

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kewajiban yang harus dipenuhi oleh setiap manusia untuk meningkatkan taraf hidup atau nilai-nilai perilaku seseorang ke arah yang lebih baik Pendidikan juga merupakan modal dasar dalam membentuk pola pikir dan pengembangan intelektual sebagai sarana penulisan nilai-nilai gagasan dan penyempurnaan cara berfikir.

Sekolah merupakan dunia atau lingkungan kedua yang memberi arah perkembangan dan pematangan seorang anak untuk menjadi manusia yang mandiri, berpengetahuan luas dan bermoral Pancasila karena mereka dibekali ilmu pengetahuan yang sesuai dengan kebutuhan dan kurikulum yang berlaku.

Kualitas sekolah yang baik tidak dapat muncul begitu saja tanpa adanya perencanaan yang matang, terutama adanya campur tangan unsur manusia yaitu guru. Sebagaimana diungkapkan oleh Nana Sudjana (1989:12) kehadiran seorang guru dalam proses belajar mengajar atau dalam proses pengajaran belum dapat digantikan oleh mesin, radio, tape recorder ataupun komputer yang paling modern sekalipun. Karena unsur-unsur manusiawi seperti nilai, perasaan dan motivasi yang diharapkan sebagai hasil dari proses pengajaran tidak dapat dicapai melalui alat-alat tersebut.

Syaiful Bahrie Djamarah dan Aswan Zain (1997:180), mengungkapkan pada dasarnya semua orang tidak menghendaki adanya kebosanan dalam hidupnya karena sesuatu yang membosankan adalah sesuatu yang tidak menyenangkan. Apabila guru dalam proses belajar mengajar tidak menggunakan variasi maka akan membosankan siswa, perhatian siswa berkurang, mengantuk dan akibatnya tujuan belajar tidak tercapai. Hal ini juga dirasakan oleh siswa-siswi SMA Negeri 1 Dukupuntang materi yang disampaikan oleh guru dengan gaya monoton, membuat mereka kehilangan motivasi untuk belajar.

Kualitas pembelajaran akan bervariasi sesuai dengan variasi gurunya. Guru adalah manusia dan manusia adalah unik. Dengan adanya keunikan itulah terlahir situasi pembelajaran ciptaannya menjadi unik pula. Jika didukung oleh suatu strategi yang dapat mencairkan suasana kelas karena tujuan dari penggunaan variasi tersebut yaitu mendapat perhatian siswa sehingga siswa merasa termotivasi untuk belajar.

Dave Meier (2002:54) mengungkapkan bahwa kerjasama membantu proses belajar. Semua usaha belajar yang baik mempunyai landasan sosial, suatu komunitas belajar selalu lebih baik hasilnya dari pada beberapa individu yang belajar sendiri-sendiri.

Team Games tournament merupakan salah satu teknik pembelajaran yang membutuhkan kerjasama dipadu dengan permainan yang bisa membangkitkan motivasi siswa menjadi bergairah dalam belajar. Sejalan dengan apa yang diungkapkan oleh Dave Meier (2002:54) permainan belajar jika dimanfaatkan

secara bijaksana dapat menyingkirkan “keseriusan” yang menghambat, menghilangkan stress dalam lingkungan belajar, mengajak orang terlibat penuh dan meningkatkan proses belajar.

Mata pelajaran biologi merupakan tantangan yang harus dihadapi oleh guru dan siswa membutuhkan daya ingat dan tingkat kemampuan yang tinggi agar dalam penyampaian materi pelajaran siswa tidak merasa bosan (jenuh) sehingga perlu teknik yang menarik dan menyenangkan untuk membangkitkan motivasi siswa agar lebih bergairah dalam belajar karena motivasi memegang peranan penting dalam belajar, seorang siswa tidak akan dapat belajar dengan baik dan tekun jika tidak ada motivasi didalam dirinya. Setelah motivasi tumbuh, di dalam peserta didik maka secara otomatis prestasi pun meningkat.

Oleh karena itu penulis tertarik mengambil tema tentang penerapan teknik *Teams Games Tournament* dalam membangkitkan motivasi belajar dan relevansinya terhadap peningkatan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran biologi di SMA Negeri I Dukupuntang.

B. Perumusan Masalah

1. Identifikasi Masalah

a. Wilayah Penelitian

Wilayah penelitian dalam penelitian ini yaitu strategi belajar mengajar

b. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan empirik. Dengan cara melakukan penelitian lapangan yang bertempat di SMA Negeri I Dukupuntang

c. Jenis Masalah

Jenis masalah dalam penelitian ini yaitu ketidakjelasan tentang penerapan teknik "*Teams Games Tournament*" dalam membangkitkan motivasi belajar dan relevansinya terhadap biologi di SMA Negeri I Dukupuntang.

2. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari perluasan pembahasan pada penulisan ini maka penulis membatasi masalah yaitu

- a. Penerapan teknik "*Teams Games Tournament*" yang artinya suatu teknik pembelajaran dengan menggabungkan suatu kelompok belajar dan kompetisi tim, membutuhkan kerja sama dipadu dengan permainan yang menyenangkan
- b. Motivasi belajar siswa kelas X SMA Negeri I Dukupuntang, kajian mata pelajaran yang di amati terbatas pada pokok bahasan klasifikasi makhluk hidup
- c. Prestasi belajar yang di ukur yaitu prestasi yang telah dicapai oleh siswa dalam belajar selama berlangsungnya proses penelitian melalui tahapan tes formatif dari pokok bahasan klasifikasi makhluk hidup.

3. Pertanyaan Penelitian

- a. Bagaimanakah relevansi penerapan teknik "*Teams Games Tournament*" dengan motivasi belajar biologi di SMA Negeri I Dukupuntang ?
- b. Bagaimanakah relevansi penerapan teknik "*Teams Games Tournament*" terhadap prestasi belajar biologi di SMA Negeri I Dukupuntang ?
- c. Bagaimanakah relevansi motivasi belajar terhadap prestasi belajar biologi di SMA Negeri I Dukupuntang ?
- d. Bagaimanakah relevansi penerapan teknik "*Teams Games Tournament*" dengan motivasi belajar terhadap prestasi belajar biologi di SMA Negeri I Dukupuntang.

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk memperoleh data tentang penerapan teknik "*Teams Games Tournament*" dengan motivasi belajar biologi di SMA Negeri I Dukupuntang
2. Untuk memperoleh data tentang relevansi penerapan teknik "*Teams Games Tournament*" terhadap prestasi belajar biologi di SMA Negeri I Dukupuntang
3. Untuk memperoleh data tentang relevansi motivasi belajar terhadap prestasi belajar biologi di SMA Negeri I Dukupuntang
4. Untuk memperoleh data tentang relevansi penerapan teknik "*Teams Games Tournament*" dengan motivasi belajar terhadap prestasi belajar biologi di SMA Negeri I Dukupuntang

D. Manfaat Penelitian

Berpegang pada rumusan masalah penelitian yang tercantum di atas penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai sumbangan pikiran positif terutama bagi :

1. Siswa

Memberikan wawasan baru dalam kegiatan belajar mengajar dikelas sehingga motivasi belajar dapat meningkat dalam mata pelajaran biologi

2. Mahasiswa biologi

Sebagai calon guru biologi, memberikan pengetahuan dan kajian baru tentang strategi pembelajaran atau teknik mengajar biologi

3. Guru biologi

Pembelajaran aktif teknik "*Teams Games Tournament*" dapat memberikan alternatif pengajaran baru dalam proses belajar mengajar di kelas khususnya guru-guru biologi yang ada di SMA Negeri I Dukupuntang

E. Kerangka Pemikiran

Belajar pada hakekatnya merupakan usaha sadar yang dilakukan individu untuk memenuhi kebutuhan kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik akan menghasilkan perubahan-perubahan dalam dirinya. Mulyasa, (2004 : 123) berpendapat bahwa belajar dapat dipandang sebagai psikologis yang memerlukan dorongan dari luar, oleh karena itu hal-hal yang harus diupayakan yaitu

bagaimana memotivasi peserta didik dan bagaimana materi belajar harus dikemas sehingga bisa membangkitkan motivasi, gairah dan nafsu belajar.

Banyak hal yang dialami oleh siswa dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Dalam menyerap pelajarannya termasuk juga pada mata pelajaran IPA biologi terkadang siswa merasa kehilangan motivasi untuk belajar pada akhirnya siswa lebih banyak dipandang sebagai makhluk yang pasif.

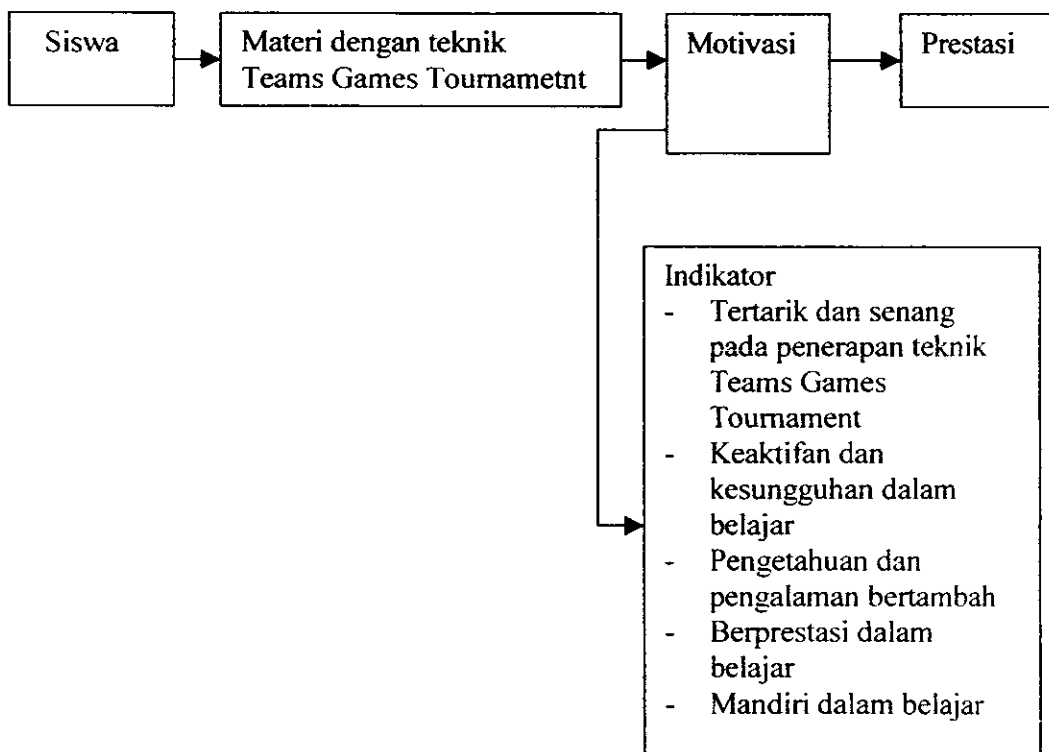
Mulyasa (2004:122) mengungkapkan agar peserta didik belajar secara aktif, guru perlu menciptakan strategi yang tepat guna sedemikian rupa sehingga mereka mempunyai motivasi yang tinggi untuk belajar. Salah satu strategi yang bisa membangkitkan gairah siswa untuk belajar yaitu dengan menggunakan teknik "*Teams Games Tournament*". Suatu teknik yang membutuhkan kerja sama yang baik diantara peserta didik sebagaimana yang diungkapkan oleh *Dave Meter* (2002 : 62) bahwa belajar yang baik itu bersifat sosial jika setiap orang dalam suatu kelompok belajar menjadi pengajar dan pembelajar sekaligus tingkat stress menurun dan pembelajaran meningkat pesat.

Mel Silberman (1996:151) mengungkapkan bahwa teknik "*Teams Games Tournament*" yaitu menggabungkan satu kelompok belajar dan kompetisi tim dapat digunakan untuk mengembangkan pelajaran macam-macam fakta, konsep dan keahlian yang luas.

Secara tidak langsung dengan adanya kerja sama dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis membentuk hubungan persahabatan belajar berbagai

informasi dan yang terpenting yaitu dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Mulyasa (2005: 174) mengatakan bahwa motivasi merupakan salah satu faktor yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran karena peserta didik akan belajar dengan sungguh-sungguh apabila memiliki motivasi yang tinggi. Oleh karena itu, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran guru harus mampu membangkitkan motivasi belajar peserta didik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Sardiman (1996 : 84) mengatakan bahwa prestasi dapat diraih oleh peserta didik tidak lepas dari suatu proses belajar yang termotivasi, sebab hasil belajar akan optimal jika di dalam peserta didik terdapat motivasi sehingga jika motivasi peserta didik tinggi maka secara otomatis prestasipun tinggi atau meningkat.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan dalam bagan sebagai berikut :



F. Hipotesis

Ha : Terdapat hubungan yang signifikan antara penerapan teknik Teams Games Tournament dalam membangkitkan motivasi belajar dan relevansinya terhadap biologi di SMA Negeri I Dukupuntang