

Analisis Permasalahan Guru dan Siswa Terkait Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dan Student Teams Achievement Division (STAD) Terhadap Motivasi Prestasi dan Prestasi Belajar Biologi

by Didimus Tanah Boleng

Submission date: 28-Apr-2020 02:49PM (UTC+0700)

Submission ID: 1310022584

File name: JN_3_2018.pdf (721.96K)

Word count: 2315

Character count: 14897

Analisis Permasalahan Guru dan Siswa Terkait Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dan *Student Teams Achievement Division (STAD)* Terhadap Motivasi Prestasi dan Prestasi Belajar Biologi

Siti Jamilah¹, Didimus Tanah Boleng, PM Labulan

Program Studi Pendidikan Biologi, Magister Keguruan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Kependidikan,
Universitas Mulawarman
Email: jamilah8005@yahoo.com

Abstract

*This needs analysis aims to determine the problems that occur in Biology learning activities at SMAN1 Anggana. Application of learning models that suit students' needs. The research sample in this analysis is a class X student at SMAN 1 Anggana. The results of the observations showed that as many as 50.00% of the students' daily test results used the lecture method. This is because several things include students not paying attention to the teacher during the learning process, students playing with their peers, and monotonous learning. The teacher states that students tend not to ask questions in learning. In addition, the problem that is also faced is that there are still many teachers who apparently have not implemented learning models that can make students more active, so students tend to be saturated. The way that can be taken to overcome this problem is by applying the *team games tournament (TGT)* learning model and the *student teams achievement division (STAD)*. From the observations in the form of analysis of the problems of Biology teachers and students of SMAN 1 Anggana, it can be concluded that the ability of teachers to overcome problems in learning needs to be improved so that students are more active and happy to learn biology.*

Keywords: Needs analysis, Teams Games Tournament, Student Teams Achievement Division, learning outcomes

Pendahuluan

Tujuan pendidikan nasional yang bersumber dari sistem nilai Pancasila dirumuskan dalam Undang-Undang No. 20 tahun 2003 pasal 3, merumuskan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.

Pembelajaran biologi memerlukan kegiatan penyelidikan/eksperimen sebagai bagian dari kerja ilmiah yang melibatkan penguasaan konsep yang dilandasi sikap ilmiah. Penguasaan konsep perlu dimunculkan sebagai kemampuan yang perlu diukur keberhasilannya menurut indikator pencapaian hasil belajar melalui bekerja ilmiah, bukan sekedar pembelajaran. Keterampilan yang termasuk ke dalam penguasaan konsep mencakup keterampilan mengobservasi, mengklasifikasi, memprediksi/meramal, menyimpulkan, menyusun hipotesis, merancang prosedur dan melaksanakan penyelidikan/eksperimen untuk pengumpulan data, menganalisis data, menyajikan hasil penyelidikan/eksperimen dalam bentuk tabel/grafik, dan

mengkomunikasikan secara tertulis maupun lisan (BNSP, 2006).

Fakta yang terjadi di lapangan adalah 13 orang siswa menyatakan bahwa biologi merupakan mata pelajaran yang sulit, dikarenakan kurang persiapan belajar biologi sebelumnya, waktu lebih banyak dihabiskan untuk bekerja, sulit dalam menghafal istilah di dalam modul, beberapa siswa yang lain menyatakan bahwa pelajarannya kurang menyenangkan dan malu untuk bertanya di dalam kelas. Aktivitas lain yang dilakukan di dalam kelas untuk menutupi kesulitan belajarnya antara lain memainkan bolpoint atau handphone, bergurau dengan teman sebelah bangku, bahkan ada yang hanya diam mulai awal sampai akhir pembelajaran. Berdasarkan uraian tersebut perlu dikaji mengenai masalah-masalah sering dialami siswa dan guru sebagai pendidik.

Pembelajaran Biologi menekankan pada pemberian pengalaman secara langsung yang dapat diperoleh dari kehidupan sehari-hari, lingkungan sekitar, dan masyarakat yang sarat dengan teknologi. Dalam pembelajaran biologi perlu dikembangkan proses ilmiah yang dapat mendorong siswa dalam memecahkan suatu masalah dalam proses belajar, dalam hal ini adalah kegiatan praktikum yang dilakukan baik di dalam maupun di luar kelas.

Guru dituntut untuk dapat menggunakan perangkat pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa bahkan peng-optimalan terhadap perangkat pembelajaran itu sendiri diharapkan dapat memacu hasil belajar siswa dan dapat membantu guru dalam meningkatkan kualitas diri untuk membiasakan menggunakan perangkat pembelajaran yang baik dan benar.

Fakta menunjukkan bahwa selama ini guru biologi pada saat proses pembelajaran masih mengikuti pola konvensional. Metode ceramah masih menjadi cara yang dipilih oleh guru karena dengan menggunakan metode tersebut guru tidak perlu mempersiapkan perangkat pembelajaran

secara detail. Selain itu model pembelajaran yang dikuasai masih sedikit sehingga hal ini yang menjadi per-masalahan yang harus segera diberikan solusi. Hal ini menandakan bahwa selama ini guru dalam melaksanakan kegiatan proses pembelajaran masih kurang maksimal.

Berdasarkan latar belakang tersebut, pada penelitian ini diperlukan analisis yang lebih mendalam sebagai kajian dalam pengembangan perangkat pembelajaran berbasis *teams games tournament (TGT)* dan *student teams achievement division (STAD)* terhadap motivasi prestasi dan prestasi belajar biologi. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: 1) bagaimana permasalahan guru terkait perangkat pembelajaran berbasis model *teams games tournament*?; 2) bagaimana permasalahan siswa terkait pembelajaran berbasis model *student teams achievement division*?; 3) bagaimana kemampuan motivasi prestasi belajar siswa?; 4) bagaimana solusi mengatasi permasalahan yang dialami oleh guru dan siswa?

Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*) karena peneliti tidak membentuk kelas baru melainkan menggunakan kelas yang sudah ada. Pelaksanaan penelitian eksperimen kuasi ini menggunakan desain *Pretest-Post-test Control Group Design*. Pada desain ini kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilakukan ujian dua kali yaitu *pretest* dan *posttest*. Kelompok eksperimen dalam penelitian ini adalah kelas pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dan *Student Teams-Achievement Divisions (STAD)*. Sedangkan kelas kontrol dalam penelitian ini menggunakan model konvensional, kelas ini menggunakan metode yang biasa dilakukan oleh guru di sekolah yang bersangkutan.

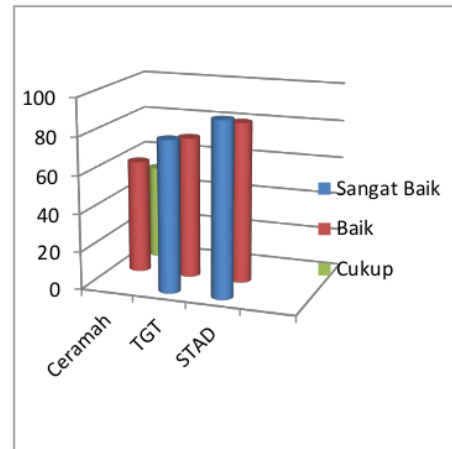
Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan observasi dan wawancara di SMAN 1 Anggana didapatkan temuan-temuan

sebagai berikut: 1) guru memberikan penjelasan masih menggunakan metode ceramah; (2) guru jarang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinovasi dalam pembelajaran; (3) siswa cenderung diam dan ada yang bermain sendiri saat proses pembelajaran; (4) siswa kurang diajak untuk berinteraksi dan berdiskusi.

Model pembelajaran merupakan landasan praktik pembelajaran, hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasinya pada tingkat operasional di kelas. Model pembelajaran dapat diartikan pula sebagai pola yang digunakan untuk penyusunan kurikulum, mengatur materi, dan memberi petunjuk kepada guru di kelas. Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial (Mulyasa, 2009). Hal ini sesuai dengan pendapat Trianto (2007) yang menyatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran kelas atau pembelajaran tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas.

Berdasarkan pengamatan dan wawancara bahwasanya model pembelajaran yang digunakan pada proses pembelajaran belum sesuai. Pernyataan tersebut dibenarkan oleh guru biologi bahwasanya guru masih kurang memahami model pembelajaran yang harus digunakan untuk mengajarkan materi kepada siswa. Permasalahan ini terjadi kurangnya referensi yang mendukung dan kurangnya inovasi dalam pembuatan perangkat pembelajaran sehingga cenderung monoton dan kurang menarik perhatian siswa.



Gambar 1: Rata-rata rekapitulasi hasil belajar menggunakan tiga model pembelajaran (Ceramah, TGT, STAD)

Pada gambar 1 tersebut terlihat bahwa rata-rata hasil belajar siswa menggunakan tiga model pembelajaran didapatkan bahwa model ceramah nilainya masih rendah dan masih dalam kategori kurang, sedangkan pada model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) didapatkan rata-rata nilainya 75 dan 80 masuk kategori baik dan sangat baik sehingga bagus untuk diterapkan di kelas, selanjutnya menggunakan model *Student Teams- Achievement Divisions* (STAD) diperoleh nilai rata-ratanya adalah 85 dan 92 masuk kategori baik dan sangat baik sehingga direkomendasikan bagus untuk digunakan pembelajaran di kelas.

Upaya mengatasi siswa agar mampu berperan aktif dalam proses pembelajaran, perlu adanya suatu inovasi dalam menggunakan beberapa pendekatan dan model pembelajaran. Penggunaan model yang tepat akan menentukan efektivitas dan efisiensi suatu proses pembelajaran.

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan di kelas atau pembelajaran dalam tutorial (Trianto, 2011). Untuk mencapai tujuan, model pembelajaran merupakan

salah satu pendekatan peserta didik secara adaptif. Model pembelajaran sangat erat kaitannya dengan gaya belajar peserta didik (*learning style*) dan gaya mengajar (*teaching style*).

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara terhadap siswa menyatakan bahwa pembelajaran di kelas menjenuhkan karena materi yang disampaikan terlalu panjang dan kurang menarik, sehingga kurang diimbangi dengan diskusi dan praktik. Masalah lain yang timbul yaitu pembelajaran didominasi dengan metode ceramah sehingga siswa ada yang bermain sendiri, bercanda dengan teman sebangku, dan ada yang hanya diam saja. Hal tersebut dibenarkan oleh guru biologi karena selama ini guru juga dituntut banyak tugas sehingga tugas guru selain mengajar juga ada yang lain sehingga guru berusaha menyampaikan materi seadanya dan semampunya. Tetapi hal tersebut sangat merugikan siswa karena akan terjadi permasalahan yang dihadapi beberapa siswa mengingat kemampuan siswa berbeda-beda dalam menerima materi.

Berdasarkan permasalahan di atas maka diperlukan solusi untuk meningkatkan motivasi prestasi dan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan kreatif sehingga dapat membuat suasana belajar yang menyenangkan, menarik dan materi yang disampaikan mudah dipahami oleh seluruh siswa.

TGT atau Pertandingan-Permainan Tim merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang masih berkaitan dengan STAD. Dalam TGT, siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin pada skor tim mereka. Permainan disusun dengan pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi pelajaran yang dirancang untuk mengetes pengetahuan yang diperoleh siswa dari penyampaian materi pelajaran di kelas dan kegiatan-kegiatan kelompok. Tujuan utama dari TGT adalah adanya kerjasama antar sesama anggota kelompok dalam satu tim untuk persiapan menghadapi turnamen

antar kelompok dengan sistem permainan yang dirancang oleh guru.

Saptono, 2008 (dalam Hakim, 2009) menyatakan bahwa Model Pembelajaran Kooperatif merupakan pembelajaran yang menitikberatkan pada pengelompokan siswa dengan tingkat kemampuan akademik yang berbeda ke dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4-6 orang dengan struktur kelompok yang heterogen.

Model pembelajaran kooperatif ada berbagai macam dan salah satunya yaitu model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Model ini pada mulanya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards (1995). Model Pembelajaran TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda.

Pada Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) strategi yang digunakan adalah strategi pembelajaran kooperatif yaitu strategi pembelajaran kelompok yang mampu meningkatkan prestasi belajar siswa sekaligus dapat meningkatkan kemampuan hubungan sosial, menumbuhkan sikap menerima kekurangan diri dan orang lain, meningkatkan harga diri, dapat merealisasikan kebutuhan siswa dalam belajar berpikir, memecahkan masalah serta mengintegrasikan pengetahuan dengan keterampilan (Sanjaya, 2006).

Menurut Slavin (dalam Rusman, 2012), mengemukakan bahwa model pembelajaran STAD (*Student Teams Achievement Division*) merupakan variasi pembelajaran kooperatif yang memacu siswa agar saling mendorong dan membantu satu sama lain untuk menguasai keterampilan yang diajarkan oleh guru.

Menurut Mohamad Nur (2008: 5), pada model ini siswa dikelompokkan dalam tim dengan anggota 4 siswa pada setiap tim. Tim dibentuk

secara heterogen menurut tingkat kinerja, jenis kelamin, dan suku. Sedangkan menurut Utomo dan Primiani (2009: 9), "STAD didesain untuk memotivasi siswa-siswa supaya kembali bersemangat dan saling menolong untuk mengembangkan keterampilan yang diajarkan oleh guru".

Sementara Trianto (2010) mengemukakan pembelajaran kooperatif STAD merupakan salah satu jenis dari model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan kelompok-kelompok kecil dengan jumlah anggota tiap kelompok 4-5 orang siswa secara heterogen. Diawali dengan penyampaian tujuan pembelajaran, penyampaian materi, kegiatan kelompok, kuis, dan penghargaan kelompok.

Lebih jauh Trianto (2010) menyatakan bahwa, pembelajaran kooperatif STAD merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang cukup sederhana. Dikatakan demikian karena kegiatan pembelajaran yang dilakukan masih dekat kaitannya dengan pembelajaran konvensional, yaitu adanya penyajian informasi atau materi pelajaran.

Istilah motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat (Uno, 2008: 3). Pendapat tersebut sesuai dengan yang dikemukakan oleh Fathurrohman dan Sutikno (2007:19), bahwa motivasi berpangkal dari kata "motif", yang dapat diartikan sebagai daya penggerak yang ada dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas tertentu demi tercapainya suatu tujuan.

Menurut Gunarsi, (2012) mengemukakan bahwa prestasi belajar adalah usaha maksimal yang dicapai oleh seseorang setelah melaksanakan usaha-usaha belajar. Prestasi belajar dapat diukur melalui test yang sering dikenal dengan test prestasi belajar.

Simpulan

1) pemahaman dan pengetahuan guru biologi tentang terkait model pembelajaran masih

kurang, 2) siswa cenderung jenuh dan bosan pada saat proses pembelajaran dikarenakan metode yang digunakan guru ceramah, 3) perlu adanya solusi untuk membantu guru biologi dalam menerapkan model pembelajaran di kelas, 4) motivasi prestasi dan hasil belajar siswa masih di bawah standar yang ditentukan.

Saran

Berdasarkan simpulan di atas, maka disarankan 1) sebaiknya guru biologi menggunakan model pembelajaran berbasis *Teams Games Tournament (TGT)* dan *Student Teams-Achievement Divisions (STAD)*, 2) sebaiknya guru dan siswa berdiskusi tentang permasalahan yang terjadi di kelas, 3) guru biologi harus bekerja keras untuk membuat model pembelajaran yang inovatif dan kreatif supaya motivasi dan hasil belajar siswa lebih meningkat.

Daftar Pustaka

- Gunarsi. 2012. *Pengertian Prestasi Belajar. Prestasi Belajar Menurut Para Ahli*, pp.ggugutlupichosepti,blogspot.co.id
- Mohamad N. 2008. *Model Pembelajaran STAD*. Jakarta: Rhinika Cipta.
- Mulyasa, E. 2009. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya Offset.
- Nur Citra, Novi. 2009. *Model Pembelajaran Kooperatif STAD*. Surabaya: Kencana Prinda Press.
- Rusman. 2012. *Model Pembelajaran STAD*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sanjaya. 2006. *Model Pembelajaran berbasis kooperatif TGT*. Bandung: Alfabeta.
- Saptono. 2008. (Dalam Hakim. 2009). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Bandung: Kencana.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Surabaya: PT. Bumi Aksara.
- Trianto. 2011. *Model Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Analisis Permasalahan Guru dan Siswa Terkait Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dan Student Teams Achievement Division (STAD) Terhadap Motivasi Prestasi dan Prestasi Belajar Biologi

ORIGINALITY REPORT

13%

SIMILARITY INDEX

13%

INTERNET SOURCES

9%

PUBLICATIONS

12%

STUDENT PAPERS

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

5%

★ eprints.stainkudus.ac.id

Internet Source

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches < 3%