

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peranan penting dalam menciptakan masyarakat yang cerdas, damai, terbuka dan demokratis. Pendidikan sudah merupakan kebutuhan yang mendasar bagi setiap individu. Oleh karena itu pembaharuan dalam bidang pendidikan harus selalu dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu komponen penting dalam pendidikan adalah guru. Guru merupakan komponen pengajaran yang memegang peranan penting dan utama, karena keberhasilan proses belajar mengajar sangat ditentukan oleh faktor guru. Tugas guru adalah menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik melalui komunikasi dalam proses belajar mengajar yang dilakukannya. Keberhasilan guru dalam menyampaikan materi sangat tergantung pada kelancaran interaksi komunikasi antara guru dengan peserta didik. Ketidaklancaran komunikasi membawa akibat terhadap pesan yang diberikan guru.¹

Interaksi yang berkualitas merupakan interaksi yang menyenangkan. Menyenangkan berarti peserta didik belajar dengan senang untuk mengetahui dan menguasai pengetahuan baru yang akan disampaikan oleh guru. Berdasarkan hasil observasi di kelas VIII MTs Darul Ulum Palangka Raya April 2013, pembelajaran terlihat bahwa guru masih aktif dalam proses mengajar (*teacher center*) dan hasil dokumentasi berupa rendahnya hasil belajar peserta didik pada materi IPA khususnya mata pelajaran biologi yang masih di bawah

¹ Basyiruddin Usman dan Asnawir, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Delia Citra Utama, 2002, h. 1

kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditentukan oleh sekolah adalah 65 (2012-2013). Salah satu pokok bahasan biologi yang masih di bawah nilai KKM adalah pada materi perkembangan manusia yang nilai rata-ratanya kurang dari 65. (lampiran hal 187).²

Materi perkembangan manusia merupakan salah satu materi dalam pelajaran biologi yang diajarkan pada kelas VIII di SMP/MTs. Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran biologi didapatkan beberapa hal yang menyebabkan hasil belajar biologi mereka rendah. Pertama, minat belajar mereka masih rendah. Kedua, masih kurangnya minat baca mereka serta motivasi belajar mereka kurang bersemangat. Ketiga, pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher center*), sehingga peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran berlangsung. Diantara penyebab-penyebab di atas, faktor lingkungan merupakan faktor yang juga mempengaruhi hasil belajar mereka, karena lokasi sekolah yang terletak di tengah-tengah pemukiman padat penduduk seringkali mengganggu proses belajar mengajar berlangsung.

Materi perkembangan manusia merupakan materi yang disampaikan pada kelas VIII semester I, yang penyampaiannya memerlukan peran peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Untuk membuat peserta didik aktif dan tertarik terhadap pembelajaran maka seorang guru memerlukan strategi dalam mengajar. Strategi yang dapat digunakan adalah strategi pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran yang berbasis kerjasama antar sesama kelompok. Sunal dan Hans dalam Isjoni

² Observasi di MTs Darul Ulum Palangka Raya, 3 April 2013

mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan suatu cara pendekatan atau serangkaian strategi yang khusus dirancang untuk memberi dorongan kepada peserta didik agar bekerja sama selama proses pembelajaran.³

Terdapat berbagai tipe pembelajaran pada metode pembelajaran kooperatif yang dapat membangun keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran kooperatif adalah tipe *teams games tournaments* (TGT) yang mana peserta didik dikelompokkan dalam suatu kelompok untuk berdiskusi, kemudian bermain dan melakukan turnamen (kompetisi) untuk memperoleh angka/nilai tertinggi. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT menuntut peserta didik untuk bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain, model ini mengajak peserta didik untuk *refreshing* sejenak dengan bermain dan berturnamen supaya peserta didik tidak bosan dengan pembelajaran yang hanya memperhatikan dan mendengarkan ceramah guru atau berdiskusi dengan teman satu kelompok karena pada tipe pembelajaran ini terdapat permainan dan turnamen. Dalam pembelajaran kooperatif ini peserta didik dituntut aktif, baik dalam diskusi, permainan dan turnamen.

Menurut Carolyn dalam Sri Purnamawati, “Pembelajaran kooperatif merupakan aktivitas belajar kelompok yang teratur dan terstruktur, dan tiap anggota bertanggungjawab untuk kelompoknya, dirinya sendiri serta dimotivasi untuk meningkatkan pembelajaran yang lainnya”.⁴

³ Isjoni, *Pembelajaran Kooperatif*, Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009, h. 15

⁴ Sri Purnamawati dalam penelitiannya “Peningkatan Kualitas Pembelajaran dengan Metode *Teams Games Tournament* (TGT) dan Media Komik pada Siswa Kelas XI Teknik Mesin Otomotif (TMO) I SMK Negeri 1 Trucuk Tahun Ajaran 2008/2009, *Skripsi*, Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2009, h. 4

Untuk menambah minat belajar peserta didik terhadap materi pelajaran diperlukan peranan media dalam pembelajaran. Penggunaan media kreatif sebagai pendukung proses pembelajaran dapat menjadikan kegiatan belajar lebih menarik. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media teka-teki silang (TTS). Dengan bantuan media teka-teki silang (TTS) diharapkan peserta didik akan termotivasi untuk membaca pelajaran karena rasa penasaran untuk bisa mengetahui jawaban teka-teki silang (TTS) tersebut, sehingga dapat memahami materi yang diajarkan dan berakibat meningkatnya hasil belajar yang diperoleh.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Saxena dan kawan-kawan dalam penelitiannya tentang penerapan *Active Learning* melalui media *Crossword Puzzle* menjelaskan bahwa penggunaan teka-teki silang (TTS) berguna dan berkontribusi dalam pembelajaran, khususnya dalam penguasaan konsep dan kosa kata. Penggunaan teka-teki silang (TTS) dalam sistem kelompok kecil dan diskusi dapat mendukung pemahaman di mana kegiatan ini dapat meningkatkan partisipasi dan interaksi belajar peserta didik, pemahaman lebih mendalam terhadap materi pelajaran, pemecahan masalah, tanggung jawab individu terhadap proses pembelajaran dan meningkatkan hubungan interpersonal dan kerjasama peserta didik.⁵ Jadi, dengan kombinasi model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) yang di dalamnya terdapat permainan teka-teki silang (TTS) mampu menumbuhkan minat dan semangat peserta didik dalam belajar sehingga hasil belajar peserta didik dapat lebih baik.

⁵ Wahyu Bekti Lestarti, dalam penelitiannya yaitu “Pendekatan *Active Learning* Melalui Model *Predict, Observe, Explain* (POE) Disertai Media Teka Teki Silang (*Crossword Puzzle*) Untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Sains Siswa Kelas VII C SMP Negeri 7 Purworejo Tahun Pelajaran 2009/2010”, *Skripsi*, Surakarta: Universitas Sebelas Maret, 2011, h. 4-5

Pembelajaran dengan model kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) dan dipadukan dengan media teka-teki silang (TTS) ini menuntut peserta didik untuk lebih aktif baik diskusi, permainan maupun turnamen dan harus mempunyai bekal materi yang diperoleh dari membaca dan mencari sumber belajar dalam pelajaran karena peserta didik bertanggung jawab atas dirinya dan kelompoknya dalam memperoleh skor pada saat turnamen berlangsung.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik mengangkat judul penelitian yaitu: **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dengan Media Teka-teki Silang (TTS) terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Perkembangan Manusia di MTs Darul Ulum Palangka Raya”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: apakah model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) dengan media teka-teki silang (TTS) mempunyai pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik pada materi perkembangan manusia di MTs Darul Ulum Palangka Raya?

C. Batasan Masalah

Penelitian dibatasi pada hal-hal sebagai berikut:

1. Penelitian dilaksanakan pada peserta didik MTs Darul Ulum Palangka Raya kelas VIII semester ganjil tahun ajaran 2013/2014.

2. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) dengan media teka-teki silang (TTS) untuk menumbuhkan keaktifan, motivasi dan minat baca peserta didik dalam proses pembelajaran.
3. Materi yang digunakan adalah materi tentang perkembangan manusia
4. Hasil belajar yang diukur adalah aspek kognitif berdasarkan hasil pretes dan postes pada eksperimen.
5. Guru yang mengajar adalah peneliti
6. Penelitian yang digunakan merupakan penelitian eksperimen semu.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) dengan media teka-teki silang (TTS) terhadap hasil belajar peserta didik pada materi perkembangan manusia di MTs Darul Ulum Palangka Raya.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini, adalah sebagai berikut,

1. Bagi sekolah sebagai bahan masukan untuk mengembangkan model pembelajaran kooperatif tipe *games tournaments* (TGT) dengan media teka-teki silang (TTS) untuk pada mata pelajaran lainnya.

2. Bagi guru sebagai sumbangan untuk memilih model dan media dalam proses pembelajaran untuk mata pelajaran IPA khususnya dan mata pelajaran lain.
3. Bagi peserta didik yaitu dapat memotivasi agar belajar aktif serta mempermudah dalam memahami materi dan menyerap materi pelajaran yang disampaikan.
4. Bagi pembaca sebagai informasi mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) dengan media teka-teki silang (TTS) sehingga mampu menambah khasanah pengetahuannya.
5. Bagi peneliti lain yang melakukan penelitian lanjutan dan ada kaitannya dengan penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi.

F. Definisi Operasional

Adapun definisi operasional adalah sebagai berikut.

1. Pengaruh adalah hasil dari suatu akibat berupa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) dengan media teka-teki silang (TTS), yang digunakan dalam pembelajaran.
2. Model pembelajaran kooperatif: model pembelajaran yang mengutamakan kerja sama kelompok antar peserta didik.
3. *Teams games tournaments* (TGT) yaitu tipe pembelajaran kooperatif yang mengutamakan kekompakan peserta didik untuk memperoleh skor sehingga memenangkan suatu permainan dan turnamen.
4. Media adalah alat bantu yang digunakan untuk memotivasi peserta didik dalam pembelajaran.

5. Teka-teki silang (TTS) merupakan suatu media permainan yang digunakan peneliti dalam pembelajaran IPA (biologi) dengan cara mengisi petak-petak yang kosong dengan huruf yang diketahui.
6. Hasil belajar adalah hasil belajar pada aspek kognitif yang diperoleh peserta didik pada mata pelajaran IPA khususnya mata pelajaran biologi pada materi perkembangan manusia.
7. Perkembangan Manusia yaitu materi yang diajarkan dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) dengan media teka-teki silang (TTS).