

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang sangat diperlukan oleh semua manusia diseluruh dunia,¹ Salah satunya adalah mampu meningkatkan sumber daya manusia, karena pembangunan suatu bangsa sangat ditentukan oleh kualitas sumber daya manusianya. Kualitas sumber daya manusia tergantung pada kualitas pendidikan. Pendidikan merupakan tugas penting dalam menciptakan pemahaman masyarakat, dan pendidikan harus selalu dilaksanakan dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan bangsa.

Proses belajar adalah interaksi timbal balik antara siswa dengan guru. Guru mengajar dengan cara merangsang, membimbing siswa dan mengarahkan siswa untuk mempelajari bahan pelajaran sesuai tujuan yang ingin dicapai. Menurut Usman proses belajar mengajar merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu.²

Guru adalah salah satu penunjang untuk keberhasilan dari sebuah pembelajaran, seperti yang dijelaskan dalam sejarah umat islam, pendidikan berjalan sebagai sarana untuk menyamakan petunjuk dan kebaikan kepada individu,

¹ Syarifuddin, *Inovasi Baru Kurikulum 2013 Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018), Hal 193.

² Usman, M.U, *Menjadi Guru Profesional*, Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 201

masyarakat dan seluruh umat islam.³ Dalam proses pembelajaran tersebut Rasulullah Saw merupakan guru pertama sebagaimana dijelaskan dalam Q.S Ali Imran (3) : 164

لَقَدْ مَنَّ اللَّهُ عَلَى الْمُؤْمِنِينَ إِذْ بَعَثَ فِيهِمْ رَسُولًا مِّنْ أَنفُسِهِمْ يَتْلُوا عَلَيْهِمْ آيَاتِهِ
وَيُزَكِّيهِمْ وَيُعَلِّمُهُمُ الْكِتَابَ وَالْحِكْمَةَ وَإِن كَانُوا مِن قَبْلُ لَفِي ضَلَالٍ مُّبِينٍ ﴿١٦٤﴾

Artinya: “sungguh Allah telah memberi karunia kepada orang-orang yang beriman ketika Allah mengutus diantara mereka seorang Rasul dari golongan mereka sendiri, yang membacakan kepada mereka ayat-ayat Allah, membersihkan (jiwa) mereka, dan mengajarkan kepada mereka Al kitab dan Al hikmah. dan Sesungguhnya sebelum (kedatangan Nabi) itu, mereka adalah benar-benar dalam kesesatan yang nyata”⁴

Biologi adalah bidang ilmu yang mempelajari keanekaragaman makhluk hidup dan lingkungannya. Dalam mempelajari biologi, harus ada gambaran yang benar tentang kebenaran ilmiah. Lingkungan belajar diperlukan dimasa adaptasi global saat ini agar siswa dapat bekerja keras dan memanfaatkan keterampilan yang ada untuk dijadikan bekal menulis. Teknologi yang berkembang sekarang ini sudah cukup pesat salah satunya ialah telepon seluler. Selain itu karena semakin banyak teknologi yang digunakan dalam pengajaran, siswa memiliki pemahaman yang lebih baik tentang penggunaan teknologi ini sesuai kebutuhan dizaman yang semakin berkembang ini. Misalnya, dengan menggunakan jejaring sosial yang terdapat di internet, hampir semua siswa mengetahui atau menggunakannya dalam kehidupan

³ Junaidi Arsyad, *Metode Pendidikan Rasulullah Saw*, (Medan: Perdana Publishing, 2019) h.7

⁴ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya* (Bandung : Sygma Creative, 2007)

sehari-hari. Oleh karena itu, peran guru penting dalam membantu proses pelatihan dikelas agar proses pelatihan menjadi menyenangkan.

Keberhasilan pembelajaran biologi dapat diukur dari keberhasilan siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut. Keberhasilan itu dapat dilihat dari tingkat pemahaman penguasaan materi serta prestasi belajar siswa. Semakin tinggi pemahaman dan penguasaan materi serta prestasi belajar maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran.

Setiap pembelajaran tentunya ada tujuan pembelajaran dimana tujuan pembelajaran tidak akan tercapai tanpa adanya penggunaan metode atau model pengajaran yang tepat. Metode adalah cara yang dipergunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun tercapai secara optimal. Ini berarti, metode digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan. Dengan demikian metode dalam rangkaian sistem pembelajaran memegang peran yang sangat penting.⁵

Hasil observasi pada pembelajaran biologi pada tanggal 8 Juli dan 21 Agustus 2020 menunjukkan bahwa guru jarang menerapkan model pembelajaran sehingga siswa menjadi kurang aktif dalam pembelajaran. Selanjutnya hasil wawancara dengan guru bidang biologi kelas X IPA SMA SWASTA YPP Sawit Seberang Kabupaten Langkat pada tanggal 22 Agustus 2020 diperoleh data bahwa terdapat masalah yang didapat dalam kelas terhadap anak didiknya. Adapun masalah yang mendasar yang

⁵Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran, Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta : Kencana, 2006), hal.145

dikeluhkan oleh guru tersebut adalah rendahnya belajar dan aktivitas siswa pada pembelajaran biologi. Hal tersebut ditandai : (1) siswa mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran biologi. Hal ini diketahui guru dari kemampuan siswa untuk menjawab pertanyaan guru yang pada umumnya tidak didasari pemahaman dan test siswa yang nilainya masih banyak dibawah KKM 75 %. (2) Siswa tidak aktif dalam proses belajar mengajar biologi, siswa hanya menjadi pendengar dan penerima keinginan guru. Sehingga dalam mempelajari biologi siswa sering merasa bosan dan tidak memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar yang diperoleh oleh siswa.

Ada beberapa model *Student Centered*, peneliti memilih untuk menerapkan model *Discovery Learning* dan *Team Games Tournament* (TGT). Menurut Joolingen (2012) “*Discovery Learning* adalah suatu tipe pembelajaran dimana siswa membangun pengetahuan mereka sendiri dengan mengadakan suatu percobaan dan menemukan sebuah prinsip dari hasil percobaan berikut”. *Discovery Learning* merupakan komponen dari praktik pendidikan yang meliputi metode belajar yang memajukan cara belajar aktif, berorientasi pada proses, mengarahkan sendiri dan reflektif. Model pembelajaran *Discovery Learning* memiliki beberapa kelebihan, yaitu: (1) menambah pengalaman siswa dalam belajar, (2) memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih dekat lagi dengan sumber pengetahuan selain buku, (3)

menggali kreatifitas siswa, (4) mampu meningkatkan rasa percaya diri pada siswa, (5) meningkatkan kerja sama antar siswa.⁶

Mengatasi permasalahan yang terjadi didalam kelas perlu dilakukan pembelajarn yang dapat mendukung pemahaman konsep-konsep IPA atau Biologi dengan baik antara lain penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* yang merupakan bagian dari pembelajaran yang berpusat pada siswa. Pembelajaran yang berpusat pada siswa (*Student-centered learning*), peserta didik diharapkan sebagai peserta aktif dan mandiri dalam proses belajarnya, yang bertanggung jawab dan berinisiatif untuk mengenali kebutuhan belajarnya, menemukan sumber-sumber informasi untuk dapat menjawab kebutuhannya, membangun serta mempresentasikan pengetahuannya berdasarkan kebutuhan serta sumber-sumber yang ditemukan.⁷ Sedangkan *Team Games Tournament* (TGT) adalah suatu tipe model pembelajaran kooperatif sederhana yang menekankan ketertiban siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dengan unsur permainan dan kompetensi didalamnya.⁸ *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan teman sebagai tutor sebaya dan menngandung unsur permainan yang biasa menggairahkan semangat belajar siswa.

⁶ I Made Putrayasa, *Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa*, Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Genesha, vol.2, no.1, 2014, hal.3

⁷ Eko Wahjudi, *Penerapan Discovery Learning Dalam Pembelajaran IPA Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IX-1 Di SMP Negeri 1 Kalianget*, Jurnal Lentera Sains (Lensa), vol.5, jilid 1, 2015, hal.2

⁸ Pawestri, Devi Catur. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) pada Media Pelajaran Ekonomi Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah 3 Surakarta Tahun Pelajaran 2008/2009*. Skripsi .Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret. Surakarta. 2009, hal.2

Slavin (2005) mendeskripsikan empat langkah utama dalam pembelajaran dengan teknik TGT yang merupakan siklus regular dari aktivitas pembelajaran, sebagai berikut: langkah 1: presentasi kelas / pengarahan guru, guru mempresentasikan tujuan yang hendak dicapai dalam pembelajaran. Langkah 2: belajar tim, para siswa mengerjakan lembar kegiatan dalam tim mereka untuk menguasai materi. Langkah 3: turnamen, para siswa memainkan game akademik dalam kemampuan yang homogen, dengan meja turnamen tiga atau empat peserta. Langkah 4: rekognisi tim, skor tim dihitung berdasarkan skor turnamen anggota tim, dan tim tersebut akan direkognisi apabila mereka berhasil melampaui kriteria yang telah diterapkan sebelumnya.⁹

Materi invertebrata merupakan salah satu materi pokok pelajaran wajib di kelas X IPA SMA. Materi ini kemungkinan akan semakin mudah dipahami siswa ketika diajarkan dengan kedua model tersebut yaitu *Discovery Learning* dan *Team Games Tournament* (TGT). Adanya kedua model tersebut dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih aktif lagi. Rosdiana, (dkk) melaporkan bahwa model *Discovery Learning* berpengaruh dalam pembelajaran. Kemudian Ai Solihah melaporkan bahwa dalam penelitiannya model *Teams Games Tournament* (TGT) juga berpengaruh dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, penulis bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran (*Discovery Learning* dan *Team Games*

⁹Mukh. Khudori, Dkk, *Pembelajaran IPA Dengan Metode TGT Menggunakan Media Game Ular Tangga Dan Puzzle Ditinjau Dari Gaya Belajar Dan Kreativitas Siswa*, Jurnal Inkuiri, vol.1, no.2, 2012, hal.2-3

Tournament) Pada Materi Invertebrata Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IPA SMA SWASTA YPP Sawit Seberang”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Mayoritas pembelajaran biologi masih didominasi keaktifan guru dan guru menjalankan tugasnya cenderung kurang kreativitas dan inovatif dalam perencanaan ataupun pelaksanaan pembelajaran.
2. Siswa kurang aktif dan masih sulit untuk memahami perbedaan dan ciri fisik serta fungsi dari hewan invertebrata yang terdapat banyak macam hewan invertebrata dilingkungan sekitar sekolah
3. Guru belum menerapkan model pembelajaran biologi di kelas X IPA khususnya pada materi invertebrata.

C. Batasan Masalah

Melihat banyaknya masalah yang diidentifikasi, maka dalam hal ini peneliti memfokuskan penelitian sebagai berikut:

1. Penelitian ini akan dilakukan di SMA SWASTA YPP Sawit Seberang pada kelas X tahun pembelajaran 2020/2021
2. Materi pembelajaran dibatasi pada materi invertebrata

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan batasan masalah, maka rumusan masalah penelitian ini adalah “Bagaimana perbedaan hasil pembelajaran siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model (*Discovery learning* dan *Team Games Tournament*) pada materi invertebrata siswa kelas X IPA SMA SWASTA YPP Sawit Seberang T.P 2020/2021?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang dirumuskan diatas, maka tujuan yang ingin dicapai adalah “Untuk mengetahui perbedaan hasil pembelajaran siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model (*Discovery learning* dan *Team Games Tournament*) pada materi invertebrata siswa kelas X IPA SMA SWASTA YPP Sawit Seberang T.P 2020/2021.”

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terkait, terutama bagi pihak-pihak sebagai berikut ini :

1. Bagi siswa

Penelitian ini dapat membantu siswa menjadi aktif dalam kegiatan pembelajaran yang lebih menyenangkan, kreatif dan mandiri serta menumbuhkan keterampilan didalam proses pembelajaran biologi.

2. Guru

Penelitian ini dapat menjadi salah satu referensi yang digunakan dalam memanfaatkan penekatan ataupun metode belajar serta menjadikan suasana kelas yang hidup khususnya pada pembelajaran biologi.

3. Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi sebuah sumbangan pemikiran ataupun inisiatif bagi sekolah dalam mencapai tujuan pendidikan dan meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya pada pembelajaran biologi.

