujuan pembelajaran sains adalah untuk meningkatkan kesadaran dan kelestarian lingkungan, memahami konsep-konsep IPA dan saling keterkaitannya, mengembangkan daya penalaran untuk memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari, mengembangkan keterampilan proses untuk memperoleh konsep-konsep IPA, menumbuhkan nilai dan sikap ilmiah, menerapkan konsep dan prinsip IPA untuk menghasilkan karya teknologi sederhana yang berkaitan dengan kebutuhan manusia dan memberi bekal pengetahuan dasar.

Matapelajaran biologi merupakan bagian dari IPA yang berfungsi antara lain sebagai berikut : (1) mengembangkan keterampilan untuk menerapkan konsep-konsep biologi, sikap, dan nilai serta kecerdasan dan keaktifan siswa, (2) menekankan sikap ilmiah kepada siswa dan melatihnya untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapinya secara ilmiah,(3)

menyadarkan kepada siswa tentang pentingnya menjaga kelestarian alam dan lingkungannya sehingga siswa mencintai dan mengagumkan pencipta-Nya (Syamsuri,2006).

Berdasarkan fungsi tersebut, diharapkan guru dapat menggunakan beberapa metode dan model pembelajaran yang bervariasi. Pemilihan berbagai macam metode dan model pembelajaran tertentu harus dipertimbangkan sebelum digunakan. Dalam pemilihan metode dan model pembelajaran perlu memperhatikan beberapa hal seperti tujuan pembelajaran, sifat materi pembelajaran, ketersediaan fasilitas, kondisi peserta didik, dan alokasi waktu yang tersedia (Ali,2000 dalam Maasawet,2008). Sehingga dengan memperhatikan hal-hal tersebut guru membuat siswa mampu berpikir kritis dan menggunakan nalar secara efektif dan efisien. Oleh karena itu tidak ada alasan bagi guru untuk mengunggulkan model pembelajaran yang satu dari model pembelajaran yang lain.

Pada dasarnya setiap guru menginginkan proses pembelajaran yang dilaksanakannya menyenangkan dan berpusat pada siswa. Siswa antusias mengacungkan tangan untuk menjawab pertanyaan atau memberikan pendapat, bersorak merayakan keberhasilan mereka, bertukar informasi dan saling memberikan semangat dan tujuan akhir dari semua proses itu adalah penguasaan konsep serta prestasi belajar yang memuaskan.

Sikap kurang bergairah, kurang aktif, kelas kurang berpusat pada siswa, dan kadang-kadang ada yang bermain-main sendiri di dalam kelas, merupakan masalah yang dihadapi SMA Negeri 5 Kupang, khususnya untuk

mata pelajaran Biologi pada siswa kelas XI. Dampak buruknya adalah penguasaan konsep dan kriteria ketuntasan minimal belajar mereka tidak mencapai standar kriteria ketuntasan minimal belajar yaitu $\leq 75\%$, sedangkan secara klasikal nilai rata-rata yang diperoleh siswa 60 dari jumlah siswa 18 orang. Oleh karena itu kondisi seperti ini tentunya perlu ditingkatkan secara efektif dan efisien.

Sebenarnya guru telah berusaha menciptakan pembelajaran agar siswa lebih aktif, di antaranya: pengamatan objek langsung, diskusi kelompok mengerjakan LKS, menggunakan media yang ada di sekolah, dan menggunakan metode tanya-jawab. Namun hasilnya belum dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar secara maksimal.

Jika kondisi yang seperti ini tidak dicarikan alternatif pemecahan masalahnya, maka guru tetap sebagai sumber informasi satu-satunya di kelas, tidak ada tukar informasi, penguasaan konsep dan peningkatan hasil belajar Biologi siswa tetap rendah dan pembelajaran Biologi jadi membosankan.

Sehubungan dengan masalah di atas, maka upaya penerapan peningkatan hasil belajar Biologi merupakan suatu kebutuhan yang sangat mendesak untuk dilakukan. Berdasarkan hal tersebut, dalam penelitian ini diujicobakan model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa dan memberi kesempatan siswa untuk bekerja sama dengan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen sekaligus menggembirakan siswa dengan permainan. Model tersebut adalah model pembelajaran kooperatif dengan pendekatan *teams games tournament* (TGT). Nur (1996: 25) mengatakan

bahwa model pembelajaran kooperatif tidak hanya unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep biologi yang sulit tetapi juga sangat berguna untuk menumbuhkan kerjasama, berfikir kritis, kemauan membantu teman dan sebagainya. Pada prinsipnya model pembelajaran kooperatif bertujuan mengembangkan tingkah laku kooperatif antar siswa sekaligus membantu siswa dalam pelajaran akademiknya. Alasan menggunakan materi pokok sistem pernapasan pada manusia adalah karena pokok bahasan tersebut terdapat pada semester genap dimana peneliti melakukan penelitian dan pokok bahasan tersebut menarik untuk diterapkan dengan model pembelajaran kooperatif dengan pendekatan TGT.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka penulis terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Pendekatan *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPA Materi Pokok Sistem Pernapasan Pada Manusia Di SMA Negeri 5 Kupang Tahun Ajaran 2013/2014.”

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Pendekatan *Teams Games Tournament* Efektif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPA Materi Pokok Sistem Pernapasan pada Manusia Di SMA Negeri 5 Kupang Tahun Ajaran 2013/2014?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penerapan model pembelajaran kooperatif Pendekatan *Teams Games Tournamen* terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPA materi pokok Sistem Pernapasan pada Manusia Di SMA Negeri 5 Kupang Tahun Ajaran 2013/2014.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah, sebagai informasi akan pentingnya menggunakan metode pengajaran disamping menggunakan metode ceramah, sehingga sekolah menghendaki adanya pelatihan menggunakan metode mengajar baru
2. Bagi Guru, sebagai tambahan variasi menggunakan metode pembelajaran ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran.
3. Bagi Siswa, dapat menambah minat dan semangat dalam mengikuti pembelajaran Biologi, serta melatih siswa untuk bekerjasama dan saling menghargai satu sama lain.
4. Bagi peneliti, sebagai tambahan wawasan ketika melakukan penelitian.
5. Bagi Pembaca, sebagai bahan referensi khususnya yang berminat melakukan penelitian lebih lanjut.

E. Penjelasan Istilah

Beberapa istilah yang perlu dijelaskan dalam penelitian ini yaitu:

1. Efektivitas adalah sesuatu yang memiliki pengaruh atau akibat yang ditimbulkan, manjur, membawa hasil dan merupakan keberhasilan dari suatu usaha atau tindakan.
2. Pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang yang bersifat heterogen baik dari segi kemampuan akademik, jenis kelamin, agama maupun ras atau suku (DEPDIKNAS, 2004).
3. Model pembelajaran kooperatif pendekatan *Teams Games Tournament* adalah salah satu pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbedaserta mengandung unsur permainan.
4. Hasil belajar adalah tingkat pencapaian belajar yang diukur dari skor yang diperoleh siswa dalam menjawab tes yang diberikan guru setelah mengikuti tes akhir dalam penelitian.