

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Permasalahan**

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu usaha sadar guru untuk membantu siswa, agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Guru mempunyai peranan besar dalam suatu proses pembelajaran. Suatu pembelajaran akan berhasil ketika guru mampu memiliki interaksi dan kerjasama yang baik khususnya antara guru dan siswa. Keberhasilan sebuah kegiatan pembelajaran di dalam kelas juga sangat dipengaruhi bagaimana cara seorang guru melakukan pengelolaan kelas dengan metode dan pendekatan yang tepat. Guru sebagai fasilitator bertugas untuk mengelola kelas, menciptakan situasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yang memungkinkan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Kondisi kelas yang berbeda berpengaruh terhadap proses belajar mengajar di dalam kelas, sehingga metode dan strategi pembelajaran harus disesuaikan dengan kondisi kelas masing-masing.

Guru selain sebagai fasilitator juga bertindak sebagai motivator, yaitu guru harus mampu membangkitkan motivasi belajar siswa agar aktif dalam belajar. Motivasi belajar berperan menumbuhkan perasaan senang dan semangat untuk belajar. Motivasi belajar yang tinggi dapat menggiatkan aktivitas belajar siswa. Motivasi yang tinggi dapat ditemukan dalam perilaku siswa ketika proses pembelajaran yaitu, adanya keterlibatan siswa dalam belajar, adanya perasaan senang dan semangat dalam belajar. Motivasi belajar

akan efektif bila dilakukan dengan memperhatikan kebutuhan siswa, model pembelajaran yang bervariasi juga dapat memberikan penguatan dan memberikan motivasi pada siswa.

Berdasarkan hasil observasi siswa dan wawancara dengan guru pengampu IPA di SMP Negeri 2 Tempel Sleman, selama kegiatan PPL yang dilaksanakan pada 15 Juli 2016 hingga 15 September 2016 serta studi pendahuluan pada tanggal 21 Juli 2016 di kelas VIII E, diketahui terdapat beberapa kendala dalam proses pembelajaran di dalam kelas yaitu banyak siswa ketika kegiatan belajar mengajar, dari awal pelajaran sampai akhir pelajaran tidak bisa diam dan susah mengendalikan diri. Mereka bersikap acuh tak acuh ketika guru sedang menjelaskan di depan kelas dan kebanyakan dari mereka memilih berbincang-bincang (“mengobrol”) dengan sesama teman, berjalan kesana kemari dan melakukan kegiatan yang lain. Hal ini terkait dengan status kelas mereka yaitu sebagai kelas unggulan di bidang olahraga, sehingga tidak heran jika mereka cenderung lebih banyak bergerak dan tidak bisa diam. Keadaan ini membuat siswa kurang berminat dalam mengikuti pelajaran dan kurang bersemangat, dikarenakan metode pembelajaran di kelas dirasa kurang menarik bagi siswa, sehingga siswa merasa bosan dalam belajar. Hal tersebut menyebabkan motivasi belajar siswa rendah, terlihat ketika pembelajaran berlangsung mereka cenderung sangat aktif tetapi aktif dalam hal lain, bukan terfokus pada pembelajaran yang sedang berlangsung. Komunikasi antara siswa dengan guru kurang terbangun, mengakibatkan tidak adanya *feedback* (umpan balik) antara materi yang diajarkan dengan pemahaman

konsep yang diterima oleh siswa, sehingga pembelajaran kurang terkelola dengan baik.

Penggunaan media pembelajaran berupa LKS (Lembar Kegiatan Siswa) kurang maksimal, karena pembelajaran masih didominasi oleh guru (*teacher centred*). Siswa kurang bisa berinteraksi dan bekerjasama dengan temannya dalam konteks pembelajaran IPA karena tidak dibentuk kelompok belajar. Dalam dunia pendidikan media diartikan sebagai alat dan bahan yang membawa informasi atau bahan pelajaran yang tujuannya untuk mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran (Jamil Suprihatiningrum, 2016: 319). Penggunaan media yang tepat dapat menarik perhatian dan membuat siswa termotivasi dalam belajar.

Hasil belajar IPA kelas VIII E di SMP Negeri 2 Tempel Sleman, menunjukkan 24 dari 32 siswa hasil nilai ulangan harian masih rendah dan belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sekolah yaitu 75. Hasil tersebut membutuhkan upaya perbaikan agar hasil belajar siswa dapat meningkat dengan cara penggunaan model pembelajaran yang tepat.

Dilihat dari faktor utama penyebab kurangnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPA, maka perlu usaha untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dengan tindakan kelas (*classroom action*) dengan adanya variasi model pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan juga menyenangkan. Adanya model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, siswa cenderung akan aktif sesuai *passion* mereka yaitu olahraga, tetapi juga tidak meninggalkan kebermaknaan tujuan pembelajaran IPA yang akan dicapai.

Pembelajaran yang aktif melibatkan siswa, merupakan poin penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Salah satu model yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *cooperative learning*. Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan model pembelajaran yang menekankan pada sikap kerja sama di antara sesama dalam struktur yang teratur pada suatu kelompok yang terdiri dari dua orang atau lebih. Keberhasilan kerja sama dipengaruhi oleh keterlibatan setiap anggota kelompok (Saur Tampubolon, 2014: 89).

Pembelajaran *Cooperative Learning* merujuk pada berbagai macam model pengajaran yang bervariasi jenisnya dimana siswa akan bekerja dalam sebuah kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lain dalam mempelajari materi pembelajaran. Tipe pembelajaran *Cooperative Learning* yang digunakan dalam penelitian ini yaitu TGT (*Teams Games Tournaments*) dengan media permainan puzzle. Model pembelajaran TGT memiliki kelebihan yaitu menambahkan dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan suatu permainan (*games*), maka model pembelajaran ini cocok untuk siswa kelas VIII E yang merupakan kelas unggulan di bidang olahraga. Siswa di kelas ini cenderung lebih aktif sehingga model TGT yang berupa permainan secara kelompok ini cocok untuk kondisi kelas tersebut. Selain itu, Media yang digunakan berupa permainan puzzle dengan materi struktur jaringan dan organ tumbuhan. Permainan puzzle dipilih karena materi yang diambil kebanyakan berupa gambar struktur jaringan dan organ tumbuhan, sehingga diperlukan adanya gambar agar siswa lebih mudah mengingat apa yang dipelajarinya dan

untuk mengembangkan pemikiran kognitif siswa dengan permainan puzzle. Selain itu, media puzzle juga mempunyai manfaat diantaranya, pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi siswa; bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga lebih dipahami oleh siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran IPA; siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga ikut beraktivitas; mengasah otak, melatih siswa untuk mengasah otak dan memecahkan masalah; melatih koordinasi mata dan tangan, puzzle dapat melatih koordinasi tangan dan mata, karena mereka harus mencocokkan keping-keping puzzle dan menyusunnya menjadi satu gambar; melatih nalar, puzzle dapat melatih nalar mereka dengan menyimpulkan dimana letak yang sesuai dengan logika; melatih kesabaran, puzzle dapat melatih kesabaran dalam menyelesaikan suatu tantangan (Chamidah, 2014: 13).

Pembelajaran kooperatif tipe TGT melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa adanya perbedaan status dan mengandung unsur permainan, memberikan kesempatan siswa untuk berpikir, terlibat aktif terutama dalam kelompok, adanya penghargaan kepada siswa dan adanya kompetisi membuat siswa saling membantu satu sama lain dalam kerja tim. Suasana yang kompetitif sportif sesuai dengan karakteristik siswa pada kelas olahraga karena mengandung unsur permainan yang menyenangkan, melibatkan siswa secara aktif dan pemberian penghargaan. Media permainan puzzle juga membuat pembelajaran lebih menarik perhatian siswa, memungkinkan siswa menguasai tujuan

pembelajaran IPA; siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga ikut beraktivitas; mengasah otak, melatih siswa untuk mengasah otak dan memecahkan masalah. Maka model pembelajaran ini dapat menumbuhkan motivasi dan juga hasil belajar siswa. "*Motivation is an essential condition of learning*". Hasil belajar akan optimal, kalau ada motivasi. Makin tepat motivasi yang diberikan, akan makin berhasil juga pelajaran itu (Sardiman, 2005: 84).

Berdasarkan hal di atas, maka dilakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk mengetahui peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) dengan metode puzzle pada pembelajaran IPA.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi masalah yang terjadi, yaitu sebagai berikut:

1. Kelas VIII E merupakan kelas unggulan di bidang olahraga, kondisi kelas sangat ramai, siswa sangat aktif dan cenderung tidak bisa diam dan kurang terkondisikan, sehingga motivasi belajar siswa masih kurang.
2. Pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*), sehingga siswa kurang aktif, kurang terkondisikan dengan baik dan cepat bosan ketika pembelajaran.
3. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru belum bervariasi, sehingga pembelajaran kurang inovatif dan menyenangkan bagi siswa kelas VIII E.

4. Motivasi belajar siswa masih kurang, sehingga hasil belajar kognitif siswa berupa ulangan harian pada materi Pertumbuhan dan Perkembangan makhluk Hidup masih rendah atau berada di bawah KKM 75.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, masalah ini dibatasi hanya pada beberapa permasalahan yaitu pada nomor 1, 3, dan 4 yaitu:

1. Motivasi belajar siswa kelas VIII E masih rendah.
2. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru belum bervariasi, sehingga pembelajaran kurang inovatif dan menyenangkan bagi siswa kelas VIII E.
3. Hasil belajar kognitif berupa ulangan harian siswa masih rendah atau berada di bawah KKM 75.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana proses penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) dengan media puzzle pada pembelajaran IPA di kelas?
2. Bagaimana peningkatan motivasi belajar siswa kelas VIII E SMP Negeri 2 Tempel Sleman setelah menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) dengan media puzzle?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar kognitif siswa kelas VIII E SMP Negeri 2 Tempel Sleman setelah menggunakan model pembelajaran

*Cooperative Learning* tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) dengan media puzzle?

### **E. Tujuan Penelitian**

1. Mendeskripsikan proses penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) dengan media puzzle pada pembelajaran IPA di kelas.
2. Mendeskripsikan peningkatan motivasi belajar siswa kelas VIII E SMP 2 Tempel Sleman setelah menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) dengan media puzzle.
3. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa kelas VIII E SMP 2 Tempel Sleman setelah menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) dengan media puzzle.

### **F. Manfaat Penelitian**

#### **1. Bagi Siswa**

- a. Siswa dapat lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran IPA.
- b. Untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih baik.

#### **2. Bagi Guru**

- a. Dapat menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) dengan media puzzle untuk membelajarkan IPA agar lebih menarik dan menyenangkan.
- b. Sebagai referensi dan masukan bagi guru untuk memperbaiki kegiatan pembelajaran di dalam kelas.



### 3. Bagi Peneliti

- a. Peneliti dapat mengimplementasikan kompetensi pedagogik yang didapatkan.
- b. Melatih peneliti untuk melakukan penelitian terutama penelitian PTK (Penelitian Tindakan Kelas).

### G. Definisi Istilah

1. Model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament*  
Pembelajaran TGT merupakan salah satu pembelajaran kooperatif. Pembelajaran dengan tipe TGT menggunakan turnamen yang menuntut peserta didik untuk bertanggung jawab terhadap kelompoknya masing-masing. Para siswa berlomba mewakili tim mereka dalam turnamen yang diadakan. Adapun tahapan atau langkah dalam pembelajaran TGT yaitu, presentasi kelas seperti pembelajaran biasa, membuat tim untuk mempersiapkan kelompok yang akan bermain *game* atau permainan, turnamen dilakukan setiap akhir unit, dan penghargaan kelompok yang diberikan untuk kelompok yang mendapatkan skor tinggi.
2. Motivasi Belajar  
Motivasi belajar merupakan suatu daya penggerak atau energi yang ada dalam diri seseorang yang memberikan arahan dan kehendak untuk melakukan sebuah dorongan agar dapat mencapai suatu tujuan tertentu. Indikator yang dapat mengindikasikan motivasi belajar siswa yaitu adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya penghargaan

dalam belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar dan adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan baik.

### 3. Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar kognitif merupakan perubahan tingkah laku yang dialami oleh siswa setelah dilakukan pembelajaran, dalam ranah kognitif. Hasil belajar kognitif yang diukur pada penelitian ini difokuskan pada kategori atau tingkatan C1 sampai C2. Pemilihan ranah belajar dicapai dari diskusi antara peneliti dengan guru mata pelajaran IPA berdasarkan karakteristik siswa kelas VIII E yang masih berada pada tingkatan memahami. Siswa belum mampu mengaplikasikan dan menganalisis sesuatu yang berbeda dari apa yang dipelajari. Alasan lain pemilihan ranah belajar C1 sampai C2 adalah indikator pencapaian kompetensi yang diturunkan dari kompetensi dasar terbatas pada aspek mengidentifikasi dan menganalisis sesuai dengan materi pembelajaran struktur fungsi jaringan dan organ pada tumbuhan. Materi yang disajikan mencakup struktur dan fungsi dari organ-organ tumbuhan berupa akar, batang, daun, bunga dan biji.

### 4. Media Puzzle

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah media gambar berupa puzzle. Puzzle merupakan sebuah potongan gambar yang dapat dirangkai menjadi bagian yang utuh.