

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Undang-Undang Guru Nomor 14 Tahun 2005 Pasal 8 menyebutkan bahwa “Guru wajib memiliki kualifikasi akademik, kompetensi, sertifikasi pendidik, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional”. Kompetensi guru yang dimaksud dalam undang-undang tersebut meliputi kemampuan-kemampuan pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi. Kompetensi-kompetensi inti yang wajib dimiliki seorang guru diantaranya adalah menyelenggarakan kegiatan pengembangan yang mendidik untuk kompetensi pedagogik serta mengembangkan materi pembelajaran secara kreatif, memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk berkomunikasi dan mengembangkan diri untuk kompetensi profesional, guru dituntut untuk kreatif dalam mengelola pembelajaran sesuai dengan kurikulum, perkembangan kebutuhan siswa, maupun perkembangan teknologi informasi dari tuntutan-tuntutan sekaligus kewajiban-kewajiban ini (Prastowo, 2014).

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang baru diterapkan di Indonesia pada tahun ajaran 2013-2014. Pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) Kurikulum 2013 baru diterapkan pada kelas VII. Berbeda dengan kurikulum sebelumnya yaitu KTSP, Kurikulum 2013 terdiri atas Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD). Kompetensi Inti (KI) merupakan kompetensi yang harus dimiliki dan dipelajari oleh peserta didik dalam suatu jenjang sekolah, kelas dan mata pelajaran. Kompetensi Inti (KI) terdiri atas empat kelompok kompetensi

yaitu, sikap keagamaan (kompetensi inti 1), sikap sosial (kompetensi Inti 2), pengetahuan (kompetensi inti 3) dan penerapan pengetahuan atau ketrampilan (kompetensi inti 4). Keempat kompetensi inti (KI) tersebut kemudian dijadikan sebagai acuan dalam mengembangkan atau penjabaran dari Kompetensi Dasar (KD) (Kemendikbud,2013).

Belajar merupakan kegiatan aktif peserta didik dalam membangun makna atau pemahaman. Dengan demikian, guru perlu memberi dorongan kepada peserta didik untuk menggunakan otoritasnya dalam membangun gagasan. Tanggung jawab belajar ada pada peserta didik, tetapi guru bertanggung jawab untuk menciptakan situasi yang mendorong prakarsa, minat dan tanggung jawab peserta didik untuk belajar sepanjang hayat. Peran guru sangat mempengaruhi keberhasilan peserta didik dalam mencapai prestasi belajar. Untuk itu seorang guru dituntut untuk mengeluarkan gagasan, ide-ide yang kreatif, inovatif dengan menggunakan pendekatan proses dan metode pembelajaran yang dapat dengan mudah diterima oleh peserta didik.

Menurut Sofan (2013) metode pembelajaran adalah cara yang digunakan dalam proses pembelajaran sehingga diperoleh hasil yang optimal. Untuk melaksanakan metode pembelajaran dengan memanfaatkan sumber daya yang tersedia salah satunya menggunakan media. Adapun Media pembelajaran adalah alat perantara yang dapat membantu proses pembelajaran yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan proses pembelajaran dapat tercapai dengan sempurna. Dengan menggunakan metode permainan merupakan salah satu upaya perwujudan dari metode pembelajaran tersebut atau

yang dikenal *active learning* atau pembelajaran yang menyenangkan yang berdampak pada minat belajar.

Active learning atau dalam pembelajaran Indonesia dikenal sebagai (PAKEM) Pembelajaran, Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan. Sehingga, pembelajaran dalam suatu kelas bukan hanya sekedar menyampaikan informasi (*informing*) dan memberikan perintah dalam pembelajaran di kelas (*instructing*) namun juga harus *entertaining* yaitu usaha untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Dimana peserta didik harus terlibat penuh dalam pembelajaran yang dilaksanakan. Sehingga, peserta didik dapat beraktualisasi secara maksimal, peserta didik menggali dan mengeluarkan kemampuan terbaik dalam proses pembelajaran (Jamal,2009).

Usaha untuk menciptakan proses pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan salah satunya menggunakan model pembelajaran kooperatif. Artzt dan Newan (1990 dalam Trianto) menyatakan bahwa dalam belajar kooperatif siswa belajar bersama sebagai suatu tim dalam menyelesaikan tugas-tugas kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Model pembelajaran kooperatif salah satunya adalah tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan menggunakan metode permainan *Body Guess*. Permainan *Body Guess* sengaja dirancang atau *learning resource by design*. Materi dalam permainan *Body Guess* adalah sistem respirasi pada manusia.

Metode permainan *Body Guess* merupakan salah satu jenis penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) selama belajar secara kooperatif siswa dapat menjadi pendengar aktif, memberikan penjelasan kepada teman sekelompok dengan baik, dan berdiskusi (Trianto,2013).

diharapkan dapat tercipta suasana belajar siswa aktif dengan dimensi minat belajar, saling berkomunikasi, saling berbagi, saling memberi dan menerima, karena pembelajarannya seolah-olah seperti permainan dan perlombaan. Sehingga dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Sebagaimana menurut Catharina Tri Anni (2002) hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar. Hasil belajar juga merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar (H. Nashar,2004). Dalam proses pembelajaran diharapkan berpengaruh pada minat belajar menurut Slameto (2010), minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh, sedangkan menurut Sardiman (2011) diartikan sebagai suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhannya sendiri.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa minat merupakan rasa senang terhadap sesuatu yang diinginkan. Minat berperan sangat penting dalam kehidupan siswa dan mempunyai dampak yang besar terhadap sikap dan perilaku. Siswa yang berminat terhadap kegiatan belajar akan berusaha lebih keras dibandingkan siswa yang kurang berminat. Semakin besar keinginannya maka semakin besar pula minatnya untuk menunjang hasil belajarnya.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul : “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif dengan Metode Permainan *Body Guess* terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Sistem Respirasi di SMPN 52 Surabaya ”.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan maka permasalahan penelitian ini dapat sebagai berikut :

1. Bagaimana pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif dengan metode permainan *Body Guess* terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran sistem respirasi kelas VIII di SMPN 52 Surabaya?
2. Bagaimana pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif dengan metode permainan *Body Guess* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran sistem respirasi kelas VIII di SMPN 52 Surabaya?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui pengaruh penggunaan pembelajaran model kooperatif dengan metode permainan *Body Guess* terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran sistem respirasi kelas VIII di SMPN 52 Surabaya
2. Mengetahui pengaruh penggunaan pembelajaran model kooperatif dengan metode permainan *Body Guess* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran sistem respirasi kelas VIII di SMPN 52 Surabaya.

1.4 Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memperoleh beberapa manfaat antara lain:

1. Bagi siswa
 - a. Digunakan sebagai salah satu sumber belajar
 - b. Membangkitkan minat belajar siswa

- c. Meningkatkan hasil belajar siswa
2. Bagi Guru
 - a. Dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar berbasis PAKEM yang merupakan perangkat pembelajaran alternatif dalam proses pembelajaran sistem respirasi pada manusia.
3. Bagi peneliti
 - a. Sebagai penelitian lebih lanjut mengenai media permainan *Body Guess* terhadap minat dan hasil belajar