

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada abad 21 sangat penting dan menentukan dalam pembangunan sebuah negara. Kita semua mengetahui bahwa maju tidaknya sebuah negara dipengaruhi oleh faktor pendidikan. Banyak negara yang tidak segan untuk mengeluarkan dana yang besar untuk pendidikan. Pendidikan merupakan investasi yang sangat menjanjikan. Dalam dunia pendidikan, belajar merupakan proses terjadinya interaksi antara guru dengan siswa yang memiliki tujuan sebagai target yang harus dicapai dalam proses belajar mengajar. Pada dasarnya belajar itu sebagai rangkaian kegiatan jiwa raga, psikofisik untuk menuju perkembangan pribadi manusia seutuhnya, yang bearti menyangkut unsur cipta, rasa dan karsa, ranah kognitif, afektif dan psikomotorik (Sardiman, 2012:21).

Pemerintah selalu mengharapkan pembangunan pendidikan dengan meningkatkan mutu pendidikan yang baik. Dalam konteks ini, proses pembelajaran dan masalah guru, harus diatasi terlebih dahulu. Guru sebagai sumber daya manusia perlu memiliki pengetahuan dan keterampilan di bidangnya masing-masing serta menerapkan startegi pembelajaran yang tepat pada materi yang akan diajarkan. Hal penting yang berpengaruh selama proses pembelajaran diantaranya adalah motivasi, kesiapan, interaksi siswa dan guru (Suprihatin,2015:73). Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal

pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengubah tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung (Uno, 2013:23). Motivasi siswa merupakan salah satu faktor yang penting dalam proses pembelajaran. Tanpa adanya motivasi dalam pembelajaran maka siswa tidak mungkin memiliki kemauan dalam belajar dan tercapainya tujuan pembelajaran. Interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa merupakan syarat utama berlangsungnya proses belajar mengajar. Dalam sebuah proses pembelajaran tidak terlepas dari adanya masalah yang dapat menghambat tercapainya tujuan pembelajaran. Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru di SMA N 1 Singkep ditemukanlah beberapa kendala sebagai berikut.

Pertama, transisi peralihan pembelajaran dari pembelajaran daring ke pembelajaran tatap muka terbatas memiliki dampak yang menjadi masalah terhadap pelaksanaan pembelajaran jika tidak mampu diadaptasi kembali. Hal tersebut karena adanya perbedaan dalam pelaksanaan sistem pembelajaran *online* (daring) beralih ke pembelajaran tatap muka terbatas yang dialami peserta didik dan guru. Salah satu akibat dari transisi pembelajaran ini yaitu guru masih sulit menerapkan strategi pembelajaran yang tepat. Hal ini karena pembelajaran tatap muka terbatas memiliki waktu yang sangat singkat dalam setiap proses pembelajaran.

Kedua, metode yang masih digunakan pada proses pembelajaran adalah metode konvensional, dimana peserta didik hanya mendengarkan penjelasan guru saja sehingga kurangnya partisipasi dari peserta didik dalam proses

pembelajaran, tidak aktif bertanya, dan kurangnya kerja sama dengan peserta didik lain dalam proses pembelajaran yang mengakibatkan motivasi dan semangat belajar siswa menurun. Berdasarkan hasil penelitian apabila guru tidak menggunakan metode mengajar yang tepat maka motivasi belajar siswa akan menurun dan tidak bersemangat dalam melaksanakan dan menerima pelajaran dengan efektif dan hasil belajar menjadi rendah.

Ketiga, selain karena guru masih menggunakan metode konvensional, motivasi dan hasil belajar menurun salah satunya karena adanya kesulitan dalam mempelajari beberapa materi. Salah satu materi yang sulit itu adalah materi protista. Materi Protista dikatakan sulit karena hasil belajar pada materi protista masih rendah. Hal ini diketahui dari nilai ulangan harian siswa pada materi Protista berada dibawah KKM yaitu dengan rata-rata nilai 59, sedangkan nilai KKM Biologi yang sudah ditetapkan oleh SMAN 1 Singkep adalah 75. Hal ini merupakan beberapa faktor penyebab rendahnya hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran biologi. Rendahnya motivasi dan hasil belajar dikarenakan siswa sulit memahami materi pada saat belajar, yang menyebabkan hasil belajar berada dibawah ketuntasan (Sabrina dkk, 2017:4).

Masalah kurangnya penggunaan model pembelajaran yang dilakukan oleh guru menyebabkan kurangnya interaksi antara guru dan siswa. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa dalam proses belajar mengajar yaitu dengan menerapkan model pembelajaran aktif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan *Crossword Puzzle*. Media *Crossword*

Puzzle memiliki kelebihan yaitu dapat memunculkan semangat belajar dan rasa percaya diri pada setiap siswa (Muzaki,2012:12). Selain itu pembelajaran dengan berbantuan *Crossword Puzzle* juga melibatkan semua siswa untuk berpartisipasi dan membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan, hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Zaeniah (2018) dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa hasil belajar dan motivasi belajar siswa meningkat setelah menerapkan pembelajaran berbantuan media *Crossword Puzzle*. Selain itu *Crossword Puzzle* ini dapat memudahkan siswa dalam mengingat materi pelajaran yang disampaikan oleh guru, karena merupakan peninjauan kembali dari materi yang sudah disampaikan oleh guru (Hisyam , 2014:71).

Berdasarkan masalah-masalah yang teridentifikasi maka peneliti ingin menerapkan model *Teams Games Tournament* berbantuan *Crossword Puzzle* terhadap motivasi dan hasil belajar dengan melakukan penelitian tentang pengaruh model *team games tournament* berbantuan *crossword puzzle* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas x ipa pada materi protista di SMAN 1 Singkep

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu:

1. Apakah model *Teams Games Tournament* berbantuan *Crossword Puzzle* berpengaruh terhadap motivasi siswa di Kelas X IPA SMAN 1 Singkep?"

2. Apakah model *Teams Games Tournament* berbantuan *Crossword Puzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di Kelas X IPA SMAN 1 Singkep?
3. Apakah model *Teams Games Tournament* berbantuan *Crossword Puzzle* berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa di Kelas X IPA SMAN 1 Singkep?

C. Tujuan penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh model *Teams Games Tournament* berbantuan *Crossword puzzle* terhadap motivasi siswa di Kelas X IPA SMAN 1 Singkep.
2. Untuk mengetahui pengaruh model *Teams Games Tournament* berbantuan *Crossword puzzle* terhadap hasil belajar siswa di Kelas X IPA SMAN 1 Singkep
3. Untuk mengetahui pengaruh model *Teams Games Tournament* berbantuan *Crossword puzzle* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa di Kelas X IPA SMAN 1 Singkep

D. Manfaat penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi peneliti

Dapat menerapkan teori ilmu pengetahuan yang telah dipelajari dan menambah wawasan peneliti sebagai calon guru.

2. Bagi guru

Dapat memberikan manfaat sebagai bahan masukan bagi guru untuk dapat mengetahui motivasi dan hasil belajar siswa dalam belajar pada pembelajaran biologi.

3. Bagi siswa

Dapat memberikan pengetahuan, pengalaman belajar yang berbeda sehingga siswa mampu mengasah kemampuannya dan siswa tahu bahwa pentingnya memiliki motivasi dalam proses pembelajaran.

