

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Proses pembelajaran adalah setiap kegiatan yang di rancang oleh guru untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan nilai yang baru dalam suatu proses yang sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan, evaluasi, dalam konteks kegiatan belajar mengajar. Dalam proses pembelajaran dikembangkan melalui pola pembelajaran yang menggambarkan kedudukan serta peran pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran (Lefudin, 2017).

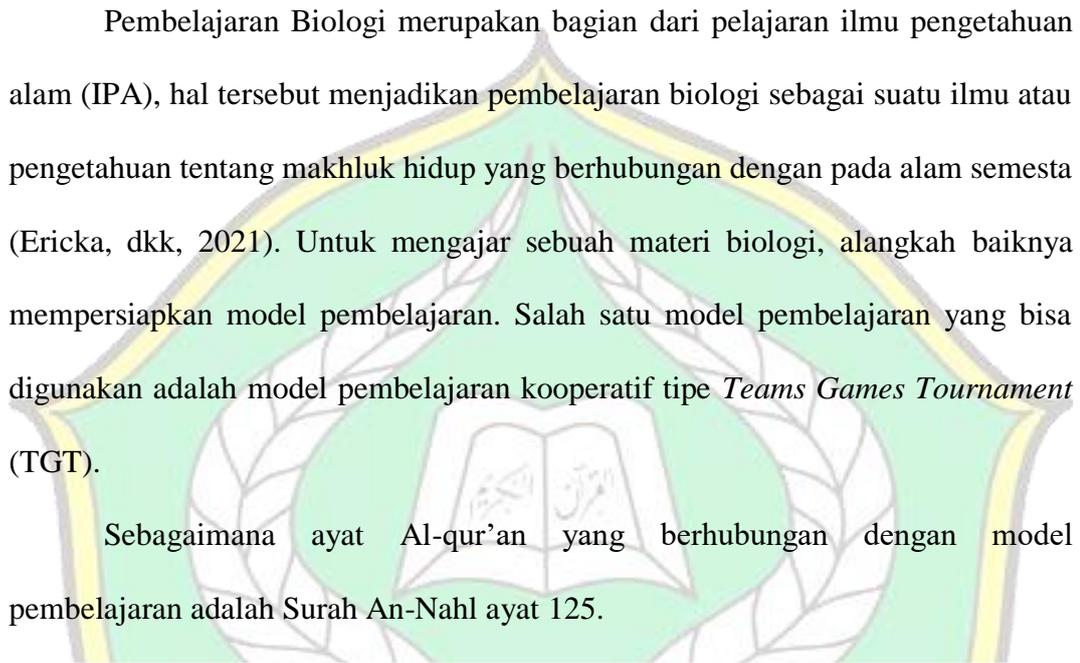
Proses pembelajaran yang dilakukan tentunya ada beberapa yang harus di persiapkan, salah satunya adalah model pembelajaran. Tanpa adanya model dalam melaksanakan suatu pembelajaran, tahap pembelajarannya tidak akan sejalan sesuai dengan aturan yang ditentukan. Oleh karena itu, sangat penting jika dalam pembelajaran ada model yang disiapkan. Model pembelajaran merupakan cara pengorganisasian isi pelajaran, menyampaikan pelajaran dan mengelola kegiatan belajar dengan menggunakan berbagai sumber belajar yang dilakukan guru untuk mendukung terciptanya efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Pengorganisasian, penyampaian dan pengelolaan pembelajaran diarahkan pada berbagai komponen yang disebut sistem pembelajaran (Saifuddin, 2014).

Dengan adanya sistem pembelajaran, maka materi yang ditentukan untuk di pelajari akan lebih mudah salah satunya adalah pembelajaran biologi. Di dalam pembelajaran biologi terdapat beberapa bahasan yang menuntut kemampuan menghafal. Hal tersebut membuat peserta didik terpacu untuk menghafal tetapi kurang memahami topik bahasan yang dipelajari. Padahal sebenarnya proses

belajar adalah proses yang terjadi dalam diri individu yang membuat seseorang belum tahu menjadi tahu, yang belum paham menjadi paham, yang di wujudkan dalam suatu perubahan tingkah laku. Tetapi konsep itu menjadi tidak berlaku ketika peserta didik memilih menghafal topik atau materi pelajaran dibanding memahaminya (Bea dan Corebima, 2021).

Pembelajaran Biologi merupakan bagian dari pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA), hal tersebut menjadikan pembelajaran biologi sebagai suatu ilmu atau pengetahuan tentang makhluk hidup yang berhubungan dengan pada alam semesta (Ericka, dkk, 2021). Untuk mengajar sebuah materi biologi, alangkah baiknya mempersiapkan model pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang bisa digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Sebagaimana ayat Al-qur'an yang berhubungan dengan model pembelajaran adalah Surah An-Nahl ayat 125.



أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ
أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya:

“Serulah (manusia) kepada jalan (yang ditunjukkan) Tuhan pemelihara kamu dengan hikmah (dengan kata-kata bijak sesuai dengan tingkat kepedaian mereka) dan pengajaran yang baik dan bantalahlah mereka dengan (cara) yang terbaik. Sesungguhnya Tuhan pemelihara kamu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya dan dialah yang lebih mengetahui siapa yang dapat petunjuk’ (Q.S. Al-Nahl:125).

Ayat ini secara tidak langsung Allah mengajarkan kepada umat manusia menggunakan metode pengajaran yang baik. Dimana surah An-Nahl telah

tercantum 3 metode pembelajaran, pertama metode hikmah yakni mengajak kepada jalan Allah dengan cara keadilan dan kebijaksanaan, selalu mempertimbangkan berbagai faktor subjek, obyek, sarana, media, dan lingkungan pengajaran. Kedua, metode nasehat yakni nasehat yang baik dalam pengajaran. Ketiga metode diskusi, metode diskusi yang dimaksud dalam Al-qur'an ini adalah diskusi yang dilaksanakan dengan tata cara yang baik dan sopan. Yang mana tujuan dari metode ini ialah untuk lebih memantapkan pengertian dan sikap pengetahuan mereka terhadap suatu masalah.

Metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah metode pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa adanya perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement* (penguatan). Aktivitas siswa dengan metode *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar (Sri dan Yayan, 2019).

Manfaat dan keunggulan dari metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu, siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan mengungkapkan pendapatnya; rasa percaya diri siswa menjadi lebih tinggi; perilaku saling mengganggu antar siswa menjadi berkurang; motivasi belajar siswa bertambah; kepekaan dan toleransi antar siswa akan meningkat; kebebasan mengaktualisasikan diri seluruh potensi yang ada pada diri siswa serta meningkatkan kerjasama dengan siswa lain sehingga interaksi belajar mengajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan (Zahrina dan Tias, 2018).

Selain dari metode pembelajaran yang diperlukan dalam proses pembelajaran, kreativitas juga diperlukan selama proses pembelajaran berlangsung. Proses pembelajaran yang menggunakan metode sangat membutuhkan para siswa yang kreatif agar proses pembelajaran berjalan dengan baik, sehingga kemampuan kreativitas bukanlah suatu anugerah yang bersifat statis tetapi bisa dilatih dan bisa pula dikembangkan. Setiap individu tentu memiliki kemampuan tersebut. Persoalannya adalah tidak semua individu mampu untuk mengasah kreativitasnya dalam kehidupan sehari-hari yang dilaluinya. Oleh karena itu, cara berpikir kreatif perlu ditanamkan sejak usia dini, baik melalui pendidikan formal maupun informal dalam kehidupan sehari-hari (Ayu, 2019).

Berdasarkan hasil observasi awal di SMA Negeri 13 Konawe Selatan terkait proses pembelajaran ditemukan bahwa proses pembelajaran menggunakan sistem *Direct Interection* yang berpusat pada guru dan terkadang menggunakan sistem pembagian kelompok. Sistem pembagian kelompok menggunakan beberapa metode pembelajaran, yaitu model *Numbered Heads Together* (NHT), model *Student Teams Achievement Division* (STAD), dan model pembelajaran jigsaw. Dari beberapa model pembelajaran yang telah digunakan, belum efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam belajar.

Model pembelajaran tersebut belum membuat siswa aktif dalam mengikuti proses pembelajaran seperti memberikan pertanyaan dan tanggapan pada saat setiap diskusi materi. Nilai rata-rata hasil belajar siswa SMA Negeri 13 Konawe Selatan yaitu 65 belum memenuhi standar KKM yang ditentukan di sekolah yaitu 65. Dari beberapa metode yang digunakan di sekolah tersebut, penulis tertarik ingin menggunakan metode pembelajaran atau model pembelajaran yang baru, hal

tersebut untuk memberikan rekomendasi model pembelajaran baru dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa nantinya. Karena, model pembelajaran yang akan digunakan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Dengan model pembelajaran ini, diharapkan siswa mendapatkan kesempatan untuk memperoleh pengalaman belajar secara langsung dengan menemukan sendiri konsep yang dipelajari dan menerapkannya pada situasi yang baru. Model pembelajaran ini, akan digunakan pada pelajaran biologi dengan materi sistem reproduksi pada manusia.

Perbedaan antara pembagian kelompok yang dilakukan oleh guru dan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) adalah pembagian kelompok dilakukan oleh guru secara spontan tanpa adanya kriteria yang harus dipenuhi. Seperti, tiba-tiba membagi kelompok saat sedang mengajar. Sehingga penentuan kelompok berdasarkan keinginannya. Sedangkan TGT (*Teams Games Tournament*) adalah salah satu pembagian kelompok kecil yang terdiri 4 atau lebih peserta didik yang berbeda-beda, baik dalam prestasi, jenis kelamin, ras, maupun etnis.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Kreativitas Dan Hasil Belajar Biologi Pada Siswa SMA Negeri 13 Konawe Selatan”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian sebagaimana latar belakang, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Beberapa model pembelajaran yang telah digunakan disekolah belum efektif meningkatkan Kreativitas siswa dalam belajar.
2. Hasil belajar siswa ulangan tengah semester sebesar 76.
3. Proses pembelajaran sudah tidak berpusat pada guru, tetapi siswanya masih belum bisa mengembangkan kreativitasnya dalam belajar kelompok.
4. Penggunaan model pembelajaran yang sama sehingga menyebabkan siswa merasa jenuh atau bosan dalam belajar.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka batasan masalah dalam penelitian adalah:

1. Penelitian dilakukan pada siswa kelas XI IPA SMA Negeri 13 Konawe Selatan.
2. Hasil belajar dibatasi pada aspek Kognitif.
3. Kreativitas diukur menggunakan angket pernyataan untuk mengetahui kreativitas dalam belajar.
4. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada kelas eksperimen.
5. Materi biologi hanya pada materi sistem reproduksi pada manusia.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan batasan masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini, adalah:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournamnet*) di SMA Negeri 13 Konawe Selatan?

2. Apakah ada perbedaan nilai hasil belajar biologi dan kreativitas siswa sebelum diberikan perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol?
3. Apakah ada perbedaan nilai hasil belajar biologi dan kreativitas siswa sebelum dan sesudah pada kelas eksperimen?
4. Apakah ada perbedaan nilai hasil belajar biologi dan kreativitas siswa sesudah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini, adalah:

1. Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) di SMA Negeri 13 Konawe Selatan.
2. Untuk mengetahui perbedaan nilai hasil belajar biologi dan kreativitas siswa sebelum diberikan perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
3. Untuk mengetahui perbedaan nilai hasil belajar biologi dan kreativitas siswa sebelum dan sesudah pada kelas eksperimen.
4. Untuk mengetahui perbedaan nilai hasil belajar biologi dan kreativitas siswa sesudah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

1.6. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti

- a. Penelitian ini bermanfaat untuk menyelesaikan tugas akhir dalam memperoleh gelar sarjana pendidikan.
- b. Peneliti dapat memperoleh pengalaman langsung tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada pelajaran biologi.
- c. Peneliti dapat mengaplikasikan ilmu yang diperoleh di bangku kuliah.

2. Bagi Guru

Sebagai bahan pertimbangan dalam pemilihan dan penerapan model pembelajaran yang sesuai untuk mata pelajaran, terutama pada mata pelajaran biologi.

3. Bagi Siswa

- a. Melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT diharapkan dapat meningkatkan kretaiutas siswa dalam pembelajaran Biologi.
- b. Melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran biologi.

4. Bagi Sekolah

- a. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan dalam rangka memperbaiki dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Biologi di Sekolah.
- b. Dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah yang diteliti.

1.7. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalah pahaman dalam memahami judul proposal ini, maka penulis akan menjelaskan beberapa dari kata judul penelitian, yaitu:

1. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tourament* (TGT) adalah metode pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa adanya perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan. Adapun langkah tahapan dalam model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT), yaitu tahap penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan pemberian skor.

2. Kreativitas siswa merupakan kemampuan siswa menciptakan hal-hal baru dalam belajarnya baik berupa kemampuan mengembangkan informasi yang diperoleh dari guru dalam proses belajar mengajar yang berupa pengetahuan sehingga dapat membuat kombinasi yang baru dalam belajarnya. Dalam pengembangan kreativitas siswa meliputi beberapa aspek, yaitu 1) Rasa ingin tahu yang luas dan mendalam; 2) Bersifat Imajinatif; 3) Tertantang oleh kemajemukan; 4) Berani mengambil resiko; 5) Sikap menghargai.
3. Hasil belajar biologi merupakan hasil yang dicapai siswa dalam suatu aktivitas yang dilakukan secara sadar ditandai dengan perubahan-perubahan. Perubahan yang diperoleh setelah proses belajar dapat berupa pengetahuan, pemahaman, keterampilan maupun sikap yang berhubungan dengan mata pelajaran biologi. Nilai hasil belajar biologi diukur menggunakan tes dalam aspek kognitif.

