

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan menurut UU No. 20 Tahun 2003 merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.<sup>1</sup> Selain itu, pendidikan yaitu sebuah proses kegiatan yang disengaja atas input peserta didik untuk menimbulkan suatu hasil yang diinginkan sesuai tujuan yang ditetapkan.<sup>2</sup> Inti dari kegiatan pendidikan di sekolah yaitu proses belajar mengajar.<sup>3</sup> Hal ini menunjukkan bahwa berhasil atau tidaknya tujuan pendidikan tergantung pada proses belajar mengajar (pembelajaran).

Istilah pembelajaran digunakan untuk menunjukkan kegiatan guru dan siswa. Namun, pembelajaran bukan hanya terbatas pada hal tersebut saja, melainkan mencakup semua peristiwa yang

---

<sup>1</sup> Dwi Siswoyo, *Ilmu Pendidikan*, (Yogyakarta: UNY Press, 2008), hlm. 19.

<sup>2</sup> Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 18.

<sup>3</sup> Hamzah B. Uno dan Nurdin Muhammad, *Belajar Dengan Pendekatan PAIKEM: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), hlm. 105.

mempunyai pengaruh langsung pada proses belajar manusia.<sup>4</sup> Proses pembelajaran merupakan suatu proses yang sengaja diciptakan untuk kepentingan siswa. Kepentingan yang diusahakan oleh guru harus dapat menyediakan lingkungan belajar yang kondusif dengan memanfaatkan semua potensi kelas yang ada.<sup>5</sup>

Guru memiliki peran vital dalam proses pembelajaran di kelas, guru memiliki tugas dan tanggung jawab menyusun rencana pembelajaran, melaksanakan kegiatan pembelajaran, mengevaluasi, menganalisis hasil evaluasi, dan melakukan tindak lanjut hasil pembelajaran. Tuntutan dalam dunia pendidikan sudah banyak berubah, guru perlu menyusun dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar dimana anak dapat aktif membangun pengetahuannya sendiri. Sesuai dengan pandangan konstruktivisme yaitu keberhasilan belajar tidak hanya bergantung pada lingkungan atau kondisi belajar tetapi juga pada pengetahuan awal siswa.<sup>6</sup>

Kekreatifan dan keprofesionalan guru dalam menciptakan dan mengembangkan pembelajaran yang menarik dan bermakna sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar di kelas khususnya Biologi. Siswa menganggap Biologi adalah pelajaran yang sulit, karena dalam pelajaran Biologi siswa akan disuguhi istilah-istilah

---

<sup>4</sup> Mulyono, *Strategi Pembelajaran*, (Malang: UIN Maliki Press (Ikatan IKAPI), 2012), hlm. 7.

<sup>5</sup> Saiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 166.

<sup>6</sup> Nuryani Y. Rustaman, *Strategi Belajar Mengajar Biologi*, (Malang: UM Press, 2005), hlm. 5.

baru dan rangkaian proses yang rumit. Itulah mengapa Biologi dianggap sebagai ilmu hafalan, karena sebagian besar dari siswa belajar dengan cara menghafal, bukan memahami konsep yang tepat. Bagi siswa yang kurang berminat dalam membaca, maka Biologi merupakan pelajaran yang kurang menarik.

Seorang guru harus memberikan arah kepada siswa untuk mencapai tujuan yang dikehendakinya, seperti yang diterangkan Allah SWT dalam firman-Nya berikut:

قَالَ لَهُ مُوسَىٰ هَلْ أَتَّبِعُكَ عَلَىٰ أَنْ تُعَلِّمَنِي مِمَّا عُلِّمْتَ رُشْدًا ﴿٦٦﴾

Musa berkata kepada Khidhr: “Bolehkah aku mengikutimu supaya kamu mengajarkan kepadaku ilmu yang benar diantara ilmu-ilmu yang telah diajarkan kepadamu?” (Q.S. al-Kahfi: 66)<sup>7</sup>

Tafsiran ayat diatas bahwa maksud Nabi Musa as datang kepada al-Khidir, yaitu untuk berguru kepadanya. Nabi Musa as memberi salam kepada al-Khidir. Maka al-Khidir memberi hormat kepadanya seraya berkata, “Apa keperluanmu datang kemari?”. Nabi Musa as menjawab, bahwa beliau datang kepadanya supaya diperkenankan mengikutinya dengan maksud supaya al-Khidir mau mengajarkan kepadanya sebagian ilmu yang telah Allah ajarkan kepada al-Khidir itu, yaitu ilmu yang bermanfaat dan amal yang shaleh.

Pada ayat ini Allah menggambarkan secara jelas sikap Nabi Musa sebagai calon murid kepada calon gurunya dengan

---

<sup>7</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Semarang: PT. Karya Toha Putra, 1996), hlm. 240.

mengajukan permintaan berupa bentuk pertanyaan, hal itu berarti Nabi Musa sangat menjaga kesopanan dan merendahkan hati. Beliau menempatkan dirinya seorang yang bodoh dan mohon diperkenankan mengikutinya supaya al-Khidir bersedia mengajarkan sebagian ilmu yang telah Allah berikan kepadanya.<sup>8</sup>

Ayat tersebut menerangkan bahwa seorang pendidik hendaknya menuntun, membimbing dan memberitahu kesulitan-kesulitan yang sedang dihadapi oleh siswa, serta membimbing siswa untuk belajar sesuai dengan kapasitas yang dimiliki. Guru juga harus mengetahui kecakupan materi yang disampaikan sehingga materi yang diajarkan tersampaikan secara baik dan mudah diterima oleh siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru biologi di kelas X MA Darul Ma'la Winong Pati, diperoleh informasi tentang proses pembelajaran biologi. Ketika proses pembelajaran berlangsung guru mencatatkan materi biologi termasuk materi keanekaragaman hayati, siswa menyalin catatan guru dari papan tulis, guru menerangkan dan siswa mendengarkan, kemudian siswa diberi tugas untuk mengerjakan soal di buku tulis, sehingga siswa langsung menerima konsep jadi tanpa terlebih dahulu memahami konsep keanekaragaman hayati. Dari proses pembelajaran tersebut siswa tidak mempunyai kesempatan untuk mengungkapkan pendapatnya serta tidak dapat mengkontruksi pengetahuan baru.

---

<sup>8</sup> Tim Penafsir UII, *Al-Qur'an dan Tafsirnya*, (Yogyakarta: PT. Dana Bhakti, 1995), hlm. 126.

Selain itu, siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami dan membedakan contoh tumbuhan atau hewan yang termasuk keanekaragaman hayati tingkat gen dan jenis. Sehingga pembelajaran masih kurang optimal dan berdampak pada hasil belajar siswa.

Proses kegiatan belajar mengajar seperti ini yang hanya berpusat pada guru (*teacher centered*), akibatnya siswa pasif saat proses pembelajaran berlangsung, dan pengetahuan yang diterima pun lemah. Selain itu, pada kenyataannya masih banyak siswa yang kualitas belajarnya tergolong rendah dalam hal pemahaman konsep yang akhirnya berpengaruh pada rata-rata hasil belajar siswa mata pelajaran biologi masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu <75. Oleh karena itu diperlukan kreativitas tenaga pendidik dalam mengajar sehingga siswa tidak bosan dan dapat menarik minat siswa untuk mempelajari mata pelajaran biologi. Pada proses pembelajaran tersebut siswa kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran, yaitu apabila :

1. Siswa diberi pertanyaan atau diminta untuk mengajukan pertanyaan cenderung pasif.
2. Siswa terkadang kurang memperhatikan ketika guru menjelaskan karena pembelajaran terkesan monoton.
3. Rasa saling menghargai dan kerjasama antar siswa masih kurang dan cenderung individual.

4. Siswa kurang bersemangat dan termotivasi dalam mempelajari biologi.

Untuk mengatasi permasalahan-permasalahan tersebut, diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk memahami dengan jelas jalannya suatu konsep pembelajaran, membiasakan siswa aktif dalam pembelajaran dan memaksimalkan hasil belajar siswa. Pemilihan model pembelajaran dirasakan mempunyai peran penting dalam upaya mendongkrak keberhasilan proses belajar mengajar khususnya pada materi keanekaragaman hayati, karena penggunaan model yang tepat akan turut menentukan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Penggunaan model yang bervariasi akan sangat membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran, salah satunya dengan menerapkan kombinasi model pembelajaran *Think Talk Write* (TTW) dengan *Teams Games Tournament* (TGT).

Model pembelajaran TTW yaitu model yang penerapannya siswa diminta membaca, membuat catatan kecil, menjelaskan, mendengar, dan membagi ide bersama teman kemudian mengungkapkan melalui tulisan. Model TTW melibatkan 3 komponen utama, yakni: *think* (berpikir), *talk* (berbicara), dan *write* (menulis). Model TTW lebih efektif jika dilakukan dalam kelompok kecil yang heterogen.<sup>9</sup>

---

<sup>9</sup> Miftahul Huda, *Model- Model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014 Cet. 4), hlm. 218.

Model TTW merupakan salah satu strategi pembelajaran yang rileks, dan lebih mementingkan proses untuk mendapatkan hasil belajar biologi yang lebih baik sehingga mencapai KKM. Model TTW diyakini dapat membangkitkan motivasi belajar siswa, dapat membuat siswa lebih aktif, dan lebih berani dalam mengungkapkan pendapat dalam diskusi.

Model TTW kemudian dikombinasikan dengan model pembelajaran TGT dengan tujuan menjadikan suasana pembelajaran lebih aktif, karena pada model ini siswa memainkan *game* akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya. Pada model pembelajaran kooperatif ini, terdapat pula tahapan turnamennya dimana siswa akan lebih bersemangat memperkuat timnya untuk mendapatkan nilai tertinggi dan memenangkan turnamen dengan menjawab soal-soal pertanyaan. Turnamen seperti ini akan lebih menumbuhkan kebersamaan antar anggota tim untuk memperoleh hasil yang maksimal.<sup>10</sup> Selain itu, siswa lebih bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan guru baik secara individu maupun kelompok sehingga dapat memahami materi keanekaragaman hayati dengan baik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kondisi siswa yang masih muda, mereka cenderung menginginkan pembelajaran yang tidak hanya selalu di dalam kelas (monoton) dengan metode ceramah, diskusi atau presentasi saja.

---

<sup>10</sup> Rusman, *Model-model Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2012), hlm. 43.

Mereka menginginkan pembelajaran yang menarik, rileks, dan disertai dengan permainan. Pada pembelajaran yang menyenangkan, diharapkan siswa akan lebih termotivasi dalam belajar sehingga secara tidak langsung akan meningkatkan hasil belajarnya.<sup>11</sup>

Berkaitan dengan uraian latar belakang diatas peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul: “Efektivitas Kombinasi Model Pembelajaran *Think Talk Write* dengan *Teams Games Tournament* terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Keanekaragaman Hayati Kelas X MA Darul Ma’la Winong Pati Tahun Pelajaran 2015/2016”.

## **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah merupakan pemetaan faktor-faktor, atau variabel-variabel yang terkait dengan fokus masalah dalam latar belakang.<sup>12</sup> Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka yang menjadi rumusan dalam penelitian ini adalah : “Apakah kombinasi model pembelajaran *Think Talk Write* dengan *Teams Games Tournament* efektif terhadap hasil belajar siswa materi keanekaragaman hayati kelas X MA Darul Ma’la Winong Pati tahun pelajaran 2015/2016?”

---

<sup>11</sup> Thomas Amstrong, *The Best School Mendidik Siswa Menjadi Insan Cendekia Seutuhnya*: Penerjemah Lovely dan Windjanarko, (Bandung: Kaifa, 2011), hlm. 183.

<sup>12</sup> Nana Syaodih S., *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2005) Cet. 1, hlm. 275.



## C. Tujuan Dan Manfaat Penelitian

### 1. Tujuan penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk :

Mengetahui apakah kombinasi model pembelajaran *Think Talk Write* dengan *Teams Games Tournament* efektif terhadap hasil belajar siswa materi keanekaragaman hayati kelas X MA Darul Ma'la Winong Pati tahun pelajaran 2015/2016.

### 2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini yaitu :

#### a. Bagi siswa

- 1) Meningkatkan peran aktif siswa dalam kegiatan belajar mengajar dan meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal-soal.
- 2) Membiasakan siswa belajar secara mandiri, sehingga mampu bersikap dan berfikir kritis, teliti, dan tanggung jawab.
- 3) Membiasakan siswa melakukan diskusi dalam memecahkan suatu permasalahan untuk mencapai mufakat.
- 4) Siswa tidak merasa jenuh, karena mendapatkan variasi model pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran.

#### b. Bagi Guru

- 1) Memotivasi guru untuk meningkatkan kreativitasnya menyajikan model belajar dalam Proses Belajar Mengajar

(PBM), sehingga dapat memperbaiki pembelajaran dan pengajaran yang ada.

- 2) Memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran.
- 3) Sebagai model alternatif dalam mengelola pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.
- 4) Sebagai referensi bagi guru dalam melakukan inovasi pembelajaran di kelas.

c. Bagi Peneliti

- 1) Mendapatkan pengalaman langsung melaksanakan pembelajaran dengan kombinasi model pembelajaran *Think Talk Write* dengan *Teams Games Tournament*.
- 2) Dapat dijadikan sebagai pelajaran untuk memperluas wawasan tentang model-model dalam pengajaran.

d. Bagi Sekolah

- 1) Memberikan sumbangsih bagi sekolah dalam rangka perbaikan proses kegiatan belajar mengajar, agar dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dan tercapainya suatu tujuan pembelajaran sesuai dengan standar kelulusan berdasarkan kurikulum yang ada.
- 2) Memberikan peningkatan kualitas pendidikan di lingkungan sekolah dengan menggunakan model pembelajaran modern.