

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara (Depdiknas, 2013). Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal pertama yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan belajar siswa (Hariyanti & Amin, 2016:33). Oleh karena itu, di sekolah harus disediakan guru dan kondisi yang mendukung proses pembelajaran.

IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta, konsep, atau prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. IPA tidak bisa dipelajari dengan membaca saja, melainkan perlu praktikum dan contoh-contoh nyata dalam pembelajarannya (Depdiknas, 2013). Selain itu, pembelajaran yang menyenangkan juga dapat membantu siswa dalam memahami suatu konsep IPA, salah satu materi dalam pembelajaran IPA ialah materi sistem pencernaan manusia.

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Nana Sudjana (2019:3) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang telah terjadi melalui proses pembelajaran. Sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dimiyati dan Mudjiono (2016: 3-4) juga menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.

Hasil observasi prapenelitian dari forum MGMP ataupun penilaian dari guru di satuan pendidikan masing-masing bahwa hasil belajar IPA kelas VIII di MTs Kecamatan Sarang Kabupaten Rembang ada pada kategori rendah, hal ini disebabkan banyak faktor yang salah satunya adalah penggunaan model pembelajaran yang kurang inovatif, pembelajaran yang terpusat pada guru sehingga keaktifan siswa, daya serap materi menjadi rendah yang pada akhirnya berujung kepada ketidak tuntasan belajar.

Pembelajaran yang dilakukan oleh guru belum menekankan pemahaman siswa. materi pembelajaran disampaikan dengan metode konvensional, dengan cara ceramah menjelaskan materi pembelajaran disertai dengan pembagian tugas dan latihan. Siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan guru di depan kelas dan melaksanakan tugas jika guru memberikan latihan soal kepada siswa. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa kurang bersemangat dalam belajar sehingga pada akhirnya berdampak pada menurunnya hasil belajar IPA. Demikian halnya hasil wawancara bersama guru yang lain menjelaskan bahwa setelah pembelajaran tatap muka dilakukan hasil belajar IPA memang menurun hal tersebut berdasarkan nilai ulangan siswa 70% berada dibawah standar KKM. Materi Sistem Pencernaan Manusia termasuk materi yang tidak hanya sekedar hafalan, namun membutuhkan pemahaman yang mendalam. Oleh karena itu, perlu usaha yang dapat membantu siswa dalam memahami materi pencernaan manusia berupa penerapan metode pembelajaran menyenangkan yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Metode pembelajaran yang menyenangkan dapat dilaksanakan salah satunya melalui model pembelajaran kooperatif. Hal ini sejalan dengan apa yang diungkapkan oleh Miftahul Huda (2014: 264) bahwa model kooperatif memiliki manfaat-manfaat lain di luar akademik antara lain semakin banyaknya waktu untuk mengerjakan tugas, motivasi dan ketekunan siswa yang semakin tinggi dan keterampilan sosial mereka yang terus meningkat. Model pembelajaran kooperatif ada beberapa macam, diantaranya pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement (STAD)*, *Teams Games Tournament (TGT)*.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions (STAD)* dikembangkan oleh Slavin dan kawan-kawannya di Universitas John Hopkins. *Student Team Achievement Division (STAD)* merupakan pembelajaran kooperatif yang paling mudah dan cocok digunakan oleh guru yang baru mulai menggunakan pembelajaran kooperatif. Siswa ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan 4-5 orang secara heterogen menurut tingkat kinerja, jenis kelamin, dan suku. Anggota tim menggunakan lembar kegiatan atau perangkat pembelajaran untuk menuntaskan materi pelajaran mereka dan kemudian membantu satu sama lain untuk memahami bahan pelajaran melalui tutorial, soal, atau melakukan diskusi (Borich,2013: 328).

Penelitian Keramati (2015:165) juga menunjukkan bahwa kelompok *Student Team Achievement Division (STAD)* lebih sukses dari pada kelompok kontrol. Selain itu, pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division (STAD)* mampu meningkatkan prestasi dalam berbagai bidang pelajaran, meningkatkan pemahaman materi, mengembangkan sikap percaya diri dan kerja sama, serta meningkatkan motivasi belajar siswa (Ling, & Raman, 2016:20). Penelitian N.D. Muldayanti(2013) menjelaskan bahwa menggunakan metode Pembelajaran STAD mempengaruhi prestasi hasil belajar biologi. Demikian halnya hasil penelitian Winna (2018:32) juga menjelaskan bahwa model pembelajaran *Student Team Achievement Division (STAD)* dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan pendapat diatas penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division (STAD)* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar, sehingga siswa akan lebih aktif dalam pembelajaran dan akan menciptakan suasana pembelajaran lebih kondusif serta mengurangi kejenuhan dalam proses pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk menstimulus keaktifan siswa dan meningkatkan keterampilan yang ada pada dirinya adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Parveen (2015:67) dalam penelitiannya menyatakan bahwa metode pembelajaran kooperatif lebih unggul dari metode pembelajaran tradisional. Berdasarkan

penelitian yang dilakukan oleh Parveen (2015:61), dengan menerapkan model kooperatif dapat memberikan peningkatan hasil belajar kognitif dan afektif siswa.

Kurniasari (2016:54) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan model pembelajaran kooperatif dengan membentuk kelompok-kelompok kecil dalam kelas yang terdiri atas 3-5 siswa yang heterogen, baik dalam hal akademis, jenis kelamin, ras maupun etnis. Penelitian Vinanda Zulfira (2019), menjelaskan bahwa model pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* berpengaruh terhadap hasil belajar biologi siswa kelas X MIA SMA Negeri 1 Batang Hari. Model pembelajaran Teams Games Tournament mempengaruhi hasil belajar IPS siswa SD oleh Ira Irvana (2016). Ririn Mustaqimatul,dkk (2020),menunjukkan bahwa menggunakan model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*,sangat berpebgaruh terhadap hasil belajar di Sekolah Dasar. Menggunakan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan minat belajar PKN pada siswa. Selain itu, penelitian oleh Nadrah (2017) menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar.

Oleh karena itu timbul ketertarikan untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh Model Pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions (STAD)* dan *Teams Game Tournament (TGT)* Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas VIII di MTs Kecamatan Sarang Kabupaten Rembang”. Melalui pemberian Pretest untuk mengetahui kondisi awal siswa sebelum dilakukan proses pembelajaran dan di akhir pembelajaran di beri Postest untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan model pembelajaran terhadap hasil Belajar Siswa .

Berbagai jurnal terdahulu telah banyak membuktikan bahwa kedua model pembelajaran tersebut cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar, hanya pada umumnya penelitian terdahulu dilakukan pada jenjang sekolah dasar dan menggunakan satu model pembelajaran. Penelitian kali ini dilakukan di sekolah pada jenjang SMP/MTs selain itu kebaruan dari penelitian ini juga mencoba

membuktikan dua model dalam satu waktu penelitian yang pada umumnya jurnal terdahulu dilakukan secara terpisah.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Adakah pengaruh model pembelajaran *Student Team Achievement Divisions (STAD)* terhadap hasil belajar IPA materi Sistem Pencernaan Manusia pada siswa kelas VIII di MTs Kecamatan Sarang Kabupaten Rembang?
2. Adakah pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar IPA materi Sistem Pencernaan Manusia pada siswa kelas VIII di MTs Kecamatan Sarang Kabupaten Rembang?
3. Adakah perbedaan pengaruh model pembelajaran *Student Team Achievement Divisions (STAD)* dan *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar IPA materi sistem pencernaan manusia pada siswa kelas VIII di MTs Kecamatan Sarang Kabupaten Rembang?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang diambil berdasarkan rumusan masalah diatas adalah untuk:

1. Mengetahui pengaruh model pembelajaran *Student Team Achievement Divisions (STAD)* terhadap hasil belajar IPA materi Sistem Pencernaan Manusia pada siswa kelas VIII di MTs Kecamatan Sarang Kabupaten Rembang.
2. Mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar IPA materi Sistem Pencernaan Manusia pada siswa kelas VIII di MTs Kecamatan Sarang Kabupaten Rembang.
3. Mengetahui adanya perbedaan model pembelajaran *Student Team Achievement Divisions (STAD)* dan *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar IPA materi sistem pencernaan manusia pada siswa kelas VIII di MTs Kecamatan Sarang Kabupaten Rembang.

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini secara teoritis adalah mengembangkan suatu uji teori baru tentang inovasi pembelajaran sehingga hasilnya dapat dijadikan kebijakan para civitas akademika dalam pembelajaran, sedangkan manfaat secara praktis adalah:

1. Bagi peneliti, sebagai pengalaman untuk menambah wawasan dalam menerapkan pembelajaran di kelas melalui penerapan model pembelajaran kooperatif.
2. Bagi siswa, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar IPA dan memberikan pengalaman baru tentang cara belajar IPA dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Divisions (STAD)* dan *Teams Games Tournament (TGT)*.
3. Bagi guru, model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Divisions (STAD)* dan *Teams Games Tournament (TGT)* dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran IPA untuk lebih melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar.
4. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan kajian dalam meningkatkan hasil belajar selama proses pembelajaran.

1.5. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya menitik beratkan pada penggunaan model pembelajaran *Student Team Achievement Divisions (STAD)* aspek yang diteliti adalah bagaimana siswa menggunakan model pembelajaran ini berdampak terhadap peningkatan hasil belajar.
2. Penelitian ini hanya menitik beratkan pada penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* aspek yang diteliti adalah hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran ini.
3. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran *Student Team Achievement Divisions (STAD)* dengan *Teams*

Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia.

4. Penelitian ini termasuk ke dalam penelitian eksperimen dengan tiga variabel penelitian.

1.6. Definisi Operasional Variabel

1. Model pembelajaran *Student Team Achievement Division (STAD)*

Model pembelajaran *Student Teams Achievement Division (STAD)* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah strategi pembelajaran kooperatif yang dilakukan dengan cara membagi siswa dalam beberapa kelompok kecil yang tiap anggota terdiri dari 4-5 orang siswa dengan kemampuan akademik, jenis kelamin yang berbeda – beda agar saling bekerjasama untuk menyelesaikan tugas pembelajaran. Adapun metode *Student Team Achievement Division* akan dilaksanakan pada kelas eksperimen 1 yaitu MTs Miftahul Huda Sarang.

2. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*

Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah siswa kerja sama belajar dalam kelompok yang tiap anggota terdiri dari 3-5 siswa. Dimana anggotanya beragam baik dalam kemampuan akademik, jenis kelamin maupun latar belakang karakter agar tercipta saling mendorong dan membantu satu sama lain. Dalam suasana sosial yang beragam untuk menguasai suatu permasalahan yang sedang dipelajari Adapun metode pembelajaran *Teams Games Tournament* akan dipraktekkan pada kelas eksperimen 2 yaitu MTs Sunan Bonang Sarang.

3. Pembelajaran konvensional

Pembelajaran konvensional yang dimaksud adalah pembelajaran dengan metode ceramah didepan kelas, dengan cara guru menjelaskan materi dan murid mendengarkan penjelasan materi dari guru. Model pembelajaran konvensional ini ada pada kelas kontrol yaitu kelas pembanding yang tidak terkena tindakan eksperimen. Pada kelas kontrol ini adalah MTs Manba'ul Iimin Nafi' Sarang.

4. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Adapun hasil belajar ini pada mengacu pada kurikulum 2013 dengan pencapaian yang meliputi aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan dengan unjuk kerja. Hasil belajar pada penelitian ini diambilkan dari nilai pretest dan posttest baik pada kelas eksperimen maupun pada kelas kontrol.

