BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat, tanpa pendidikan mustahil suatu kelompok manusia dapat hidup berkembang sejalan dengan cita-cita untuk maju, sejahtera dan bahagia menurut konsep pandangan hidup manusia. Semakin tinggi cita-cita manusia semakin mewajibkan kepada peningkatan mutu pendidikan sebagai sarana untuk mencapai cita-cita tersebut (Ihsan, 2003). Peningkatan mutu pendidikan dipengaruhi oleh keterampilan seorang guru dalam mengorganisasikan kelas (Kusumandari, 2011). Guru bertugas untuk membantu peserta didik mempelajari sesuatu yang belum diketahui, membentuk kompetensi, memahami materi yang dipelajari, dan merealisasikan tujuan hidup peserta didik (Kusumandari, 2011).

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan salah satu tipe atau model pembelajaran yang tidak sulit diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung permainan dan penguatan. Menurut Slavin (2008), terdapat tiga kekhasan utama pembelajaran kooperatif adalah: 1) Penghargaan kelompok, 2) Pertanggung jawaban individu, 3) Kesempatan yang sama untuk mencapai keberhasilan. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, kompetisi sehat dan keterlibatan belajar, serta mudah diterapkan pada semua konsep.

Penggunaan dan pemilihan model pembelajaran yang tepat dalam menyampaikan materi pelajaran dapat membantu siswa dalam memahami semua pelajaran yang disampaikan guru, dengan pembelajaran yang tepat, siswa diharapkan mampu menyelesaikan dan memahami materi ajar agar dapat tercapainya indikator pembelajaran (Herawati, 2013).

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki keunggulan antara lain: (1) Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu; (2) Proses

belajar mengajar belajar dengan keaktifan dari siswa; (3) Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain; dan (4) Hasil belajar lebih baik.

Media pembelajaran merupakan unsur yang sangat penting dalam pembelajaran. Salah satu peran utama media adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut memotivasi, mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru (Mukti & Nurcahyo, 2017). Penggunaan media yang tepat akan mendukung keberhasilan proses belajar, dengan demikian diperlukan analisis terhadap media-media inovatif yang mampu mewujudkan tujuan pembelajaran namun tidak melupakan kemajuan zaman.

Media teka-teki silang (TTS) adalah salah satu dari banyaknya media pembelajaran yang dapat memberikan motivasi bagi siswa untuk belajar dengan lebih baik. Teka-teki silang merupakan sebuah permainan yang cara mainnya yaitu mengisi ruang-ruang kosong yang berbentuk kotak dengan huruf-huruf sehingga membentuk kata yang sesuai dengan petunjuk. Melihat karakteristik TTS yang santai dan lebih mengedepankan persamaan dan perbedaan kata, maka sangat sesuai kalau misalnya dipergunakan sebagai sarana peserta didik untuk latihan dikelas yang diberikan oleh guru yang tidak serba sama hanya berupa pertanyaan-pertanyaan standar saja (Astrissi, 2014).

SMA Negeri 1 Pabedilan merupakan SMA di Kabupaten Cirebon dengan kondisi siswanya dari lingkungan keluarga dan pergaulan yang berbeda-beda, membuat siswa kurang rasa ingin tahu antara satu dengan yang lainnya. Kondisi tersebut akan mempengaruhi proses pembelajaran apabila tidak segera diatasi, sehingga perlu dibentuk kelompok-kelompok kecil dari latar belakang yang berbeda dengan harapan agar setiap siswa dalam kelompoknya bisa saling kerjasama. Dengan demikian, guru perlu menerapkan model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament (tgt)* ini akan memberikan pembelajaran yang akan membuat siswa lebih akrab antara satu dengan yang lainnya sehingga memberikan pembelajaran yang menarik karena pada penelitian ini tidak hanya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament (tgt)* tetapi dengan media teka-teki silang.

Oleh karena itu dalam penelitian ini peneliti menawarkan model pembelajaran kooperatif yang memiliki banyak tipe salah satunya adalah tipe *Team Games Tournamen* (TGT) berbantuan TTS yang dapat meningkatkan penguasaan konsep biologi. Selain model pembelajaran TGT, media juga berkedudukan penting

meningkatkan motivasi belajar siswa. Kegiatan pembelajaran pada dasarnya merupakan proses komunikasi, dalam proses komunikasi tersebut, guru bertindak sebagai komunikator, yang bertugas menyampaikan pesan pembelajaran kepada penerima pesan yaitu peserta didik (Yudiasmini et all., 2014).

Penelitian dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif *Tipe Team game tournament* ini telah dilakukan oleh (Pratiwi et all., 2010) diperoleh bahwa model kooperatif tipe TGT memberikan pengaruh yang sedang dengan effect sebesar 23,89%. Berdasarkan penelitian (Theodora, 2014) bahwa media *crossword puzzle* atau TTS layak untuk dipergunakan dalam pembelajaran dengan nilai kelayakan media sebesar 86,66%.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **: "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team game tournament (tgt)* Dengan Media Teka-Teki Silang Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Siswa Pada Sub Materi Spermatophyta".** Manfaat dari penelitian ini yaitu akan memberikan pengalaman belajar siswa lebih menarik dan akan memberikan penguasaan konsep siswa pada sub materi spermatophyta lebih baik lagi atau meningkat.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Belum diterapkannya pembelajaran biologi dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *tipe team game tournament (tgt)* dengan media teka-teki silang.
2. Siswa yang cenderung tidak menerima materi yang disampaikan oleh guru.
3. Siswa yang cenderung kurang rasa ingin tahu antara satu dengan yang lainnya
4. Penguasaan konsep siswa sub materi spermatophyta kurang baik

C. Pembatasan Masalah

Penulis membatasi masalah dalam penelitian ini agar tidak keluar dari wilayah kajian penelitian. Pembatasan masalah ini adalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *tipe team game tournament (tgt)* dengan media teka-teki silang.

IAIN SYEKH NURJATI CIREBON

2. Persepsi siswa hanya diukur pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif *tipe team game tournament (tgt)* dengan media teka-teki silang dengan menggunakan angket setelah pembelajaran.
3. Aktivitas siswa hanya diukur pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif *tipe team game tournament (tgt)* dengan media teka-teki silang dengan menggunakan lembar observasi pada saat pembelajaran.
4. Pembelajaran biologi dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *tipe team game tournament (tgt)* dengan media teka-teki silang untuk meningkatkan penguasaan konsep siswa.
5. Pembelajaran biologi hanya dilakukan pada kelas X MIPA di SMA Negeri 1 Pabedilan pada Sub Materi Spermatophyta

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

Bagaimana aktivitas siswa dalam pembelajaran biologi yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament (tgt)* dengan media teka-teki silang.

1. Bagaimana aktivitas siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif *tipe team game tournament (tgt)* dengan media teka-teki silang?
2. Bagaimana perbedaan peningkatan penguasaan konsep antara siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament (tgt)* dengan media teka-teki silang dan siswa yang tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament (tgt)* dengan media teka-teki silang?
3. Bagaimana persepsi siswa terhadap penerapan pembelajaran biologi dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament (tgt)* dengan media teka-teki silang untuk meningkatkan penguasaan konsep siswa pada sub materi spermatophyta kelas X IPA di SMAN 1 Pabedilan?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Mengkaji aktivitas siswa dalam pembelajaran biologi yang menggunakan model pembelajaran kooperatif *tipe team game tournament (tgt)* dengan media teka-teki silang.

1. Mendeskripsikan aktivitas siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament (tgt)* dengan media teka-teki silang.
2. Menganalisis perbedaan peningkatan penguasaan konsep antara siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament (tgt)* dengan media teka-teki silang dan siswa yang tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament (tgt)* dengan media teka-teki silang.
3. Mendeskripsikan persepsi siswa terhadap penerapan pembelajaran biologi dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *tipe team game tournament (tgt)* dengan media teka-teki silang untuk meningkatkan penguasaan konsep siswa pada sub materi spermatophyta.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam memberikan model pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan.

2. Manfaat Praktis

   a. Bagi Peneliti

   Hasil penelitian ini memberikan tambahan pengetahuan wawasan dalam memberikan model pembelajaran yang menarik serta sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana. Penelitian ini juga dapat dijadikan acuan bagi peneliti selanjutnya.

   b. Bagi Siswa

   Melalui pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament (tgt)* dengan media teka-teki silang, diharapkan siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran, dan lebih menyenangkan karena adanya permainan sambil belajar, hal ini diharapkan dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu proses kognitif, afektif dan psikomotor siswa dapat berkembang karena dengan

diterapkannya pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif *tipe team game tournament (tgt)* dengan media teka-teki silang suasana kelas akan lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

c. Bagi Guru

Diperoleh model pembelajaran yang inovatif, kreatif dan menarik dalam proses belajar mengajar serta dapat memaksimalkan potensi guru biologi untuk menyampaikan materi sehingga mampu menumbuhkan kreatifitas siswa.

IAIN SYEKH NURJATI
CIREBON