

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penelitian**

Permasalahan dalam dunia pendidikan di Indonesia secara umum, masih memerlukan perbaikan-perbaikan yang harus dilakukan oleh semua pelaku pendidikan. Beberapa permasalahan yang sering dialami siswa dalam pembelajaran, diantaranya yaitu kurangnya motivasi, rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, sulit berkonsentrasi, dan sulit mengingat. Selain itu, ada juga permasalahan-permasalahan lain dalam pembelajaran, seperti ketidakcocokan metode atau model pembelajaran, ketidakmampuan memotivasi siswa, dan keterbatasan waktu pembelajaran (Sari, 2023).

Dengan demikian perlunya pemecahan masalah yang dapat dilakukan guru untuk memotivasi belajar siswa serta meningkatkan keaktifan siswa sekaligus memperkuat pemahaman konsep dengan meningkatkan mutu proses pembelajaran. Peningkatan tersebut dapat dilakukan dengan menerapkan strategi-strategi pembelajaran yang tepat, sehingga diharapkan siswa dapat diberikan kesempatan untuk menggunakan semua potensi yang dimiliki (Sanjaya, W., 2006).

Salah satu faktor yang mempengaruhi seberapa baik siswa belajar adalah model yang digunakan guru. Guru yang ingin menggunakan model pembelajaran secara efektif harus memiliki kemampuan menyusun rencana pembelajaran yang menarik dan sesuai topik. Pendidikan efektif yang meningkatkan taraf prestasi siswa mencakup model pembelajaran, karena tidak semua siswa siap memperoleh informasi dan pengetahuan yang diberikan guru (Gandari dan Syaban, 2024).

Pendidik mempunyai tanggung jawab untuk meningkatkan proses pendidikan dengan menggunakan model pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan bidang kontennya. Agar siswa lebih terlibat dan berpartisipasi aktif di kelas, proses pembelajaran harus membangkitkan minat siswa (Gandari dan Syaban, 2024).

Keberhasilan pendidikan dapat diukur berdasarkan pencapaian siswa dalam aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan mengembangkan strategi pembelajaran kooperatif. Usman (2008) mengemukakan bahwa dalam menciptakan kondisi pembelajaran yang efektif terdapat lima faktor yang menentukan keberhasilan belajar siswa, yaitu (1) siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, (2) menarik minat dan perhatian siswa, (3) membangkitkan motivasi siswa, (4) prinsip individualitas, dan (5) peragaan dalam pengajaran.

Model pembelajaran kooperatif diperkirakan dapat diterapkan dalam proses pembelajaran sebagai solusi terhadap permasalahan yang telah dikemukakan sebelumnya. Karena pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar yang melibatkan siswa belajar dalam kelompok kecil yang heterogen, di mana dalam kelompok kecil tersebut siswa saling belajar dan bekerja sama untuk mencapai pengalaman belajar yang optimal baik secara individu maupun kelompok. Di dalam kelompok tersebut siswa dapat berdiskusi dan saling membantu untuk memahami materi, memeriksa, dan memperbaiki jawaban teman, serta melakukan berbagai aktivitas lain dengan tujuan mencapai hasil belajar yang maksimal (Zulfiani dkk., 2009).

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan suatu model pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran kooperatif, di mana para siswa dibagi ke dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang dengan latar belakang yang beragam berdasarkan jenis kelamin, agama, etnis/suku, sehingga dapat dilatih kecakapan sosial. Dalam kelompok siswa bekerja sama, berdiskusi, dan saling membantu dalam mengerjakan tugas kelompok dan memahami materi pelajaran serta mereka saling berkompetisi antar kelompok. Di mana setiap individu berkontribusi dalam mengumpulkan poin untuk kelompoknya. Kelompok dengan nilai tinggi akan mendapat penghargaan. Di dalam kegiatan pembelajaran dengan model TGT ini setiap siswa memiliki peluang yang sama untuk mencapai prestasi, baik sebagai individu maupun anggota kelompok (Slavin, 2005).

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa adanya perbedaan status, melibatkan peran aktif siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan edukatif yang membantu memperkuat pemahaman materi, sehingga siswa dapat belajar dengan lebih rileks. Aktivitas pembelajaran kooperatif tipe TGT yang mengintegrasikan permainan dalam pembelajaran memungkinkan siswa untuk belajar lebih rileks sekaligus menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan partisipasi aktif dalam proses belajar. Selain itu, model ini menciptakan saling ketergantungan positif antar siswa dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta menumbuhkan minat belajar, sehingga diharapkan terjadi peningkatan hasil belajar siswa (Slavin, 2005).

Hasil belajar merupakan konsekuensi yang diantisipasi dari keterampilan siswa yang memungkinkan mereka mencapai tujuan belajar (Jihan dan Haris, 2008). Memotivasi siswa dan meningkatkan standar pengembangan diri sama-sama memerlukan hasil belajar siswa yang jelas dan terukur. Menurut Sudjana (2004), rendahnya hasil belajar dapat dilihat sebagai cerminan dari tantangan yang dihadapi siswa saat melakukan kegiatan belajar. Tantangan-tantangan ini mungkin terwujud dalam berbagai cara. Pembelajaran kooperatif yang efektif dapat memfasilitasi lebih banyak keterlibatan siswa dan hasil belajar yang lebih baik dengan membimbing siswa untuk bekerja dalam kelompok, mendorong siswa untuk mengambil bagian aktif, dan menyediakan alat yang mereka perlukan untuk mengatasi hambatan konseptual. Ketika siswa bekerja sama untuk memecahkan masalah, guru mengambil lebih banyak peran sebagai fasilitator, membantu siswa mencapai tingkat pemahaman baru (Gandari dan Syaban, 2024).

Domain pengetahuan/kognitif dalam Taksonomi Bloom berkaitan dengan ingatan, berpikir, dan proses-proses penalaran. Berikut taksonomi Bloom pada domain kognitif yang disampaikan oleh Anderson et al. (2001), yaitu mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6).

Pendidikan sains, khususnya biologi menuntut siswa untuk memahami konsep secara mendalam serta mampu menghubungkan konsep-konsep tersebut dengan fenomena kehidupan sehari-hari. Salah satu materi penting dalam pembelajaran biologi tingkat SMP adalah sistem organ manusia. Materi ini tidak hanya membutuhkan hafalan, tetapi juga pemahaman mendalam mengenai proses-proses fisiologis yang kompleks dan keterkaitan antar organ.

Berdasarkan wawancara terhadap guru IPA di sekolah tersebut diketahui bahwa mayoritas siswa memiliki kendala dalam proses memahami materi IPA, kurang motivasi belajarnya dalam memahami konsep IPA, dan materi sistem organ termasuk sistem pencernaan sering dianggap sulit oleh siswa karena kompleksitas struktur dan fungsi serta istilah ilmiah yang asing dan sulit dihafal. Kenyataan di lapangan juga menunjukkan hasil belajar kognitif siswa pada materi sistem pencernaan manusia masih tergolong rendah, berdasarkan hasil wawancara diketahui jika hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA khususnya materi sistem pencernaan memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Indikasi dari permasalahan tersebut diperoleh dari data penilaian ulangan harian sebanyak 3 kelas yang diajar oleh guru, data tersebut menunjukkan persentase 40% siswa yang mendapat nilai di atas KKTP pada materi sistem pencernaan dan 60% mendapat nilai di bawah KKTP (Lampiran F.1).

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia”**. Di mana dalam penelitian ini peneliti menggunakan permainan yang bervariasi (beragam) guna mencegah kejenuhan dan menciptakan suasana serta pengalaman pembelajaran yang lebih dinamis, menarik, dan menantang untuk siswa sehingga mendorong keterlibatan aktif siswa dan motivasi belajar yang pada akhirnya berkontribusi pada pencapaian hasil belajar siswa yang lebih optimal.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, maka rumusan masalah dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi Sistem Pencernaan Manusia?
2. Bagaimana hasil belajar kognitif siswa pada materi Sistem Pencernaan Manusia dengan dan tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)?
3. Bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi Sistem Pencernaan Manusia?
4. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi Sistem Pencernaan Manusia?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan keterlaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi Sistem Pencernaan Manusia.
2. Menganalisis hasil belajar kognitif siswa pada materi Sistem Pencernaan Manusia dengan dan tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).
3. Menganalisis pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi Sistem Pencernaan Manusia.
4. Mendeskripsikan respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi Sistem Pencernaan Manusia.

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

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dari berbagai aspek, anatara lain sebagai berikut:

a. Bagi Pendidik

Model pembelajaran ini dapat menjadi alternatif dalam menyiapkan strategi pembelajaran dalam upaya mengarahkan siswa untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

b. Bagi Siswa

Membuat siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran dan meringankan siswa untuk memahami materi dengan menggunakan model pembelajaran yang menyenangkan, sehingga mampu memberi peningkatan dalam hasil belajar siswa.

c. Bagi Peneliti

Diharapkan dapat menjadi bekal pengetahuan mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat menerapkannya dengan baik dalam proses pembelajaran.

#### **E. Kerangka Berpikir**

Kerangka berpikir merupakan dasar pemikiran yang menggambarkan mengenai hubungan antara variabel dalam suatu penelitian yang kemudian diuraikan secara sistematis dan logis untuk membentuk alur pemikiran yang jelas (Muhammad, 2010).

Berdasarkan penjelasan yang tertulis di dalam latar belakang permasalahan yang muncul dalam kegiatan pembelajaran ini yaitu kesulitan dalam proses memahami materi IPA yaitu sistem pencernaan manusia serta kurangnya motivasi belajar yang mempengaruhi hasil belajar yang rendah. Dengan demikian diperlukan pemecahan masalah yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar serta memotivasi belajar siswa dan menjadikan siswa lebih aktif, salah satunya dengan menerapkan strategi atau model pembelajaran yang tepat.

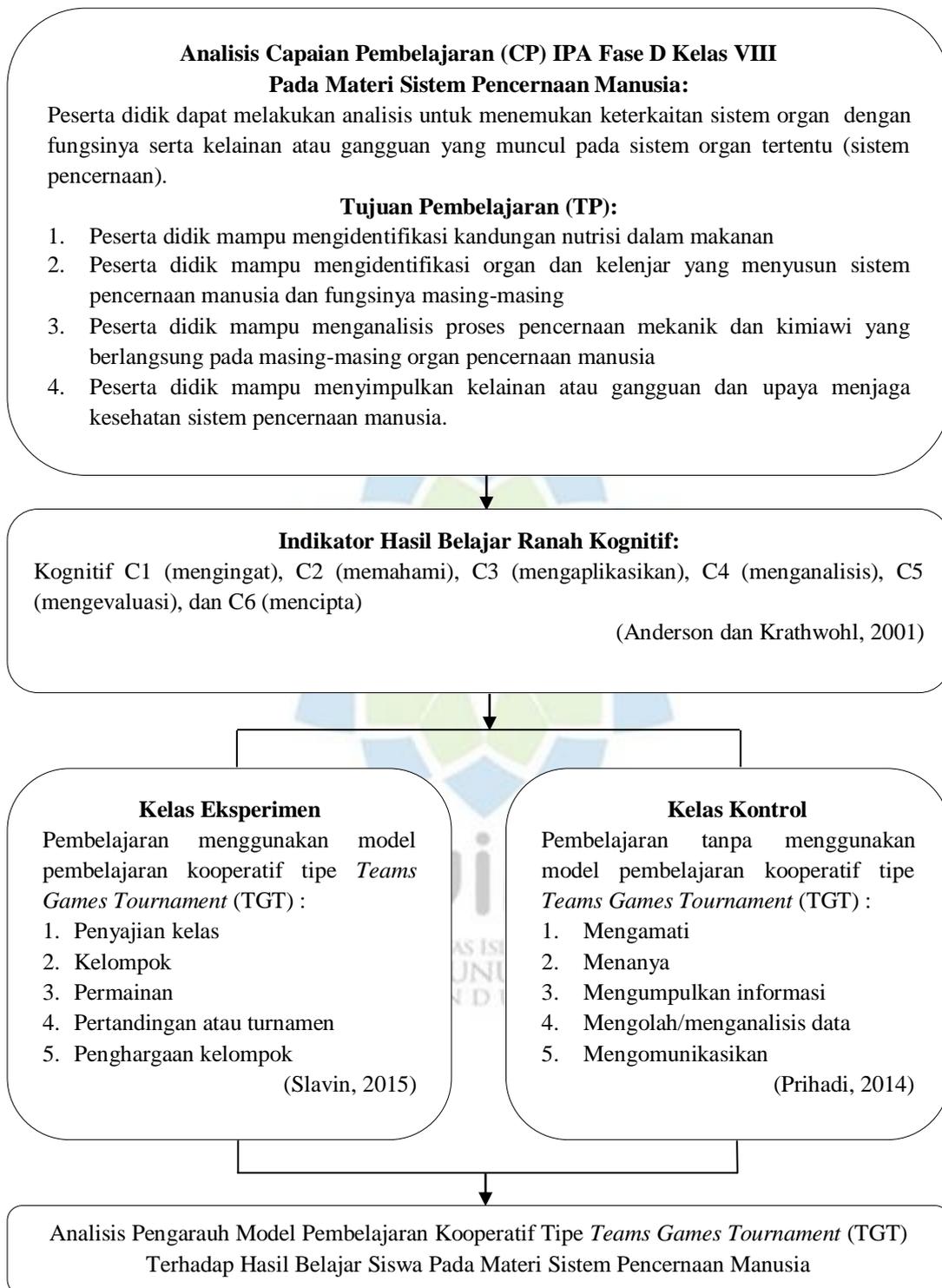
Analisis capaian pembelajaran (CP) terlebih dahulu dilakukan di mana pada kurikulum merdeka pada mata pelajaran IPA kelas VIII semester ganjil, terdapat materi sistem pencernaan manusia yang perlu dikuasai siswa. Capaian pembelajaran (CP) IPA fase D kelas VIII pada materi sistem pencernaan manusia yaitu “Peserta didik dapat melakukan analisis untuk menemukan keterkaitan sistem organ dengan fungsinya serta kelainan atau gangguan yang muncul pada sistem organ tertentu (sistem pencernaan). Berdasarkan pada capaian pembelajaran (CP) tersebut, maka disusun tujuan pembelajaran (TP) untuk materi sistem pencernaan manusia yaitu peserta didik mampu mengidentifikasi kandungan nutrisi dalam makanan, mengidentifikasi organ dan kelenjar yang menyusun sistem pencernaan manusia dan fungsinya masing-masing, menganalisis proses pencernaan mekanik dan kimiawi yang berlangsung pada masing-masing organ pencernaan manusia, dan menyimpulkan kelainan atau gangguan dan upaya menjaga kesehatan sistem pencernaan manusia.

Aspek dari hasil belajar kognitif yang diukur disesuaikan dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran materi sistem pencernaan manusia yang telah disusun. Adapun indikator hasil belajar kognitif yang digunakan pada penelitian ini yaitu terdiri dari enam indikator menurut Anderson dan Krathwohl (2001) yaitu mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan menciptakan (C6).

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan tujuan agar tercapainya tujuan pembelajaran yang telah disusun. Sintak model pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima tahapan yaitu penyajian kelas, kelompok, permainan, pertandingan atau turnamen, dan penghargaan kelompok (Slavin, 2015). Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menjadi salah satu alternatif yang digunakan peneliti untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran terhadap rendahnya hasil belajar. Kelebihan model ini, sebagaimana yang dijelaskan oleh para ahli yaitu

mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, mendorong siswa untuk bersosialisasi, meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan guru, dan membantu siswa memahami bahwa pencapaian hasil belajar bergantung pada usaha mereka dan bukan pada keberuntungan. Dengan demikian, siswa akan mendapatkan wawasan yang lebih luas dengan saling bertukar informasi atau pendapat dengan siswa yang lain dalam memahami materi yang disajikan oleh gurunya. Sementara itu, pembelajaran pada kelas kontrol tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dilakukan dengan tahapan pertama yaitu mengamati, kemudian menanya, mengumpulkan informasi, mengolah/menganalisis data, dan mengomunikasikan (Prihadi, 2014).

Dalam penelitian ini, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berperan sebagai variabel X, yaitu variabel yang berfungsi sebagai faktor yang mempengaruhi atau menjadi penyebab. Sementara itu, hasil belajar berperan sebagai variabel Y, yaitu variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat. Peneliti meyakini bahwa variabel X berkaitan dengan variabel Y, sehingga penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Berikut ini adalah bagan yang menggambarkan kerangka pemikiran dalam penelitian ini:



**Gambar 1.1 Kerangka Berpikir**

## F. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka pemikiran hipotesis penelitian sementara yaitu: “Terdapat pengaruh positif model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada materi Sistem Pencernaan Manusia”, sedangkan rumusan hipotesis statistik sebagai berikut:

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$  : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada materi Sistem Pencernaan Manusia.

$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$  : Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada materi Sistem Pencernaan Manusia.

## G. Hasil Penelitian Terdahulu

Berikut ini hasil penelitian sebelumnya yang relevan sebagai pendukung permasalahan, diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Mutmainnah dkk. (2024), penerapan Model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* (TGT) meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik kelas VII. Hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan pada tiap siklus. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata peserta didik pada siklus I sebesar 70,8 mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 86,6 dengan selisih peningkatan sebesar 15,8, persentase siklus I sebesar 67,8% meningkat pada siklus II menjadi 96,4% dengan selisih sebesar 28,6%.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Gandari dan Syaban (2024), dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Peta Terhadap Hasil Belajar Materi Keanekaragaman Hayati Kelas XI. Hasil penelitian tersebut ialah bahwa pendekatan pedagogi TGT memperoleh nilai rata-rata sebesar 82,80, sedangkan siswa yang diajar dengan model konvensional pada mata pelajaran Geografi kelas 1 MAN 6 Jakarta memperoleh nilai rata-rata sebesar 67,11. Didukung juga dengan hasil uji t tingkat signifikansi

masalah siswa dipengaruhi oleh paradigam pembelajaran TGT karena  $0,000 < 0,05$ .

3. Penelitian yang dilakukan oleh Arifah dan Widiyanti (2023), penerapan pembelajaran TGT menggunakan media monopoli IPA di kelas VII dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi tata surya. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian pada pembelajaran siklus I diperoleh nilai rata-rata *pre-test* 50,05 dengan persentase ketuntasan belajar 20% dan nilai rata-rata *post-test* 62,4 dengan persentase ketuntasan belajar 45%, sedangkan pada siklus II dapat dilihat peningkatan pesat dari nilai rata-rata *pre-test* 72,75 dengan persentase ketuntasan belajar 75% dan nilai rata-rata *post-test* 80,05 dengan persentase ketuntasan belajar 95%.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Munda (2023), penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* meningkatkan hasil belajar IPA siswa SMP kelas VIII. Hasil penelitian menunjukkan persentase ketuntasan belajar klasikal 72% pada siklus I menjadi 100% pada siklus II atau terjadi peningkatan ketuntasan hasil belajar 28%, dengan rata-rata kelas meningkat dari 82,20 pada siklus I menjadi 94,20 pada siklus II atau terjadi peningkatan sebesar 12 poin, nilai terendah pra-siklus adalah 35 meningkat menjadi 60 pada siklus I dan 75 pada siklus II.
5. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Yonelda dan Khayatinufus (2023) dengan judul penelitian Penerapan *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Uno Stacko Dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA, diperoleh hasil bahwa penerapan model TGT berbantu uno stacko sains mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajarn TGT berbantu uno stacko sains terjadi peningkatan motivasi dari siklus I sebesar 63% dan sisklus II sebesar 81% dan model pembelajaran TGT berbantu uno stacko sains terjadi peningkatan hasil belajar berdasarkan ketuntasan klasikal pada siklus I sebesar 69% dan siklus II sebesar 84%.
6. Penelitian yang dilakukan oleh Bandaso dkk. (2023), terjadi peningkatan motivasi dan hasil belajar IPA siswa pada pembelajaran dengan model

kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Berdasarkan analisis dengan uji t diperoleh nilai signifikan  $0.00 < 0.05$  untuk motivasi dan hasil belajar IPA yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar IPA siswa.

7. Penelitian yang dilakukan oleh Astriana (2021), penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) meningkatkan keaktifan dan hasil belajar biologi peserta didik di kelas X ditandai dengan meningkatnya ketuntasan belajar peserta didik pada siklus I dan II. Hasil penelitian menunjukkan hasil keaktifan siswa pada siklus I sebesar 75,63% kemudian meningkat pada siklus II sebesar 83,13%, sedangkan hasil belajar siswa pada siklus I dengan rata-rata 72,5 dan meningkat pada siklus II 86,87.
8. Penelitian yang dilakukan oleh Rachmayanti (2021), model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem koordinasi. Hasil penelitiannya menunjukkan terdapat peningkatan signifikan hasil belajar dengan model yang digunakan, hal ini dilihat dari rata-rata skor hasil tes kognitif awal hanya 40,67, kemudian terdapat peningkatan rata-rata skor tes pada siklus I sebesar 55,07, siklus II 62,77, dan siklus III 76,73.
9. Penelitian yang dilakukan oleh Nurkanti dkk. (2020), terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar. Hal ini dilihat dari terdapat peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata *posttest* yang lebih tinggi yaitu sebesar 85,49 daripada kelas kontrol yang hanya mendapatkan nilai rata-rata *posttest* sebesar 57,47, dengan nilai *N-Gain* kelas eksperimen sebesar 1,00 dan kelas kontrol sebesar 0,90.
10. Penelitian yang dilakukan oleh Azira dkk. (2019), terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) bermediakan *questions box* terhadap hasil belajar IPA. Hal ini ditunjukkan pada hasil

hipotesis uji-t yang diketahui bahwa  $t_{hitung} = 4,75 > t_{tabel} = 3,15$  berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

