BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam proses belajar mengajar siswa berperan sebagai subjek dan sekaligus objek dari kegiatan pembelajaran.[1] Oleh karena itu inti dari proses pembelajaran tidak lain adalah kegiatan belajar siswa dalam mencapai tujuan akhir pembelajaran. Tujuan pembelajaran tentu saja akan tercapai jika guru melaksanakan kegiatan belajar mengajar melalui model pembelajaran yang mengaktifkan peran siswa dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat meningkatkan hasil belajar atau prestasi belajarnya.

Belajar adalah suatu proses kompleks yang menyangkut interaksi individu dengan individu lain, dengan lingkungan sekitarnya yang terjadi pada diri setiap orang dan berlangsung sepanjang hidupnya. Proses belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja terlepas ada yang mengajar atau tidak. Apabila proses belajar diselenggarakan secara formal di sekolah-sekolah, tidak lain ini dimaksudkan untuk mengarahkan perubahan pada diri peserta didik secara terencana, baik dari aspek pengetahuan,keterampilan, maupun sikap.[2]

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan untuk mengubah tingkah laku individu dalam kehidupan pribadinya atau kehidupan masnyarakatnya, termasuk juga kehidupan dalam alam sekitarnya.[3] Pembelajaran sendiri memiliki beberapa komponen yang terikat satu sama lain dan berhubungan secara fungsional. Komponen-komponen sistem pembelajaran itu antara lain: tujuan pembelajaran, guru, peserta didik, materi pelajaran, strategi, media, sarana, dan alat evaluasi. Semua komponen pembelajaran tersebut harus diorganisir secara baik agar menghasilkan proses pembelajaran yang menarik, dan dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar.

---

[1] Nana Sudjana, *Cara Belajar Siswa Aktif* (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 1996), hlm 21

[2] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003), Cet 4, hlm. 1.

[3] Omar Mohammad al-Toumy al-Syaebani., *Falsafah Pendidikan Islam*, Terj. Hasan langgulung, (Jakarta : Bulan Bintang, 1979), hlm 399

Proses belajar mengajar merupakan kegiatan interaksi antara guru-siswa dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar. Interaksi dan komunikasi timbal balik antara guru dan peserta didik merupakan ciri dan syarat utama berlangsunya proses belajar mengajar.[4]

Selain itu belajar, tentu saja bukan sekedar penyerapan informasi. Lebih dari itu, belajar adalah proses pengaktifan informasi. Ia melibatkan upaya pengaksesan informasi dan penyimpanannya di dalam memori terdalam. Proses penyimpanan informasi merupakan satu bagian dari proses belajar.[5]

Dalam kaitannya dengan proses belajar mengajar, agar proses ini dapat berjalan dengan maksimal dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik, maka tuntutan pertama bagi guru adalah menguasai materi yang akan dipelajari murid.[6] Dalam menyampaikan mata pelajaran peran guru sangat berpengaruh terhadap murid. Kita seringkali mendengar dari guru yang menceritakan bahwa banyak murid yang tidak tertarik mengikuti pelajaran dengan alasan merasa bosan dan ngantuk. Sebenarnya tidak ada pelajaran yang membosankan, yang benar adalah guru yang belum mengerti cara menyajikan materi yang benar, baik, menyenangkan dan menarik serta perhatian murid sehingga menyebabkan mata pelajaran tersebut membosankan bagi peserta didik.[7]

Guru seharusnya tidak hanya mengandalkan verbalisme. Yang mana Penyakit verbalisme terdapat dalam setiap situasi belajar, yakni apabila peserta didik diberi kata-kata tanpa memahaminya.[8]

Dalam proses belajar mengajar, para siswa perlu dilatih untuk bekerja sama dengan rekan-rekan sebayanya. Ada kegiatan belajar tertentu yang akan

---

[4] Nuryani Y Rustama, dkk, Startegi Belajar Mengajar Biologi, (tt.p : Universitas Pendidikan Indonesia, 2003) hlm 4

[5] Mahmud, Psikologi pendidikan, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2010), hlm 67

[6] Mahmud, Psikologi pendidikan hlm 6

[7] Adi W Gunawan, Genius Learning Strategy " Petunjuk Praktis Untuk Menerapkan Accelerated Learning", (Jakarta : PT .Gramedia Pustaka Utama, 2004), hlm 152

[8] Nasution S , Didaktik Asas-Asas Mengajar, (Jakarta : Bumi Aksara, 1995), hlm 94

lebih berhasil jika dikerjakan secara bersama-sama, misalnya dalam kerja kelompok, daripada jika dikerjakan sendirian oleh masing-masing siswa. Latihan kerja sama sangatlah penting dalam proses pembentukan kepribadian anak.[9]

Proses pembelajaran itu sendiri merupakan proses interaksi antara guru dan peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Interaksi yang berlangsung diharapkan adalah proses motivasi. Oleh sebab itu untuk membina, membimbing dan memberikan motivasi kepada peserta didik harus bersifat edukatif. Interaksi edukatif ini adalah sebagai suatu proses hubungan timbal balik yang memiliki tujuan tertentu, yaitu untuk mendewasakan siswa agar dapat berdiri sendiri dan menemukan penderiannya secara utuh.[10]

Motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menjamin kelangsungan dan memberikan arah kegiatan belajar, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Sudah sangat jelas bahwa motivasi berfungsi untuk mendorong manusia untuk berbuat, menentukan arah perbuatan untuk mencapai tujuan dan menyeleksi perbuatan yakni perbuatan mana yang akan dikerjakan. [11]

Pemeliharaan motivasi belajar itu dapat dilakukan dengan memanfaatkan model pembelajaran kooperatif, karena model pembelajaran kooperatif merupakan komponen yang cukup penting dalam strategi pembelajaran untuk melatih peserta didik supaya kooperatif, dapat bertanya meskipun tidak pada guru secara langsung, mengemukakan pendapat, serta memiliki kesan terhadap materi dan mampu mengaplikasikan teori di dunia nyata.

Pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya 4-6 orang dengan struktur kelompok heterogen. Sedangkan

---

[9] Isjoni, *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009) hlm 101

[10] Sardiman, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*, (jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, cet.I, 1986), hlm. 4.

[11] Sardiman, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*, hlm. 101.

model pembelajaran *Teams-Games-Tournaments* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempetkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda.[12] Selain itu model pembelajaran TGT (teams-games-tournament) dapat diartikan juga suatu tehnik pembelajaran yang sama sperti STAD kecuali satu hal: TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kui-kuis dan sitem skor kemajuan individu, dimana para peserta didik berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.[13]

Oleh sebab itu sebelum mengadakan proses belajar mengajar seorang guru harus menentukan model pembelajaran yang tepat yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Tetapi berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di sekolah MA NU 03 SUNAN KATONG KALIWUNGU KENDAL, proses pembelajaran masih terpusat pada guru, karena guru menjadi sumber utama dalam proses pembelajaran, dan masih menggunakan metode ceramah sehingga membuat peserta didik merasa bosan. Melihat kondisi diatas tentunya sudah menjadi tanggung jawab guru untuk menciptakan kondisi yang menyenangkan bagi para peserta didik dalam belajar dengan menggunakan model pembelajaran yang bisa menarik perhatian dan membangkitkan motivasi mereka untuk belajar, salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif *Teams-Games-Tournaments* (TGT).Dari uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul "**PENGARUH MOTIVASI BELAJAR TERHADAP PRESTASI BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TEAMS-GAMES-TOURNAMENTS* (TGT) DALAM MATA PELAJARAN BIOLOGI MATERI POKOK KINGDOM**

[12] Isjoni *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik.* hlm 83

[13] Robert E. Slavin, *Cooperative Learning: Teori, Riset Dan Praktik,* (Bandung: Nusa Media, 2008), hlm 163-165

ANIMALIA KELAS X DI MA NU 03 SUNAN KATONG KALIWUNGU KENDAL TAHUN AJARAN 2010/2011".

B. Rumusan Masalah

"Apakah ada pengaruh motivasi belajar dengan model pembelajaran *Kooperatif Teams-Games-Tournament* (TGT) terhadap prestasi belajar peserta didik kelas X di MA UN 03 Sunan Katong Kaliwungu Kendal Materi Pokok Kingdom Animalia tahun pelajaran 2010-2001."

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

   Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari motivasi belajar dengan model pembelajaran *Teams-Games-Tournament (TGT)* terhadap prestasi belajar peserta didik pada materi pokok kingdom animalia.

2. Manfaat Penelitian

   Manfaat yang diharapkan setelah menyelesaikan penelitian ini adalah sebagai berikut :

   a. Bagi Guru
      1) Sebagai bahan masukan untuk memanfaatkan model pembelajaran kooperatif salah satunya TGT
      2) Diperolehnya suatu variasi pembelajaran yang memberikan banyak kreatifitas dan keaktifan pada siswa dan guru sebagai fasilitator dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif salah satunya adalah TGT

   b. Bagi Siswa
      1) Peseta didik akan lebih termotivasi untuk belajar biologi
      2) Memudahkan peserta didik memahami materi pokok kingdom animalia
      3) Siswa akan lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran.

4) Memberikan suasana kelas yang menyenangkan sehingga siswa tertarik dan antusias mengikuti pelajaran.

c. Bagi Sekolah
   1) Meningkatkan mutu SDM sekolah dan proses pembelajaran siswa demi kemajuan pendidikan khususnya dalam mata pelajaran biologi.
   2) Meningkatkan kualitas sekolah yang diwujudkan melalui hasil akhir pembelajaran yang memuaskan.

d. Bagi Peneliti
   1) Memberikan pengalaman kepada peneliti tentang peranan model pembelajaran kooperatif dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
   2) Memacu peneliti untuk mengembangkan model-model pembelajaran kooperatif