

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pembelajaran adalah sistem yang ditujukan guna membantu proses belajar siswa, yang mencakup beberapa kejadian yang telah dirancang (Yuberti, 2014:12). Pembelajaran merupakan proses kegiatan belajar mengajar yang berperan dalam menentukan keberhasilan belajar siswa. Dalam proses pembelajaran akan terjadi sebuah kegiatan timbal balik antara guru dan siswa untuk menuju tujuan yang lebih baik (Maasrukhin, 2019:101). Dalam proses pembelajaran, guru dan siswa merupakan dua komponen yang tidak dapat dipisahkan dan harus terjalin interaksi yang saling menunjang agar hasil belajar siswa dapat tercapai secara optimal.

Pada dasarnya proses pembelajaran tidak dapat dipandang hanya sebagai proses interaksi siswa dan guru saja, akan tetapi pembelajaran merupakan, “sebuah sistem” yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Adapun komponen-komponen pembelajaran berupa, tujuan, materi, metode dan evaluasi. Keempat komponen tersebut layaknya dapat di organisir oleh guru agar proses pembelajaran menjadi bermakna (Andrian, 2017:103-104).

Kondisi pembelajaran saat ini berbeda dengan kondisi pembelajaran sebelumnya. Hal ini disebabkan karena munculnya Covid-19. Kebijakan yang dikeluarkan melalui SKB 4 menteri, mengizinkan sekolah untuk mengadakan pertemuan tatap muka terbatas (Tanuwijaya, 2021:80). Peralihan dari sistem *online* (daring) yang bersifat pasif menjadi secara tatap muka (luring) tentunya membutuhkan penyesuaian kembali. Pembelajaran jarak jauh (PJJ) yang berkepanjangan menimbulkan perubahan pada sistem belajar mengajar yang mempengaruhi proses pembelajaran dan tingkat perkembangan siswa dalam merespon materi yang diberikan guru (Suryani, 2022:2236).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di salah satu SMP Negeri di kabupaten Bogor, melalui wawancara dengan guru IPA, dimana sekolah baru memasuki masa peralihan pembelajaran dari daring ke luring 50% sesuai dengan kebijakan. Beralihnya pembelajaran daring ke luring tentunya membutuhkan penyesuaian kembali. Hal yang menjadi kebiasaan siswa ketika pembelajaran daring ikut terbawa saat pembelajaran di kelas. Terlihat pada saat pembelajaran di kelas, siswa kurang bersemangat, belum terciptanya suasana yang menyenangkan dan pembelajaran yang melibatkan siswa. Terbatasnya waktu mengajar karena adanya pengurangan jam pembelajaran membuat kesulitan dalam menerapkan model pembelajaran yang berpusat pada siswa, sehingga guru lebih memilih menggunakan model pembelajaran yang masih berpusat pada guru agar materi dapat tersampaikan semua. Selain itu, dalam proses pembelajaran siswa masih terbiasa dengan keterampilan berpikir tingkat rendah (LOTS) belum terbiasa dengan keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS). Hal ini tentunya sangat berpengaruh terhadap rendahnya hasil belajar siswa. Salah satu pokok bahasan IPA yang masih terbilang rendah yaitu pada materi sistem ekskresi. Diperoleh keterangan bahwa nilai ulangan harian pada materi sistem ekskresi dengan rata-rata 50% belum memenuhi standar KKM yang ditetapkan yaitu sebesar 75.

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. Menurut (Abidin, 2017:227) 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*. Menurut Setiawan (2021:133), model pembelajaran TGT mulanya dikembangkan pada tahun 1978 oleh David De Vries dan Keith Edwards. Menurut Hakim (2017:250) model TGT ini didalamnya terdapat komponen pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan melalui kegiatan turnamen dan memberikan penghargaan kepada kelompok yang dapat menjalankan tugasnya dengan baik. Adanya kegiatan games turnamen ini menciptakan persaingan yang sehat. Selain itu, model TGT ini memfasilitasi siswa belajar dalam tim dan belajar secara individu. Wijayanti (2016) menyatakan dengan belajar dalam kelompok kecil siswa akan lebih terfokus serta lebih nyaman melakukan diskusi serta lebih mudah menyelesaikan suatu masalah. Melalui model TGT ini juga siswa akan membangun pemahamannya dengan saling bertukar pikiran dan menyampaikan ide dengan anggota kelompoknya dan mengaitkan informasi baru dengan apa yang sudah mereka ketahui sebelumnya.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* akan lebih efektif apabila dipadukan dengan media yang cocok dan menarik. Media yang digunakan dalam penelitian ini yaitu adalah *spinning wheel*. Media ini disisipkan pada tahapan *games tournament* memiliki bentuk bundar yang terdiri atas jarum penunjuk arah dan diberi variasi beberapa warna di setiap petaknya yang didalamnya terdapat kartu soal. Kartu soal yang disajikan dalam media *spinning wheel* pada tahap turnamen ini memfasilitasi siswa belajar secara individu dan mendorong siswa untuk berpikir secara mandiri. Siswa akan membangun pengetahuannya sendiri melalui kegiatan diskusi. Media *spinning wheel* ini melibatkan seluruh siswa dalam penggunaannya sehingga membuat siswa lebih aktif, menyenangkan serta proses pembelajaran menjadi lebih optimal (Lanniari, 2021:65).

Materi sistem ekskresi merupakan salah satu materi dalam mata pelajaran IPA. Sistem ekskresi bukan sesuatu hal yang asing lagi dan selalu dijumpai oleh makhluk hidup dalam kehidupan sehari-hari. Mulai dari organ apa saja

yang terlibat, gangguan serta upaya menjaga kesehatan sistem ekskresi. Pada materi sistem ekskresi, jika dilihat berdasarkan KD-nya materi ini menuntut siswa memiliki kemampuan menganalisis. Pemahaman terhadap materi sistem ekskresi ini masih terbelah rendah, karena materi sistem ekskresi dianggap cukup sulit oleh siswa. Kesulitan dalam materi sejalan dengan pendapat Simorangkir (2020:2) yang menyatakan bahwa materi sistem ekskresi dianggap cukup sulit oleh siswa karena materi ini memuat konsep abstrak dan banyak menggunakan istilah latin dan banyak menghafal. Maka, dibutuhkan model pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk lebih mudah dalam memahami materi sistem ekskresi serta melatih siswa untuk bekerja sama, bersosialisasi dan bersaing secara sehat melalui pembelajaran yang menyenangkan. Salah satunya yaitu menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantu media *spinning wheel*.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dilakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media *Spinning Wheel* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi”**

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran materi sistem ekskresi dengan dan tanpa model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *spinning wheel*?
2. Bagaimana hasil belajar siswa dengan dan tanpa menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *spinning wheel* pada materi sistem ekskresi?
3. Bagaimana pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *spinning wheel* terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem ekskresi?

4. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran materi sistem ekskresi dengan dan tanpa model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *spinning wheel*?

C. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mendeskripsikan keterlaksanaan pembelajaran materi sistem ekskresi dengan dan tanpa model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *spinning wheel*.
2. Untuk menganalisis hasil belajar siswa dengan dan tanpa menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *spinning wheel* pada materi sistem ekskresi.
3. Untuk menganalisis pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *spinning wheel* terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem ekskresi.
4. Untuk mendeskripsikan respon siswa terhadap pembelajaran materi sistem ekskresi dengan dan tanpa model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *spinning wheel*.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat melatih bagaimana cara bekerjasama dalam kelompok untuk menyelesaikan pemecahan suatu masalah dalam proses pembelajaran dan melatih dalam bersosialisasi dengan teman sebaya. Selain itu media *spinning wheel* ini diharapkan bisa meningkatkan semangat siswa ketika proses pembelajaran sehingga siswa lebih mudah paham dan tidak mudah jenuh.

2. Bagi Guru

Model pembelajaran TGT ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif dan variasi model pembelajaran guru ketika melaksanakan pembelajaran

IPA yang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

3. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai pengalaman langsung bagi peneliti dan dapat mengaplikasikan pengalaman yang didapat serta sebagai acuan untuk penelitian selanjutnya.

E. Kerangka Pemikiran

Pada kelas VIII SMP/MTs semester genap memuat materi sistem ekskresi manusia yang terdapat pada KD 3.10 Menganalisis sistem ekskresi pada manusia dan memahami gangguan pada sistem ekskresi serta upaya menjaga kesehatan sistem ekskresi dan pada KD 4.10 Membuat karya tentang sistem ekskresi bab pada manusia dan penerapannya dalam menjaga kesehatan diri (Kemendikbud, 2013). Menurut Zubaidah (2017:347), ekskresi adalah salah satu mekanisme dalam tubuh yang berguna dalam membuang zat metabolisme yang bersifat *toxic*.

Hasil belajar merupakan hasil dari penilaian terhadap keterampilan siswa sesudah mengikuti kegiatan pembelajaran yang ditentukan secara numerik (angka) (Amir, 2021:2). 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).

Pemahaman terhadap materi sistem ekskresi ini masih terbilang rendah terlihat berdasarkan dari nilai rata-rata ulangan harian di sekolah tersebut dalam setahun terakhir ini hanya beberapa siswa yang telah memenuhi standar KKM yang ditetapkan, karena materi sistem ekskresi dianggap cukup sulit oleh siswa dan membutuhkan penguasaan konsep dimana pada materi ini memuat konsep abstrak dan berkaitan satu dengan lainnya yang harus dipahami oleh siswa. Sehingga diperoleh hasil belajar yang rendah oleh karena itu model

Teams Games Tournament (TGT) berbantu media *spinning wheel* digunakan dalam penelitian ini agar siswa tertarik dan mampu meningkatkan minat siswa dalam belajar karena dengan tingginya minat belajar siswa sehingga akan berpengaruh juga terhadap hasil belajar. 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 sistem ekskresi dilakukan analisis terhadap KD sesuai dengan kurikulum 2013, kemudian menjabarkannya menjadi beberapa indikator pencapaian kompetensi (IPK) sesuai dengan yang ingin dicapai. Kemudian memberikan soal *pre-test* yang telah divalidasi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantu media *spinning wheel* diterapkan pada kelas eksperimen. Setelah pemberian perlakuan dilaksanakan *post-test* pada kedua kelas. Guru mempersiapkan pembelajaran dengan menyusun materi yang akan dipaparkan dalam bentuk presentasi, belajar dalam kelompok dan kompetisi 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 membagikan LKS kemudian siswa mendalami materi bersama, mendiskusikan masalah yang terdapat dalam LKS, dan saling mengoreksi konsep teman satu kelompoknya. 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 mengirimkan satu perwakilan siswa untuk bertanding dengan anggota kelompok lainnya. Dan tahapan terakhir yaitu penghargaan

kelompok yang bertujuan agar siswa lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran.

Menurut Shoimin (2014:205-206), ada 5 langkah dalam pembelajaran model TGT yang perlu diperhatikan adalah sebagai berikut:

1. Penyajian kelas (*Class Presentation*)

Guru mempresentasikan materi diawal pembelajaran melalui ceramah atau pengajaran langsung yang dipimpin oleh guru dan menyampaikan teknik pembelajaran yang akan dilaksanakan, sehingga siswa dapat melaksanakan proses pembelajaran dengan baik. Siswa harus memperhatikan serta memahami materi yang disampaikan oleh guru pada saat penyajian kelas, karena akan membantu siswa ketika saat kerja kelompok dan proses permainan.

2. Belajar kelompok (*Teams*)

Tim atau kelompok biasanya terdiri dari 5-6 orang siswa yang dibagi secara heterogen dilihat berdasarkan kemampuan akademik, jenis kelamin, dan etnis. Tujuan pembagian kelompok yaitu agar siswa lebih mendalami materi bersama, mendiskusikan masalah, dan saling mengoreksi konsep teman satu kelompoknya selain itu mempersiapkan setiap anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan maksimal selama permainan.

3. Permainan (*Games*)

Permainan terdiri dari beberapa pertanyaan yang sudah dirancang untuk menguji penguasaan materi siswa dari penyajian kelas dan diskusi secara kelompok. Pada permainan ini diikuti oleh seluruh anggota kelompok dan memastikan bahwa seluruh anggota sudah menguasai materi. Apabila siswa menjawab dengan benar maka akan memperoleh skor.

4. Pertandingan (*Tournament*)

Kegiatan *tournament* biasa dilaksanakan pada akhir minggu atau setiap pembelajaran setelah guru menyampaikan materi dan kelompok sudah mengerjakan LKPD yang diberikan. Masing-masing kelompok mengirimkan satu perwakilan siswa untuk bertanding dengan anggota

kelompok lainnya dan berkontribusi untuk mendapatkan skor yang akan menjadi penentu pemenang dalam *games*.

5. Penghargaan Kelompok (*Recognition teams*)

Setelah permainan selesai, guru akan mengumumkan pemenangnya. Tim yang mendapatkan poin tertinggi akan mendapatkan reward, tujuannya agar siswa lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran.

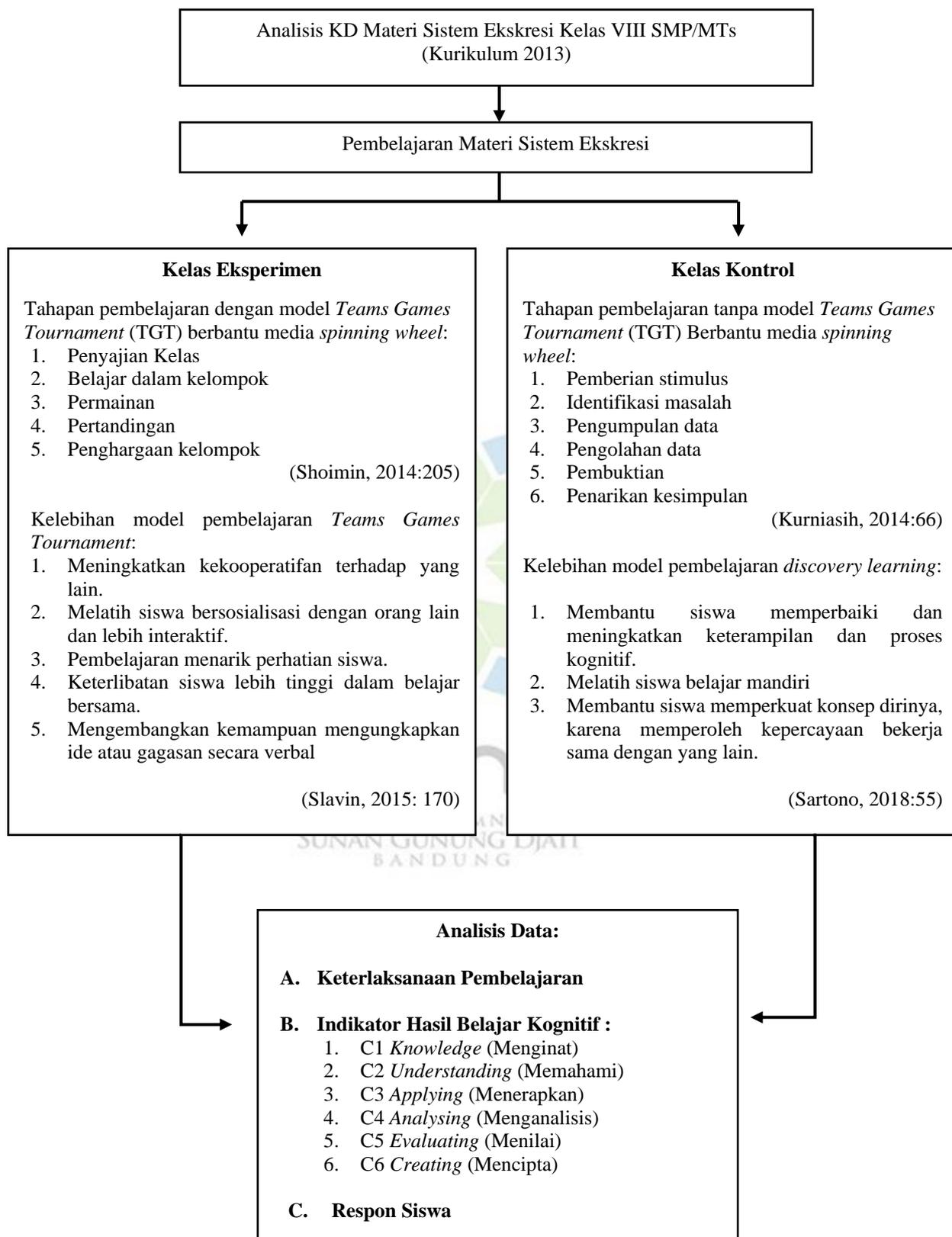
Terdapat kelebihan dalam menggunakan model *Teams Games Tournament* ini, diantaranya:

- 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 media *spinning wheel* dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Berikut skema dari kerangka pemikiran terdapat pada Gambar 1.1 berikut.



Gambar 1. 1 Skema Kerangka Pemikiran

F. Hipotesis

Menurut Sugiyono (2014:132), hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang harus diuji kembali kebenarannya. Hipotesis dalam penelitian ini yaitu “Model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *spinning wheel* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem ekskresi”. Sedangkan hipotesis statistiknya dapat dirumuskan sebagai berikut:

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$: Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantu media *spinning wheel* terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem ekskresi.

$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$: Terdapat pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantu media *spinning wheel* terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem ekskresi.

G. Hasil-Hasil Penelitian yang Relevan

1. Hasil penelitian Septiawan (2017:8), menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa V SD. Hal ini sesuai dengan hasil uji hipotesis yang menunjukkan bahwa t_{hitung} (6,021) lebih besar dibandingkan dengan t_{tabel} (2,021) artinya ($t_{hitung} > t_{tabel}$) sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.
2. Menurut Sarinah (2015:59), pembelajaran menggunakan model TGT dengan media Teka-Teki Silang (TTS) berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa terlihat pada nilai *N-Gain* yang menunjukkan pada kelas eksperimen nilai *N-Gain* lebih tinggi yaitu 0,556 dibandingkan dengan kelas kontrol yaitu sebesar 0,480.
3. Menurut Firman (2019: 57), pembelajaran model TGT berbantu media kokami memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa di SMA Negeri 1 Alu, berdasarkan analisis data diperoleh rata-rata hasil belajar dikelas eksperimen sebesar 57,81 lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar dikelas kontrol sebesar 43,42 dan data menunjukkan nilai

Sig. $0,000 < 0,05$ yang artinya model TGT berbantu media kokami berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa.

4. Rosady (2017:16) dalam penelitiannya mengenai model pembelajaran TGT menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan. Terlihat dari hasil uji hipotesis yang menyatakan bahwa $Z_{hitung} > Z_{tabel}$ pada $\alpha=0,05$ diperoleh nilai $Z_{hitung} = 1,76$ dan $Z_{tabel} 1,74$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
5. Gunarta (2018:118), dalam penelitiannya mengenai model TGT berbantu media question card terhadap hasil belajar. Hasil perhitungan menunjukkan nilai t_{hitung} (3,69) lebih besar dibandingkan dengan nilai t_{tabel} (2,021) sehingga dapat disimpulkan bahwa model TGT berbantu media question card terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar IPA.
6. Ismah (2018:84), dalam hasil penelitiannya menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT ditinjau dari kerjasama siswa berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini sesuai berdasarkan hasil analisis $F_{hitung} = 9,315$ dengan $p = 0,0004$. Dari data tersebut diperoleh $p \leq 0,01$, maka hipotesis terima.
7. Anika (2018:109), dalam penelitiannya menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan antara kemampuan pemahaman konsep matematika siswa yang belajar menggunakan model TGT dan siswa yang belajar menggunakan model konvensional. Diperoleh dari hasil uji hipotesis yang menunjukkan $t_{hitung} (7,23) > t_{tabel} (2,01)$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak
8. Herlina (2019:90), berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh nilai signifikansi 0,001 lebih kecil dari 0,05 (sig 0,001 < 0,05), sehingga terdapat pengaruh yang signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran TGT dengan bantuan media audio visual dengan kelas kontrol terhadap hasil belajar siswa di SMAN 5 Bengkulu.
9. Sari (2021:110), dalam hasil penelitiannya menunjukkan bahwa model TGT berpengaruh positif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Hal ini dapat dilihat berdasarkan nilai rata-rata siswa pada

kelas eksperimen adalah 70,7 sedangkan pada kelas kontrol memperoleh skor rata-rata 63,8.

10. Hasil penelitian Lestari (2017:652), menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terdapat pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa di SMPN 2 Tanjung Lago. Hal ini sesuai dengan hasil rata-rata kelas eksperimen 75,39 dan kelas kontrol 63,37 dan hasil analisis diperoleh nilai thitung = 5,799, sedangkan ttabel = 2,000 (thitung > ttabel) .

