

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Saat ini persaingan dalam era globalisasi sangat berpengaruh terhadap perubahan suatu negara. Negara dituntut untuk menguasai dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) agar dapat tampil unggul dalam keadaan yang selalu mengalami perubahan dan kompetitif. Oleh karena itu, perlunya Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas dan memiliki pola berpikir kritis, logis, sistematis, dan kreatif serta mampu memperoleh, memilih, dan memproses informasi untuk mengembangkan IPTEK. Pendidikan menjadi modal yang penting dalam mengembangkan suatu negara guna memperoleh SDM yang berkualitas, karena melalui penataan pendidikan dengan baik maka akan menghasilkan lulusan yang baik pula. Menyadari hal ini, pemerintah Indonesia telah mengupayakan untuk meningkatkan mutu pendidikan bagi masyarakat. Saricayir, dkk (2016:70) mengemukakan bahwa keberhasilan pendidikan tidak lepas dari peran guru dalam mengelola kelasnya salah satunya yaitu ketepatan dalam menggunakan sebuah model pembelajaran sehingga efektif dalam pemahaman konsep siswa.

Keberhasilan kegiatan belajar mengajar dalam dunia pendidikan dipengaruhi oleh beberapa faktor yang dikelompokkan menjadi dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yakni faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik sendiri yang meliputi keadaan jasmani, intelegensi, sikap, bakat, minat dan motivasi peserta didik. Dalam hubungannya dengan kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri

peserta didik yang menimbulkan, menjamin, dan memberikan arah pada kelangsungan kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Menurut Sardiman (2012: 75), motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Motivasi memegang peranan penting dalam menumbuhkan gairah, rasa senang dan semangat untuk belajar. Motivasi belajar peserta didik yang baik dapat menimbulkan proses belajar yang baik pula dapat diartikan dalam kegiatan belajar itu kalau tidak melalui proses dengan didasari motif yang baik, atau mungkin karena rasa takut, terpaksa; jelas akan menghasilkan hasil belajar yang semu, tidak otentik dan tidak tahan lama. Oleh karena itu, motivasi belajar peserta didik sangat menentukan tingkat keberhasilannya dari segi hasil belajar yang optimal. Semakin tinggi motivasi belajar peserta didik dan kualitas pengajaran guru di sekolah, maka semakin tinggi pula hasil belajar peserta didik. Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang meliputi kondisi keluarga, lingkungan sekolah, metode dan model mengajar, kurikulum serta sarana dan prasarana belajar.

Dalam pembelajaran biologi merupakan bagian dari ilmu pengetahuan alam atau sains yang mempelajari tentang makhluk hidup dan lingkungannya. Pembelajaran biologi umumnya masih terkendala pada prosesnya. Salah satunya yaitu pemahaman siswa yang belum optimal terhadap materi pembelajaran. Siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran secara langsung. Hal ini disebabkan siswa yang kurang tertarik dan kurang termotivasi dalam proses pembelajaran. Menurut Adodo (2013:168), ada problem yang berasal dari guru itu sendiri belum

menggunakan media pembelajaran, padahal hal tersebut sangat berpengaruh kepada siswa. Keterlibatan siswa secara aktif melakukan eksplorasi materi pembelajaran, mengkonstruksi sendiri ide-ide yang mereka dapat dari hasil pengamatan dan diskusi, maka diharapkan siswa dapat menguasai materi dengan baik serta meningkatkan keterampilan berpikirnya.

Berdasarkan pernyataan di atas maka guru dalam melakukan proses pembelajaran harus dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat, seperti menurut Andari (2020:135), menyatakan pembelajaran yang berlandaskan permainan merupakan alat yang dapat membantu siswa dalam menyelesaikan masalah, meningkatkan berpikir kritis dan sebuah penilaian dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran yang tepat dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi tersebut adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan model pembelajaran yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas siswa tanpa melihat perbedaan status peserta didik, serta melibatkan peserta didik sebagai tutor sebaya dimana mengandung unsur permainan serta reinforcement. Maka akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, membangkitkan semangat, meningkatkan keberanian, bertanggungjawab dan tidak membosankan.

*Teams Games Tournament* merupakan tipe pembelajaran kooperatif yang dimana menempatkan peserta didik berkelompok dalam belajar yang anggotanya terdiri dari antara 5 atau 6 orang yang dimana memiliki kemampuan, jenis kelamin, ras dan suku yang berbeda-beda. Guru menyajikan materi dan siswa bekerjasama dalam kelompok-kelompok. Tugas yang diberikan kepada kelompok

dikerjakan secara bersama dan jika salah satu kelompok tidak dapat menjawab pertanyaan maka kelompok lain dapat membantu menjawab sebelum bertanya kepada guru (Rusman, 2011:224). Pada penerapan model *Teams Games Tournament*, terdapat banyak jenis permainan secara langsung antara lain, kartu uno, media domino atau permainan dengan menggunakan ilmu teknologi yaitu Kahoot.

Kahoot adalah permainan berbentuk *platform* permainan gratis, kahoot merupakan sebuah website di internet yang menampilkan sebuah kuis yang seru dengan menampilkan tampilan yang menarik, serta penggunaannya yang mudah dan seru di dalam kelas. Menurut Mafruhah (2019: 43) dalam penelitiannya Kahoot dapat meningkatkan hasil belajar siswa dikarenakan siswa tertarik dan antusias dalam proses pembelajaran. Siswa dapat mengikuti dengan baik proses pembelajaran yang menggunakan aplikasi Kahoot. Selain itu, *platform* Kahoot juga dapat membantu aktivitas evaluasi pembelajaran menjadi menarik, interaktif, kondusif, dan mudah dalam memonitoring hasil belajar.

Berdasarkan hasil observasi pada SMAN 1 Bintang Timur menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan di kelas XI hanya menggunakan metode ceramah. Proses pembelajaran yang dilakukan juga terbatas hanya pada penyampaian materi oleh guru dan peserta didik sebagai subyek dalam pembelajaran hanya mencatat penjelasan materi, selanjutnya guru memberikan latihan soal-soal yang terdapat pada LKS. Hal ini dapat dilihat juga pada saat proses pembelajaran tidak semua peserta didik fokus terhadap kegiatan pembelajaran. Banyak peserta didik yang mengantuk, mengobrol dengan teman



sebangkunya, dan lebih memilih untuk memainkan smartphone mereka. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru belum banyak mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan bekerja sama dalam kelompok. Dalam wawancara dengan guru biologi mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran pada materi sistem pertahanan tubuh siswa tidak tertarik atau merasa bosan, dalam menggunakan model pembelajaran kurang bervariasi, siswa belum aktif mencari dan menggali ilmunya secara mandiri di kelas, siswa hanya sebagian kecil yang terlihat aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Berdasarkan wawancara dengan peserta didik bahwa proses pembelajaran biologi perlu ada sesuatu yang dapat menjadikan pembelajaran menyenangkan misalnya langsung melakukan praktikum atau dengan menyelipkan permainan akademik yang berbasis materi biologi untuk mempermudah menguasai materi yang disampaikan guru.

Hasil wawancara dengan guru biologi didapatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran biologi di kelas XI masih rendah didasarkan pada hasil belajar dari ulangan harian. Kondisi yang seperti ini, peran guru untuk menerapkan model pembelajaran baru yang dimungkinkan peserta didik akan lebih menyukai proses pembelajaran berbasis bekerjasama dengan teman, diskusi yang santai serta dan menjadikan peserta didik kreatif, terbuka dan menyenangkan, sehingga dalam proses pembelajaran di kelas perlu adanya pembelajaran yang menyenangkan misalnya dengan pembelajaran berbasis permainan. Salah satu alternatif pembelajaran yang lebih bervariasi melalui pemilihan model pembelajaran yang menarik, efisien dan efektif yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Dalam mendukung model

pembelajaran *Teams Games Tournament* ini maka aplikasi yang digunakan seperti yang dijelaskan diatas adalah aplikasi Kahoot. Pemilihan aplikasi Kahoot ini karena aplikasi ini mudah digunakan oleh guru dan siswa dalam pembelajaran berbasis permainan, serta memiliki potensi menjadi alat pembelajaran yang efektif karena merangsang komponen visual dan verbal.

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan, maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan kahoot terhadap kompetensi kognitif dan motivasi belajar pada materi sistem pertahanan tubuh kelas XI SMAN 1 Bintan Timur.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan Kahoot terhadap kompetensi kognitif peserta didik pada materi sistem pertahanan tubuh kelas XI SMAN 1 Bintan Timur?
2. Bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan Kahoot terhadap motivasi belajar peserta didik pada materi sistem pertahanan tubuh kelas XI SMAN 1 Bintan Timur?
3. Bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan Kahoot terhadap kompetensi kognitif dan motivasi belajar peserta didik pada materi sistem pertahanan tubuh kelas XI SMAN 1 Bintan Timur?

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan Kahoot terhadap kompetensi kognitif peserta didik pada materi sistem pertahanan tubuh kelas XI SMAN 1 Bintang Timur.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap motivasi belajar peserta didik pada materi sistem pertahanan tubuh kelas XI SMAN 1 Bintang Timur.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap kompetensi kognitif dan motivasi belajar peserta didik pada materi sistem pertahanan tubuh kelas XI SMAN 1 Bintang Timur.

### D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan pada tujuan penelitian, maka kegunaan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi sekolah dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga hasil belajar peserta didik di sekolah akan lebih baik terutama dalam pembelajaran biologi.
2. Bagi guru penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi atau masukan tentang model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran biologi.

3. Bagi peserta didik, diharapkan dapat mengoptimalkan hasil belajarnya, lebih aktif dan menumbuhkan rasa percaya diri sehingga ikut serta berpartisipasi dalam proses pembelajaran serta menumbuhkan sikap sosial dalam kelompok.
4. Bagi peneliti yaitu diharapkan dapat menjadi referensi dalam memilih alat evaluasi dan model pembelajaran yang tepat ketika penulis menjadi seorang mengajar.
5. Bagi penulis lain, penelitian ini diharapkan menjadi referensi yang akan dikembangkan pada penelitian selanjutnya.

#### **E. Definisi Operasional**

Dalam penelitian ini terdapat beberapa istilah yang perlu dijelaskan secara operasional untuk menghindari adanya tafsiran yang salah. Penjelasan mengenai beberapa istilah tersebut diantaranya:

1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* didefinisikan sebagai model pembelajaran yang akan digunakan ketika proses pembelajaran berlangsung pada setiap kelas eksperimen dengan dilakukan beberapa tahapan yaitu tahap penyajian kelas, pembagian kelompok, menyiapkan pertanyaan dan mengadakan kuis atau turnamen lalu pengakuan kelompok yang akan diberikan reward pada kelompok terbaik.
2. Kahoot didefinisikan sebuah aplikasi yang berisi kuis *online* berupa soal *multiple choice* yang menggunakan empat pilihan jawaban dan dapat dipilih oleh siswa dengan menjawab pertanyaan melalui *handphone* setelah siswa memasukkan kode yang diberikan oleh guru di dalam kelas.



3. Kompetensi kognitif didefinisikan kemampuan pencapaian hasil belajar siswa setelah menerima materi pembelajaran pada konsep sistem pencernaan pada manusia. Pada penelitian ini hasil belajar yang akan diteliti adalah hasil belajar (ranah kognitif) aspek mengaplikasikan (C3), menganalisis(C4), mengevaluasi (C5), dan menciptakan (C6).

4. Motivasi belajar didefinisikan dorongan yang timbul baik dari dalam maupun dari luar diri seseorang untuk melakukan kegiatan belajar. Pada dasarnya motivasi mengandung tiga komponen pokok, yaitu: (a) Menggerakkan berarti menimbulkan kekuatan pada individu, (b) mengarahkan atau menyalurkan tingkah laku, dengan demikian ia menyediakan suatu orientasi tujuan. Tingkah laku individu diarahkan terhadap sesuatu, (c) Untuk menjaga dan menopang tingkah laku, lingkungan sekitar harus menguatkan intensitas dan arah dorongan-dorongan dan kekuatan-kekuatan individu.

5. Sistem imunitas didefinisikan sistem pertahanan atau kekebalan tubuh yang memiliki peran dalam mengenali dan menghancurkan benda-benda asing atau sel abnormal yang merugikan tubuh kita. Sistem imunitas kita ini tidak memiliki tempat khusus di tubuh kita dan tidak dikontrol oleh otak. Sistem imunitas ini berbentuk sel-sel tertentu yang berfungsi sebagai pasukan pertahanan tubuh kita dalam memerangi patogen yang sudah disebutkan di atas tadi, yang berpotensi menyebabkan gangguan pada tubuh kita. Sistem imunitas tubuh kita ini berlapis-lapis dan dibagi menjadi dua jenis, sistem imunitas nonspesifik dan sistem imunitas spesifik.