

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat, membawa berbagai permasalahan yang semakin rumit dan kompleks. Untuk menghadapi berbagai permasalahan tersebut, generasi muda dituntut untuk memiliki pola pikir dan sikap yang baik untuk dapat mengatasi tantangan yang ada. Oleh itu, peranan pendidikan sangatlah penting untuk mengembangkan dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia (Rustaman dkk.,2005).

Hingga saat ini, telah banyak model pembelajaran yang dikembangkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun proses pembelajaran yang cenderung dilaksanakan selama ini masih berorientasi terhadap penguasaan teori dan hafalan semua bidang studi. Metode pembelajaran yang terlalu berorientasi kepada guru (*teacher centered*) cenderung mengabaikan hak-hak dan kebutuhan, serta pertumbuhan dan perkembangan anak, sehingga proses pembelajaran yang menyenangkan, mengasyikkan dan mencerdaskan kurang dioptimalkan (Depdiknas, 2007).

Pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam model pengajaran di mana para siswa mempelajari materi pelajaran. Terdapat berbagai alasan yang mendukung penggunaan pembelajaran kooperatif, pembelajaran kooperatif dapat belajar untuk berpikir, menyelesaikan masalah, dan mengintegrasikan serta mengaplikasikan kemampuan dan pengetahuan mereka (Slavin,2005).

Pembelajaran kooperatif terdiri dari berbagai macam tipe, contohnya adalah *Jigsaw*, *Student Team Achievement Division (STAD)*, *Teams Games Tournaments (TGT)*, *Team Accelerated Instruction (TAI)* dan masih banyak tipe-tipe lainnya. semua tipe pembelajaran kooperatif tersebut terus diteliti dan dikembangkan sampai sekarang. Gull dan Shehzad

(2015) melakukan penelitian tentang efek pembelajaran kooperatif terhadap presentasi akademik.

Hasil penelitian Gull dan Shehzad (2015) menunjukkan bahwa aktivitas pembelajaran kooperatif (TGT, STAD, Jigsaw II) Memiliki pengaruh positif terhadap presentasi akademik mahasiswa pada bidang studi ilmu sosial. Penelitian lain dilakukan oleh Ajaja dan Eravwoke (2010) tentang efek strategi pembelajaran kooperatif terhadap prestasi akademik siswa SMP pada pembelajaran IPA .

Para ahli juga telah menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik, unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit, dan membantu siswa menumbuhkan kemampuan berpikir kritis (Trianto,2007). Dalam penelitian yang dilakukan oleh Nezami (2013) tentang efek pembelajaran kooperatif terhadap kemampuan berpikir kritis menunjukkan bahwa belajar melalui pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SMA.

Pembelajaran kooperatif sangat cocok digunakan dalam pembelajaran biologi. Lord (2001) mengungkapkan 101 alasan kenapa setiap guru biologi harus mempertimbangkan untuk menggunakan pembelajaran kooperatif pada pembelajaran biologi di kelas. Pembelajaran kooperatif memiliki banyak pengaruh positif dalam pengajaran biologi. berdasarkan pengalamannya, setelah siswa selesai melaksanakan pembelajaran biologi dengan menggunakan pembelajaran kooperatif, siswa menjadi semangat dan tertarik untuk mempelajari biologi. Hampir semua siswa tidak hanya mengetahui lebih banyak tentang biologi tapi juga dapat memahami biologi dengan lebih baik.

Hasil penelitian Saputra (2010) tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap hasil belajar biologi siswa kelas XI SMA menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar biologi siswa. Begitu pula pada penelitian yang dilakukan oleh Safitri (2012) tentang model pembelajaran *Teams*

*Games Tournaments* (TGT) dalam meningkatkan kemampuan konsep dan berpikir kritis siswa SMP pada konsep sistem gerak manusia menunjukkan bahwa pembelajaran TGT dapat meningkatkan kemampuan konsep dan berpikir kritis siswa.

*Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe model pembelajaran kelompok, turnamen akademik dan penghargaan kelompok. Pada model pembelajaran ini, siswa diarahkan untuk berdiskusi dan diakhir pembelajaran siswa dihadapkan pada sebuah turnamen akademik. Dimana siswa memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya. Model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) ini memiliki tujuan kelompok, adanya tanggung jawab individual serta kesempatan sukses yang sama. Penggunaan turnamen akademik menimbulkan adanya kompetisi yang sehat membedakan dengan model lainnya (Slavin,2005).

Model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament*(TGT) dapat diterapkan di mata pelajaran biologi. Materi sel diteliti untuk diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*(TGT) karena ada kaitannya dengan aktivitas sehari-hari. Materi sel adalah salah satu materi yang diajarkan pada siswa SMA kelas XI semester ganjil.

Materi sel perlu disampaikan dengan baik kepada siswa, sehingga siswa dapat menjelaskan komponen kimiawi penyusun sel, struktur, fungsi, dan proses yang berlangsung dalam sel sebagai unit terkecil kehidupan selain itu siswa dapat mengaplikasikan materi yang didapat untuk menjawab permasalahan-permasalahan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan demikian penulis ingin menerapkan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dengan perbantuan teknik inovasi pembelajaran yaitu dengan permainan hompimpa bertujuan melestarikan keanekaragaman budaya Indonesia.hompimpa atau hompimpah adalah sebuah cara untuk menentukan siapa yang menang dan kalah dengan menggunakan telapak tangan yang dilakukan oleh minimal tiga

peserta. Secara bersama-sama, peserta mengucapkan kata hom-pim-pa. ketika mengucapkan suku kata terakhir (pa), masing-masing peserta memperlihatkan salah satu telapak tangan dengan bagian dalam telapak tangan menghadap ke bawah atau ke atas.

Dalam budaya betawi, hompimpa dilakukan dengan lagu ber lirik “Hompimpa alaium gambeng. Mpok Ijah pakai bajurombeng”. pemenang adalah peserta yang memperlihatkan telapak tangan yang berbeda dari para peserta lainnya. Ketika peserta lainnya sudah menang, peserta yang kalah ditentukan oleh dua peserta yang tersisa dengan melakukan sulit.

Berdasarkan uraian-uraian diatas, pembelajaran konvensional menyebabkan siswa kurang terlatih untuk mengembangkan daya nalarnya dalam memecahkan permasalahan dan mengaplikasikan terhadap konsep-konsep yang telah dipelajari dalam kehidupan nyata. maka akan dilakukan penelitian tentang "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan *Teams Games Tournament* (TGT) dan Permainan Hompimpa pada Materi Sel di SMA Kartika Siliwangi XIX-1 Bandung". Diharapkan penelitian itu informasi dan wawasan mengenai Hasil Belajar siswa dengan menggunakan *Teams Games Tournament* (TGT) dengan hompimpa.

## **B. Identifikasi Masalah**

Penelitian ini dilatar belakangi berdasarkan studi pendahuluan dari salah satu Sekolah Menengah Atas (SMA) di SMA Kartika Siliwangi XIX-1 Bandung Selasa 06 Maret 2018 dan hasil observasi dengan mewawancarai guru biologi di SMA tersebut menunjukan bahwa terdapat kendala dalam proses belajar mengajar dan hasil nilai rata-rata biologi hanya 60% peserta didik yang dapat menempuh kriteria ketuntasan minimum (KKM).

Mengembangkan suatu inovasi dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini akan divariasikan dengan permainan hompimpa sebagai metode belajar peserta didik permainan hompimpa ini dirancang semenarik mungkin bagi peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. model kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dapat membantu guru dalam mengembangkan

materi pelajaran melalui permainan hompimpa sehingga siswa lebih tertarik dalam belajar. melalui permainan hompimpa peserta didik juga dapat lebih cepat dalam memahami materi yang disajikan oleh guru.

### **C. Rumusan dan Batasan Masalah**

#### 1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, Apakah ada perbedaan tingkat hasil belajar siswa sebelum dan sesudah model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan permainan Hompimpa di lakukan saat pembelajaran di kelas ?

#### 2. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini berguna untuk lebih terarah ruang lingkup yang diteliti dan tidak meluas dari pokok permasalahan. Batasan masalah tersebut meliputi:

- a. Konsep biologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi sel yang telah disesuaikan dengan standar kompetensi dan kurikulum kutilus (2013)
- b. Penelitian ini dilakukan di Sekolah Menengah Atas (SMA) Kartika Siliwangi XIX-1 Bandung
- c. Model pembelajaran yang digunakan adalah model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan perbantuan inovasi pembelajaran menggunakan permainan hompimpa
- d. Hasil belajar yang diukur adalah kemampuan yang diperoleh siswa secara keseluruhan mencakup ranah kognitif, ranah efektif, dan ranah psikomotorik.

### **D. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini mempunyai tujuan yaitu mengetahui hasil belajar siswa kelas XI semester 1 (ganjil) di SMA Kartika XIX-1 Kota Bandung dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan permainan Hompimpa pada Materi Sel.

### **E. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dari segi teori maupun praktik. Adapun uraiannya adalah sebagai berikut :

1. Manfaat dari segi teori, penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi dunia pendidikan khususnya pendidikan biologi. Hasil penelitian ini memberikan data ilmiah tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap kemampuan berpikir kritis dan penugasan konsep siswa pada materi sistem imun, yang dapat dijadikan sebagai bahan referensi dalam proses pembelajaran biologi dan penelitian selanjutnya.
2. Manfaat praktik dari penelitian ini adalah sebagai berikut:
  - a) Bagi peneliti, pelaksanaan penelitian ini membantu peneliti berperan dalam proses belajar mengajar dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dalam mengembangkan kemampuannya untuk menjadi seorang guru. Selain itu hasil penelitian dan pengalaman yang diperoleh dalam pelaksanaan penelitian ini dapat menjadi seorang guru yang profesional.
  - b) Manfaat untuk guru, untuk meningkatkan kinerja dan metode guru untuk memberikan pembelajaran yang lebih menyenangkan, dan untuk meningkatkan strategi guru mengajar di kelas
  - c) Manfaat untuk siswa, pada permainan hompimpa dapat menghilangkan rasa bosan dan stres saat pembelajaran berlangsung di kelas yaitu untuk menambah pengalaman baru tentang belajar dengan menggunakan model pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami materi biologi, meningkatkan motivasi belajar siswa, siswa dapat belajar dengan teman-temannya sehingga tidak ada siswa yang tidak aktif di kelas dan menciptakan suasana yang menyenangkan di kelas

#### **F. Definisi Operasional**

Definisi operasional adalah mendefinisikan variable secara operasional berdasarkan karakteristik yang di amati yang memungkinkan peneliti untuk melakukan observasi atau pengukuran secara cermat terhadap suatu objek atau fenomena( Alimul Hidayah, 2017).

Dalam mengantisipasi kesalahan makna pada tiap istilah dalam penelitian ini, maka perlu di definisikan secara operasional istilah-istilah tersebut, diantaranya:

- 1 Hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar mengajar dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan guru. pembelajaran dapat berhasil apabila ditunjukkan oleh siswa merasa berhasil dan memperoleh kepuasan dalam belajar, dan hal ini yang akan mendorong siswa untuk belajar lebih baik lagi. dan tentunya keberhasilan ini dibuktikan dengan tercapainya tujuan intruksional dari suatu bahan pembelajaran. hal ini mengandung arti bahwa perubahan tingkah laku secara keseluruhan yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor (Maluyu, 2013).
- 2 *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe model pembelajaran kelompok, turnamen akademik dan penghargaan kelompok. Pada model pembelajaran ini, siswa diarahkan untuk berdiskusi dan diakhir pembelajaran siswa dihadapkan pada sebuah turnamen akademik. Dimana siswa memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya. model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini memiliki tujuan kelompok, adanya tanggung jawab individual serta kesempatan sukses yang sama. Penggunaan turnamen akademik menimbulkan adanya kompetisi yang sehat membedakan dengan model lainnya (Slavin, 2005).
- 3 Permainan hompimpa adalah sebagai teknik inovasi pembelajaran, hompimpa adalah sebuah cara untuk menentukan siapa yang menang dan kalah dengan menggunakan telapak tangan yang dilakukan oleh minimal tiga peserta. Secara bersama-sama, peserta mengucapkan kata hom-pim-pa. ketika mengucapkan suku kata terakhir (pa), masing-masing peserta memperlihatkan salah satu telapak tangan dengan bagian dalam telapak tangan menghadap ke bawah atau ke atas.

## **G. Sistematika Skripsi**

Sistematika penulisan hasil penelitian terdiri atas bab 1 yang memuat latar belakang, identifikasi masalah, rumusan dan batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional serta struktur organisasi skripsi, pada bab ini diungkap alasan yang mendasari mengapa penelitian ini penting untuk dilaksanakan, dengan mengangkat fakta-fakta lapangan serta diperkuat oleh penelitian-penelitian sebelumnya pada area penelitian sejenis. Bab 2 pada penelitian ini memuat kajian teori berkaitan dengan permasalahan yang diteliti, dalam hal ini dipaparkan landasan mengenai model pembelajaran berbasis masalah, pemecahan masalah dan penemuan, serta penalaran logis yang mendasari konsep ruang lingkup biologi. Bab 3 memuat metodologi penelitian yang terdiri dari metode penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel, instrumen yang digunakan dalam penelitian, analisis hasil uji coba instrumen penelitian dan pengolahan data serta prosedur penelitian. Bab 4 mengungkapkan hasil temuan dan pembahasan penelitian. Serta bab 5 memuat simpulan dan saran dan rekomendasi penelitian.