

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan salah satu hal yang sangat penting bagi perkembangan suatu negara. Pendidikan yang berkualitas akan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas pula. Dunia pendidikan senantiasa berupaya untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pendidikan di era digital. Salah satu upaya dalam meningkatkan mutu pendidikan di era digital adalah dengan memperbaiki sistem pendidikan.

Pendidikan yang baik di dalamnya terdapat proses belajar mengajar yang baik karena belajar mengajar merupakan perilaku inti dalam proses pendidikan dimana anak didik dan pendidik saling berinteraksi. Mewujudkan proses kegiatan belajar dan mengajar diperlukan unsur yang terpenting antara lain adalah bagaimana guru dapat merangsang dan mengarahkan siswa dalam belajar, yang pada gilirannya dapat mendorong siswa dalam pencapaian hasil belajar secara optimal dengan belajar siswa dapat merangsang otak untuk berpikir dan berkeaktifan dalam mengarahkan perubahan tingkah laku dan pertumbuhan siswa tersebut (Dalyono, 2005:5).

Pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi antara siswa dengan guru dan sumber belajar di lingkungan belajar. Pembelajaran berupa bantuan yang diberikan guru terhadap proses perolehan pengetahuan dan keterampilan, keterampilan dan kebiasaan yang efektif, serta pembentukan sikap dan keyakinan pada diri peserta didik. Dengan kata lain, Pembelajaran suatu proses komunikasi antara peserta didik dengan guru dan sumber belajar di lingkungan belajar. Pengertian tersebut sesuai dengan pandangan Rusman, (2014), yang berpendapat bahwa pada hakikatnya pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi antar guru dan peserta didik, baik komunikasi langsung maupun tidak langsung, yaitu

melalui berbagai media pembelajaran. Untuk menunjang pembelajaran di kelas berlangsung secara efektif, guru perlu merancang kegiatan pembelajaran. Dalam menciptakan kegiatan pembelajaran, guru harus memperhatikan beberapa hal, yaitu pemahaman tentang karakteristik siswa, tujuan pembelajaran yang ingin dicapai atau keterampilan memahami siswa, bahan ajar yang disajikan dan metode yang digunakan serta model pembelajaran yang menarik dan jenis penilaian yang akan dipilih untuk mengukur pencapaian tujuan akademik atau kemampuan siswa. Penggunaan model pembelajaran yang tepat merupakan salah satu penentu keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Dengan demikian, guru dapat memilih jenis-jenis model pembelajaran yang sesuai demi tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan (Purnomo, dkk, 2022 :24).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMA Negeri di Kabupaten Tasikmalaya, melalui wawancara dengan guru Biologi hasil belajar siswa pada mata pelajaran biologi masih banyak yang di bawah KKM. Adapun ketentuan KKM yang telah ditetapkan di SMA ini untuk pelajaran Biologi adalah 75. Di kelas X MIPA I dari 28 siswa hanya 10 siswa atau 35% yang sudah tuntas, dan 18 siswa atau 65% belum tuntas. Sementara di kelas X MIPA 2 dari 28 siswa 12 siswa atau 42% yang sudah tuntas dan 19 siswa atau 57% belum tuntas. Hal ini terjadi karena banyaknya materi yang disampaikan oleh guru membuat siswa sulit menghafal dan memahami materi, kurangnya keterlibatan siswa, variasi model pembelajaran dan motivasi siswa untuk belajar.

Menanggapi permasalahan tersebut, upaya yang dapat dilakukan yaitu dengan memperbaiki model pembelajaran tersebut. Dengan menerapkan model pembelajaran yang menyenangkan dan berpusat pada siswa, menjadikan siswa terlibat aktif dan menumbuhkan semangat belajar, sehingga akan mempermudah siswa dalam pencapaian hasil belajar. Salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif. Menurut Ramadhan (2017:611) pembelajaran

kooperatif tidak hanya berasal dari guru ke siswa saja, tapi juga dapat dari siswa ke siswa lainnya. Penggunaan model pembelajaran tepat tentunya dapat menarik perhatian siswa sehingga proses pembelajaran yang berlangsung dalam suasana menyenangkan dan menarik minat siswa untuk terlibat aktif dan mencapai hasil belajar yang baik. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat memfasilitasi hal tersebut adalah model *Teams Games Tournament*. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini dapat membantu siswa dalam menyampaikan argumen, membuat siswa jadi lebih aktif dan melatih kreativitas siswa dalam berpikir. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* ini terdapat fase *tournament*. Dalam fase ini siswa berkompetisi sebagai wakil dari masing-masing kelompok mereka dengan anggota kelompok lain yang tingkat kemampuan akademiknya sama. Peran siswa yang terlibat sebagai tutor sebaya dapat meningkatkan semangat belajar sehingga diharapkan hasil belajar siswa meningkat (Slavin, 2010 : 163-165).

Proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT, dalam tahapan *tournament games* nya tersebut menggunakan *educandy*. *Educandy* yakni aplikasi berbasis web dengan slogan “Membuat Belajar Lebih Manis”. Dengan *educandy* dapat membuat game online yang menyenangkan dan tetap relevan dengan pembelajaran tidak membosankan. Dengan adanya aplikasi *educandy*, guru dapat merancang dan membuat kumpulan soal-soal tentang materi yang diajarkan selama pembelajaran. *Educandy* yang menarik, tampilan yang berwarna juga dapat merangsang minat siswa untuk bermain sambil belajar, dan interaktif sangat membantu siswa meningkatkan minat dan semangat mereka dalam belajar (Ita, 2021: 308).

Ekologi merupakan salah satu materi dalam mata pelajaran biologi. Pemahaman terhadap materi ekologi ini masih terbilang rendah, karena dalam materi ekologi terdapat pembahasan yang lumayan rumit ketika dijelaskan, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam kegiatan pembelajaran. Maka dibutuhkan model pembelajaran yang dapat

membantu siswa untuk lebih mudah dalam memahami materi ekologi serta melatih siswa untuk bekerja sama, bersosialisasi dan bersaing secara sehat melalui pembelajaran yang menyenangkan. Salah satunya yaitu menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantu aplikasi *educandy*.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dilakukan penelitian dengan judul **“PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTU APLIKASI *EDUCANDY* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI EKOLOGI”**.

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang terdapat pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran materi ekologi dengan dan tanpa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu aplikasi *educandy*?
2. Bagaimana hasil belajar siswa dengan dan tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu aplikasi *educandy* pada materi ekologi?
3. Bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu aplikasi *educandy* terhadap hasil belajar siswa pada materi ekologi?
4. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran materi ekologi dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu aplikasi *educandy*?

#### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan peneliti melakukan penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan keterlaksanaan pembelajaran materi ekologi dengan dan tanpa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu aplikasi *educandy*.
2. Untuk menganalisis hasil belajar siswa dengan dan tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games tournament* (TGT) berbantu aplikasi *educandy* pada materi ekologi.
3. Untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu aplikasi *educandy* terhadap hasil belajar siswa pada materi ekologi.
4. Untuk mendeskripsikan respon siswa terhadap pembelajaran materi ekologi dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu aplikasi *educandy*.

#### **D. Manfaat Penelitian**

1. Bagi Guru  
Dengan adanya penelitian ini dapat memberikan masukan dalam menerapkan model pembelajaran, terutama dalam model pembelajaran kooperatif.
2. Bagi Siswa  
Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu aplikasi *educandy* bisa membuat pembelajaran yang menarik dan interaktif pada materi ekologi. Sehingga pembelajaran tidak membosankan atau monoton dan juga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga tercapainya tujuan pembelajaran.
3. Bagi Peneliti  
Dengan adanya penelitian ini dapat dijadikan sebagai pengalaman langsung dalam mengembangkan kemampuan mengajar di kelas serta sebagai acuan untuk penelitian selanjutnya.

## E. Kerangka Pemikiran

Pada kelas X SMA/ MA semester genap memuat materi ekologi yang terdapat pada KD 3.10 Menganalisis komponen-komponen ekosistem dan interaksi antar kelompok tersebut. KD 4.10 Menyajikan karya yang menunjukkan interaksi antar komponen ekosistem (jaring-jaring makanan, siklus biogeokimia).

Hasil belajar merupakan hasil dari penilaian terhadap keterampilan siswa sesudah mengikuti kegiatan pembelajaran yang ditentukan secara numerik (angka). Terdapat 3 ranah menurut Benyamin Bloom yaitu: ranah afektif, ranah kognitif dan ranah psikomotor. Dalam penelitian ini hanya hasil belajar pada ranah kognitif saja dimana hasil belajar kognitif ini berkaitan dengan kemampuan intelektual. Ranah kognitif dalam bloom terdiri dari 6 tingkat yaitu: pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis sintesis dan evaluasi (Yuberti, 2014:203).

Ekologi merupakan salah satu materi yang lumayan rumit ketika dijelaskan, karena materi yang banyak kemudian terdapat beberapa kesalahan dalam memahami konsep yang berkaitan dengan fakta atau kejadian yang terkait dalam sistem tertentu. Oleh karena itu perlu diterapkan strategi yang cocok, agar siswa dapat termotivasi dan semangat dalam mempelajari materi ekologi dan juga berakibat pada peningkatan nilai siswa pada materi tersebut.

Strategi yang tepat yaitu model pembelajaran yang digunakan. Model pembelajaran yang digunakan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Pada model pembelajaran TGT semua siswa terlibat dari awal pembelajaran sampai selesai. Siswa berdiskusi, saling menghargai pendapat dan menyampaikan pendapat.

Dalam model pembelajaran kooperatif tipe ini terdapat fase tournament. Dengan adanya tournament tersebut siswa dapat termotivasi dan belajar bersungguh-sungguh saat proses pembelajaran, sehingga dapat memperoleh nilai yang bagus saat tournament berlangsung. Dengan adanya tournament ini dapat meningkatkan semangat belajar sehingga

diharapkan hasil belajar siswa meningkat khususnya pada materi ekologi. Menurut Yudianto (2014: 324), dalam model pembelajaran Kooperatif ini yaitu dengan mengelompokkan siswa menjadi beberapa kelompok kecil tujuannya agar melatih siswa untuk bekerja sama dan bersosialisasi dalam memecahkan suatu permasalahan sehingga siswa akan lebih mudah dalam memahami suatu materi. Model dan media pembelajaran yang tepat akan mempermudah proses pembelajaran antara guru dan siswa.

Sebelum pelaksanaan pembelajaran materi ekologi dilakukan analisis terhadap KD sesuai dengan kurikulum 2013, kemudian menjabarkan menjadi beberapa indikator pencapaian kompetensi (IPK) sesuai dengan yang ingin dicapai. Kemudian memberikan soal pretest yang telah divalidasi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu aplikasi *educandy* diterapkan pada kelas eksperimen. Setelah pemberian perlakuan dilaksanakan *posttest* pada kedua kelas. Guru mempersiapkan pembelajaran dengan menyusun materi yang akan dipaparkan dalam bentuk presentasi, belajar dalam kelompok dan kompetensi akademik.

Ketika presentasi kelas, guru menyampaikan materi pembelajaran yang akan dibahas dan menjelaskan aturan dan tata cara bermain. Kemudian belajar dalam kelompok, adalah kegiatan paling penting dimana guru akan mempersilakan siswa untuk belajar bersama kelompok dengan mencari informasi dari berbagai media baik dari buku maupun dari internet. Permainan terdiri dari beberapa pertanyaan yang sudah dirancang untuk menguji penguasaan materi siswa dari penyajian kelas dan diskusi secara kelompok. Diharapkan siswa sudah menguasai materi. Pada kegiatan turnamen siswa bertanding dengan anggota kelompok lainnya. Dan tahapan terakhir yaitu penghargaan kelompok yang bertujuan agar siswa lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran.

Terdapat kelebihan dalam menggunakan model *Teams Games Tournament* ini, diantaranya :

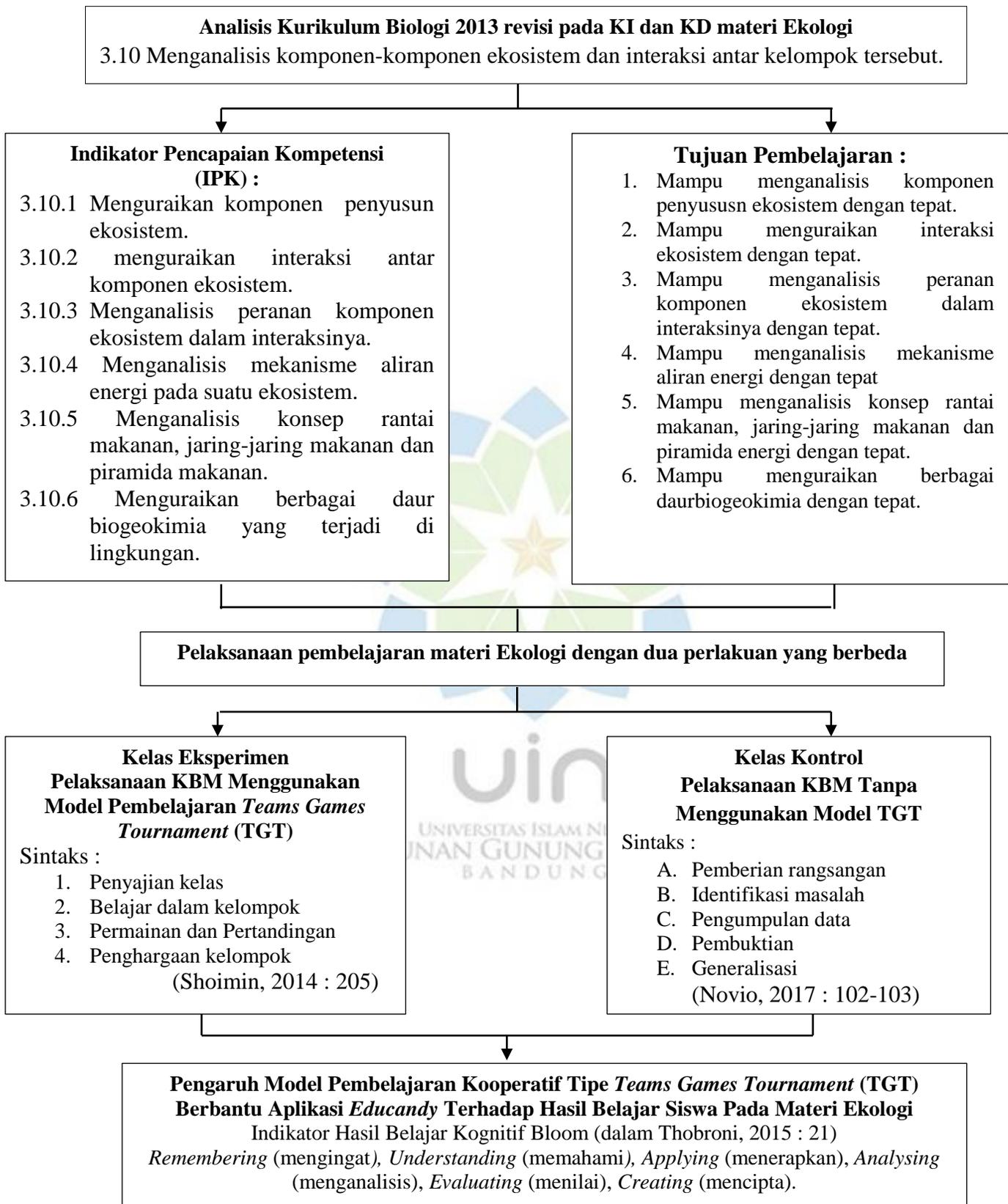
- a. Siswa lebih interaktif ketika proses pembelajaran berlangsung

- b. Pembelajaran menarik perhatian siswa dan dapat memotivasi mereka untuk belajar.
- c. Melatih siswa bersosialisasi ketika proses pembelajaran dengan orang lain.
- d. Metode mengajar lebih beragam, tidak hanya komunikasi lisan dan ceramah saja.
- e. Siswa dapat melaksanakan kegiatan belajar karena tak hanya mendengarkan penjelasan guru saja tapi juga kegiatan lain seperti melakukan, mengamati, memerankan serta mendemonstrasikan ( Sulfemi, 2018: 14)

Selain kelebihan terdapat juga kekurangan dari pembelajaran model *Teams Games Tournament* (TGT) ini, diantaranya :

- a. Terkadang menghabiskan waktu yang cukup banyak ketika diskusi sehingga melewati waktu yang telah ditentukan.
- b. Masih ada beberapa siswa yang kesulitan dan kurang terbiasa ketika memberikan penjelasan kepada teman kelompoknya.
- c. Kesulitan membagi kelompok dari segi akademis ketika siswa dalam keadaan heterogen (Susanna, 2017 : 97-98).

Harapan peneliti setelah melaksanakan penelitian dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu aplikasi *educandy* dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Berikut skema dari kerangka pemikiran terdapat pada gambar berikut :



**Gambar 1.** Kerangka Pemikiran

## F. Hipotesis

Berdasarkan paparan kerangka pemikiran dirumuskan hipotesis penelitian ini yaitu “Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu aplikasi *educandy* berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi ekologi”. Adapun hipotesis statistiknya sebagai berikut, yaitu:

- $H_0$  : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantu aplikasi *educandy* terhadap hasil belajar siswa pada materi ekologi.
- $H_1$  : Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantu aplikasi *educandy* terhadap hasil belajar siswa pada materi ekologi.

## G. Hasil Penelitian Relevan

Beberapa tahun terakhir, banyak penelitian tentang peningkatan hasil belajar dengan model pembelajaran kooperatif salah satunya dengan menggunakan tipe *teams games tournament*. Beberapa hasil penelitian yang relevan dengan rencana penelitian yang akan dilakukan antara lain sebagai berikut:

1. Apriliani (2019), menunjukkan hasil belajar kompetensi jurnal penyesuaian pada pre test siklus I sebesar 33,57 meningkat menjadi sebesar 72,68 pada post test atau meningkat sebesar 39,11. Peningkatan ketuntasan hasil belajar kompetensi jurnal penyesuaian pre test siklus I sebesar 6,45% meningkat menjadi 64,52% pada post test atau meningkat sebesar 58,07%. Pada siklus II, nilai rata-rata hasil belajar kompetensi jurnal penyesuaian pada pre test sebesar 35,80 meningkat menjadi sebesar 80,09 pada post test atau meningkat sebesar 44,30. Pada siklus II, ketuntasan hasil belajar kompetensi jurnal penyesuaian pada pre test 0,00% meningkat menjadi 78,13% pada post test atau meningkat sebesar 78,13%.

2. Rahmawati (2020), menunjukkan terjadi peningkatan motivasi belajar siswa berdasarkan peningkatan jumlah skor motivasi siswa dari 38,6% menjadi 61,4%, b) terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari peningkatan jumlah siswa yang mampu mencapai nilai tuntas, baik pada siklus I dan II yang mengalami kenaikan dari 26 siswa (76,5%) menjadi 32 siswa atau 85,2%. Dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar biologi untuk materi Animalia pada siswa kelas X IPA SMA Bina Insan Mandiri Nganjuk.
3. Penelitian Sarondah, dkk (2008), dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Wondershare Quiz Creator Terhadap Hasil Belajar Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Prampelan Sayung Demak”, hasilnya menunjukkan peningkatan hasil belajar yaitu sebesar 66 %. Rata-rata hasil belajar peserta didik yang motivasinya tinggi diperoleh sebesar 0.8318908 sedangkan rata-rata hasil belajar peserta didik dengan motivasi yang rendah sebesar 0,127. Kesimpulannya terdapat peningkatan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan Media Wondershare Quiz Creator.
4. Penelitian yang dilakukan Pello (2008), yang berjudul “Keefektifan Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Kahoot untuk Topik Persamaan Kuadrat Pada Siswa Kelas X SMA IPH 2 Surabaya”. Dengan menggunakan Pembelajaran Kooperatif tipe TGT berbantu aplikasi Kahoot sangat efektif untuk materi persamaan kuadrat. Hasil yang diperoleh yaitu dengan menggunakan pembelajaran TGT kegiatan peserta didik efektif, respon siswa juga positif sehingga tercapai sebuah indikator ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal.

5. Penelitian Ridwan (2016), berjudul Penerapan Model TGT Berbantuan Aplikasi WQC Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Matematika Siswa. Hasilnya menunjukkan bahwa penerapan model *Teams Games-Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi wondershare quiz creator (WQC) dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar matematika siswa.
6. Penelitian Wahidah (2019), berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif TGT Berbantuan Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar di SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru”. Hasilnya nilai korelasi antara model pembelajaran kooperatif TGT berbantuan Permainan Ludo dengan hasil belajar adalah korelasi lemah yaitu sebesar 0,040 dan sig 0,829. Dengan signifikansi sebesar 0,005. Kemudian uji t Berpasangan diketahui Sig. (2-tailed), diperoleh nilai uji T Paired sebesar 0,000. Artinya adalah ada perbedaan hasil belajar antara pretest dengan posttest. Karena  $0,000 < 0,05$  (95 % kepercayaan). Selisih rata-rata pada pretest dan posttest sebesar 12.250. Nilai t hitung sebesar 5.439, dibandingkan dengan t tabel pada DF 30. Maka besar t hitung  $>$  t tabel, artinya hipotesis diterima dan adanya perbedaan hasil belajar pretest dan posttest. Maka dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran Kooperatif TGT berbantuan Permainan Ludo berpengaruh terhadap hasil belajar.
7. Penelitian Gunarta (2019) mengenai hasil belajar siswa menggunakan model TGT, hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan bantuan question card terhadap hasil belajar siswa.
8. Penelitian Wicaksono (2014) hasilnya menunjukkan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan software Cabri 3D menghasilkan peningkatan prestasi belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran langsung.

9. Penelitian (Maryam et al., 2017), menunjukkan hasil penelitian di kelas yang menggunakan pembelajaran Cooperative Approach Tipe TGT Berbantuan Facebook dengan diperoleh rata-rata pretest 44,27 dan posttest 64,37 memiliki gain 20,1, sedangkan yang tidak menggunakan pembelajaran Cooperative Approach Tipe TGT Berbantuan Facebook, rata-rata pretest 40,80 dan posttest 47,43, memiliki gain 6,63. Berdasarkan hasil uji t hitung,  $t_{hitung} = (5,16)$  dan  $t_{tabel} = (2,01)$ . Maka  $t_{hitung} (5,16) > t_{tabel} (2,01)$  menunjukkan  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima pada taraf signifikan 5 % dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Cooperative Approach Tipe TGT Berbantuan Facebook berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi ekologi.
10. Penelitian (Nurjamilah & Muttaqin, 2020) menunjukkan hasil penelitian peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi sistem pernapasan diperoleh nilai *N-Gain* 0,61 dengan kategori sedang. Pengaruh model TGT berbantu monopoli terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dengan uji-t menunjukkan bahwa  $t_{hitung} (8,07) > t_{tabel} (2,00)$ , artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Kesimpulan dari penelitian bahwa penggunaan model pembelajaran TGT berbantu monopoli dalam pembelajaran berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi sistem pernapasan manusia.