

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan utama manusia agar bisa hidup di tengah masyarakat. Pendidikan juga berguna untuk meningkatkan dan menggali potensi yang dimiliki manusia, tidak hanya itu saja ada beberapa aspek yang dapat berkembang yaitu aspek kognitif, aspek psikomotorik dan aspek afektif. Pendidikan membantu manusia bertahan di tengah kehidupan dengan bekal keterampilan, kemampuan, dan pengetahuan yang hanya bisa didapat dengan menempuh pendidikan (Kunandar, 2007).

Proses berjalannya pendidikan sangat erat kaitannya dengan sebuah pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses kegiatan belajar mengajar yang juga berperan dalam menentukan keberhasilan belajar siswa. Dari proses pembelajaran itu akan terjadi sebuah kegiatan timbal balik antara guru dengan siswa untuk menuju tujuan yang lebih baik. Untuk melakukan sebuah proses pembelajaran, terlebih dahulu harus dipahami pengertian dari kata pembelajaran. Proses pembelajaran adalah proses yang di dalamnya terdapat kegiatan interaksi antara guru-siswa dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar (Rustaman, 2001).

Menurut Faturrahman dkk (2012) belajar merupakan komponen pendidikan yang berkenaan dengan tujuan dan bahan acuan interaksi, baik yang bersifat eksplisit maupun alternatif (tersembunyi). Untuk menangkap isi dan pesan belajar maka dalam belajar individu menggunakan kemampuan kognitif, afektif,

dan psikomotorik yang dimilikinya. Belajar akan menghasilkan perubahan-perubahan dalam diri seseorang. Untuk mengetahui sampai seberapa jauh perubahan yang terjadi, perlu adanya penilaian. Begitu juga dengan yang terjadi pada seorang peserta didik yang mengikuti suatu pendidikan selalu diadakan penilaian dari hasil belajarnya. Penilaian terhadap hasil belajar seorang peserta didik untuk mengetahui sejauh mana telah mencapai sasaran belajar inilah yang disebut sebagai prestasi belajar.

Fungsi pendidikan adalah membimbing anak kearah suatu tujuan yang kita nilai tinggi. Pendidikan yang baik adalah usaha yang berhasil membawa semua anak didik kepada tujuan dan materi pembelajaran dipahami sepenuhnya oleh semua anak didik serta pandangan guru terhadap anak didik akan mempengaruhi kegiatan mengajar di kelas. Pendidikan dapat diwujudkan dalam proses belajar mengajar yang menimbulkan interaksi antara dua item yaitu pendidik dan peserta didik. Kualitas pendidikan di sekolah pada umumnya dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik. "Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah Ia menerima pengalaman belajarnya" (Sudjana, 2011). Usaha untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik bukanlah suatu usaha yang mudah. "Belajar pada hakikatnya adalah perubahan yang terjadi dalam diri seseorang setelah berakhirnya melakukan aktivitas belajar" (Djamarah, 2011)

Pembelajaran koomperatif tipe STAD merupakan segala aktivitas belajar siswa untuk meningkatkan kemampuan yang telah dimiliki maupun meningkatkan kemampuan baru, baik kemampuan dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Aktivitas pembelajaran tersebut dilakukan dalam kegiatan

kelompok, sehingga antar peserta saling membelajarkan melalui tukar pikiran, pengalaman, maupun gagasan-gagasan. Interaksi dalam pembelajaran tipe STAD berlangsung dapat meningkatkan motivasi serta memberikan rangsangan untuk berpikir, hal ini sangat berguna untuk proses pendidikan jangka panjang (Sanjaya, 2008).

Tujuan *Student Team Achievement Divisions* (STAD) adalah untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, kemampuan yang telah dimiliki maupun meningkatkan kemampuan baru, baik kemampuan dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan, aktivitas pembelajaran tersebut dilakukan dalam kegiatan kelompok, sehingga antar peserta dapat saling membelajarkan melalui tukar pikiran, pengalaman, maupun gagasan-gagasan.

Berdasarkan hasil observasi di SMA Negeri 7 kota tidore kepulauan diketahui bahwa guru-guru yang ada di SMA Negeri 7 belum menggunakan model *Student Team Achievement Divisions* sehingga hasil belajar yang di peroleh sebagian besar belum mencapai KKM. Olehnya itu model Student Team Achievement Divisions sangat penting untuk meningkatkan motivasi dan hasil pembelajaran Student Team Achievement Divisions pada mata pelajaran biologi.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka akan dilakukan penelitian dengan judul, **Penerapan Model Pembelajaran Tipe STAD Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar dan Aktivitas Siswa Kelas X IPA 1 di SMA Negeri 7 Kota Tidore kepulauan pada Materi Ekosistem.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah penggunaan model STAD dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SMA Negeri 7 Kota Tidore Kepulauan pada materi ekosistem.?
2. Apakah penggunaan model STAD dapat meningkatkan aktifitas siswa di SMA Negeri 7 Kota Tidore Kepulauan pada materi ekosistem?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang ingin diperoleh dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan model pembelajaran tipe *Student Teams Achievement Divisions (STAD)* dapat meningkatkan hasil belajar Biologi pada materi Ekosistem, siswa kelas X di SMA Negeri 7 Kota Tidore kepulauan.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi siswa
 - a. Memberikan suasana baru dalam pembelajaran sehingga siswa lebih aktif dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran.
 - b. Siswa lebih mudah dalam menerima atau menyerap materi pelajaran sehingga diharapkan agar tujuan pembelajaran Biologi dapat tercapai secara optimal.

2. Bagi Guru

Guru dapat mengetahui bahwa dengan menggunakan model pembelajaran tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa

3. Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman belajar pada peserta didik dengan menggunakan model Tipe STAD, diharapkan dapat memberi motivasi dan suasana baru bagi siswa dalam belajar, dapat menumbuhkan semangat kerjasama dan tanggung jawab kelompok maupun individu dalam proses pembelajaran.