

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses yang sangat penting untuk meningkatkan kecerdasan, dan keterampilan, serta memperkuat kepribadian dan semangat kebangsaan agar dapat membangun diri sendiri maupun bertanggung jawab atas pembangunan bangsa. UU RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Peningkatan mutu pendidikan di sekolah tidak terlepas dari keberhasilan proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar tersebut dipengaruhi oleh beberapa komponen, diantaranya guru, siswa, metode mengajar, media pembelajaran, keaktifan siswa maupun motivasi siswa itu sendiri dalam belajar. Komponen-komponen tersebut memegang peranan penting dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar sehingga mempengaruhi hasil belajar. Di Indonesia sistem pembelajaran yang digunakan sebagian besar menggunakan sistem pengajaran klasikal yaitu sistem pengajaran yang bertumpu pada aktivitas guru dan siswa dituntut untuk berkonsentrasi penuh pada guru sehingga interaksi pada proses pembelajaran tersebut sangat kurang.

Interaksi antara siswa dan guru senantiasa terjadi pada proses pembelajaran. Guru sebaiknya tidak mendominasi kegiatan dalam hal interaksi edukatif tetapi menciptakan kondisi yang mendukung serta memberikan motivasi dan bimbingan kepada siswa agar siswa dapat meningkatkan kreativitas dan mengembangkan potensinya melalui kegiatan belajar. Upaya untuk meningkatkan kreativitas dan mengembangkan potensi

tersebut dapat ditempuh dengan penggunaan metode pembelajaran yang sesuai dan media yang tepat. Ketepatan metode penggunaan metode dapat mempengaruhi proses belajar mengajar.

Hasil pengamatan proses pembelajaran IPA di MTs. Heru Cokro Sinanggul Kecamatan Mlonggo Kabupaten Jepara pada siswa kelas VII, saat ini masih ada siswa yang tidak dapat mencapai hasil belajar yang diharapkan. Nilai-nilai yang dicapai siswa masih rendah, padahal nilai merupakan salah satu indikasi adanya keberhasilan proses belajar mengajar. Hasil belajar IPA sebagian siswa masih berkisar pada nilai batas tuntas 70. Acuan nilai batas tuntas hanyalah batasan minimal yang berarti pencapaian terendah atau penguasaan terendah siswa. Pembelajaran dikatakan berhasil bila mampu melampaui batas terendah secara signifikan.

Beberapa pandangan tentang kurang aktifnya siswa dalam pembelajaran IPA di kelas VII adalah kurang tepatnya metode yang dipilih dan diterapkan oleh guru. Guru hanya berorientasi menghabiskan materi karena materi yang sangat padat pada kurikulum, selain itu guru juga masih mendominasi kelas atau dengan kata lain pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered*).

Pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered*) lebih sering dipakai daripada pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*). Hal ini disebabkan karena kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran diantaranya disebabkan oleh kurang melibatkan keikutsertaan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa didalam proses belajarnya hanya mendengarkan penjelasan dari guru, tanpa melakukan sesuatu yang membuat siswa aktif dalam belajarnya.

Konsep proses pembelajaran yang demikian berdasarkan fakta dilapangan mengakibatkan kurang melibatkan aktivitas siswa dan kemandirian siswa dalam belajar. Solusi yang dilakukan guru untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta hasil belajar siswa adalah

memperbaiki proses pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran yang sesuai.

Inovasi proses pembelajaran salah satunya menerapkan belajar gotong-royong atau belajar kelompok yang disebut pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*). Pembelajaran kooperatif terdapat kebersamaan dalam pembelajaran. Slavin (2008: 103) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif menyediakan kesempatan berinteraksi secara kooperatif dan tidak dangkal kepada para siswa dari latar belakang etnik yang berbeda untuk meningkatkan hubungan antar kelompok. Pembelajaran kooperatif mengkomunikasikan sikap semua untuk satu, satu untuk semua.

Salah satu contoh model pembelajaran kooperatif adalah metode *Teams Games Tournament (TGT)*. Penelitian yang telah ada menunjukkan bahwa metode pembelajaran *TGT* memiliki kelebihan dibandingkan dengan metode yang lainnya karena mudah divariasikan dengan berbagai media pembelajaran seperti gambar cetak, komik, VCD, teka-teki silang, roda impian dan kartu *bridge*. Kelebihan *TGT* yang lain dapat meningkatkan rasa percaya diri, kekompakan hubungan antar anggota kelompok, waktu kegiatan belajar mengajar lebih singkat dan keaktifan siswa lebih optimal.

Pelaksanaan *TGT* dibagi menjadi empat tahap pembelajaran yaitu presentasi kelas (penyampaian materi), belajar tim, turnamen atau pertandingan, dan penghargaan tim. Belajar sambil bermain tidak selalu berakibat buruk pada prestasi belajar siswa karena penyajian materi melibatkan siswa aktif dalam belajar dan bermain bersama kelompoknya sehingga memberikan kontribusi pada peningkatan hasil belajar.

Salah satu jenis media pembelajaran yang digunakan dalam model pembelajaran *TGT* adalah media gambar. Angkowo dan Kosasih (2007: 26) menyatakan bahwa “Media gambar adalah penyajian visual dua dimensi yang memanfaatkan rancangan gambar sebagai sarana pertimbangan mengenai kehidupan sehari-hari, misalnya menyangkut manusia, peristiwa-peristiwa, benda-benda, tempat dan sebagainya”. Penggunaan media gambar disamping

mudah didapat dan murah harganya diharapkan dapat membangkitkan motivasi belajar siswa dan sebagai alat komunikasi dalam menyampaikan pesan (materi pembelajaran) yang lebih konkrit sehingga mudah dipahami. Selain itu penyajian media gambar dapat dibuat semenarik mungkin sehingga diharapkan siswa lebih tertarik dan mudah memahami materi.

Salah satu materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang harus disampaikan oleh guru pada kelas VII semester 2 adalah Interaksi Antarkomponen Ekosistem. Proses pembelajaran materi ini membutuhkan media terutama media gambar cetak. Hal ini dikarenakan dengan penggunaan media gambar cetak dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan mempermudah siswa dalam mempelajari materi pembelajaran sistem gerak pada manusia. Penyajian media gambar cetak yang didesain secara jelas baik dari segi bentuk maupun pewarnaan dan disesuaikan dengan materi pembelajaran diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dan lebih tertarik dalam mengikuti Kegiatan Belajar Mengajar (KBM).

Permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka peneliti memilih dan menerapkan model pembelajaran yang mampu merangsang siswa lebih aktif dalam belajar, sehingga memungkinkan siswa untuk berinteraksi dan saling mengkomunikasikan pengetahuan dalam proses pembelajaran serta mempunyai rasa tanggung jawab untuk meningkatkan kemampuan memahami atau hasil belajar siswa.

Guru dengan menggunakan model pembelajaran TGT siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga tidak menimbulkan rasa kejenuhan karena mengandung unsur permainan. Keterlibatan siswa secara langsung dalam pembelajaran dapat membantu mereka untuk mencapai kecakapan kognitif, efektif, dan psikomotorik, sehingga standar kompetensi (SK) dan kompetensi dasar (KD) materi ini dapat tercapai.

Peneliti berdasarkan uraian di atas maka melaksanakan penelitian dengan judul "Efektifitas Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Menggunakan Media Gambar Cetak Dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII MTs. Heru Cokro Sinanggul Kabupaten Jepara Materi Pokok Interaksi Antar Komponen Ekosistem”.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan yaitu Apakah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan media gambar cetak efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII B MTs. Heru Cokro Sinanggul Kabupaten Jepara materi pokok interaksi antar komponen ekosistem?

C. Tujuan dan Manfaat

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan efektivitas model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) menggunakan media gambar cetak dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII MTs. Heru Cokro Sinanggul materi pokok interaksi antar komponen ekosistem.

Manfaat yang diharapkan setelah menyelesaikan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi peserta didik
 - a. Hasil belajar peserta didik dapat meningkat seiring dengan meningkatnya keaktifan siswa dalam pembelajaran IPA.
 - b. Peserta didik mampu meningkatkan rasa tanggung jawab, karena diberi tanggung jawab terhadap penguasaan pada bagian materi pelajaran.
 - c. Suasana kelas yang menyenangkan sehingga siswa tertarik dan antusias mengikuti pelajaran.
 - d. Peserta didik lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran.

2. Bagi guru (pendidik)

- a. Guru dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar sehingga mendapat kegiatan belajar mengajar yang bermutu.
- b. Guru lebih mengetahui potensi-potensi yang dimiliki oleh peserta didiknya sehingga dapat mengoptimalkan proses kegiatan belajar mengajar.
- c. Bahan masukan untuk memanfaatkan model pembelajaran kooperatif salah satunya TGT.

3. Bagi sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat lebih meningkatkan kualitas sekolah yang diwujudkan melalui hasil akhir pembelajaran yang memuaskan.

4. Bagi penulis

Memperoleh pengalaman bagaimana penerapan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) dengan efektif dan efisien.