

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Abad ke-21 ini manusia dihadapkan dengan berbagai macam tantangan yang menuntut kualitas untuk berkompetensi disegala bidang, salah satunya adalah dibidang pendidikan. Pendidikan memiliki peran yang sangat penting bagi kehidupan. Pendidikan adalah sarana penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) dalam menjamin kelangsungan pembangunan suatu bangsa (Rosady, dkk, 2017). Salah satu bagian terpenting dalam pendidikan adalah proses pembelajaran. Hasil akhir dari proses pembelajaran akan dilihat dari kemampuan yang dimiliki peserta didik, kemampuan ini disebut sebagai hasil belajar.

Hasil belajar merupakan indikator yang diukur dalam proses pembelajaran yang meliputi tiga aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Menurut Rosady dkk (2017) hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar. Perubahan perilaku tersebut dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan siswa sebagai hasil belajar. Selanjutnya Fitrianingtyas & Radia (2017) menyatakan bahwa hasil belajar digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai materi yang telah diajarkan. Hasil belajar yang mengarah pada pengetahuan adalah hasil belajar kognitif.

Hasil belajar kognitif merupakan suatu hasil belajar yang menekankan pada pemahaman konsep. Pemahaman ini menjelaskan seberapa banyak siswa

mampu menerima, menyerap, dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru, atau sejauh mana siswa dapat memahami apa yang dibaca, yang dilihat, yang dialami, atau yang dirasakan berupa hasil langsung yang dilakukan (Mahananingtyas, 2017). Hasil belajar ini dijadikan sebagai bahan untuk mengevaluasi proses pembelajaran yang telah dilakukan dan untuk melihat seberapa jauh kemampuan siswa setelah mengikuti pembelajaran.

Seringkali ditemukan berbagai permasalahan dalam proses pembelajaran yang menyebabkan rendahnya hasil belajar kognitif siswa. Berdasarkan pra observasi yang dilakukan pada hari Rabu tanggal 16 Maret 2021 di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Sayan, menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif siswa masih tergolong rendah. Hal ini dibuktikan dengan nilai ulangan harian siswa hanya 15% (6 siswa) di atas KKM sedangkan 85% (39 siswa) belum memenuhi KKM. Beberapa hasil penelitian terdahulu menunjukkan hasil belajar kognitif siswa masih rendah. Penelitian yang dilakukan oleh Kurniati, dkk (2020) menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif siswa masih banyak yang di bawah KKM yang dibuktikan dengan nilai ulangan harian siswa hanya 12% di atas KKM, sementara 88% belum memenuhi KKM. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Rosady, dkk (2017) menunjukkan bahwa hasil belajar siswa belum maksimal. Hal ini dibuktikan dengan nilai ulangan harian siswa masih banyak yang belum mencapai ketuntasan KKM. Dari 116 orang siswa yang mencapai ketuntasan KKM sebanyak 85 orang siswa, sedangkan yang belum mencapai ketuntasan KKM sebanyak 31 orang.

Faktor penyebab rendahnya hasil belajar kognitif siswa adalah terkait model pembelajaran yang digunakan. Model pembelajaran yang diterapkan di sekolah masih konvensional yaitu hanya menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas. Penerapan model pembelajaran yang kurang tepat akan mempengaruhi pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan sehingga berdampak pada hasil belajar kognitif siswa. Hal tersebut didukung oleh pendapat Wijanarko (2017) yang mengungkapkan bahwa penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat dapat menimbulkan kebosanan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, materi kurang dipahami dan pembelajaran menjadi monoton sehingga siswa kurang termotivasi untuk belajar.

Hasil belajar kognitif yang belum maksimal dapat diatasi dengan cara menerapkan model pembelajaran yang kreatif dan mampu melibatkan siswa secara aktif untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Menurut Bustsmi dkk (2018) cara mengatasi masalah hasil belajar siswa yang belum maksimal, maka dapat dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Model pembelajaran merupakan suatu cara yang dilakukan oleh seorang guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang melibatkan siswa sebagai penerima pengetahuan dari kegiatan pembelajaran tersebut (Istiningsih, dkk, 2018). Salah satu model pembelajaran yang dipercaya mampu mengatasi masalah hasil belajar kognitif siswa adalah model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT).

Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar secara berkelompok (Thalita, dkk, 2019). Salah satu

tipe dari model pembelajaran kooperatif adalah *Teams Games Tournament* (TGT). Model Pembelajaran kooperatif adalah *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran yang membagi peserta didik ke dalam kelompok belajar dengan beranggotakan 5 sampai 6 orang yang memiliki kemampuan, ras, jenis kelamin atau suku yang berbeda. Melalui kelompok heterogen inilah para peserta didik akan berdiskusi, belajar dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru secara bersama-sama.

Keunggulan dari model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) adalah membuat siswa bebas untuk berinteraksi, meningkatkan rasa percaya diri, meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan budi pekerti, meningkatkan kepekaan, meningkatkan toleransi antara siswa dan siswa dengan guru, meningkatkan kemampuan siswa dalam menelaah sebuah materi atau pokok bahasan, mengaktualisasikan diri dengan seluruh potensi yang ada pada diri peserta didik, terjadinya kerjasama antar siswa dengan siswa maupun siswa dengan guru serta membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi lebih hidup dan tidak membosankan (Ardani, dkk, 2014). Melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ini diharapkan dapat membuat suasana kelas akan menjadi lebih hidup karna siswa dilibatkan secara aktif untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Selain dari menggunakan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif, seorang guru juga memerlukan media pembelajaran untuk membantu penerapan model pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menunjang penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games*

Tournament (TGT) adalah media *Question Card*. Menurut Ardani, dkk (2014) menyatakan bahwa *Question card* atau kartu soal merupakan media visual yang berupa kertas berukuran 10 X 10 cm. Media kartu soal tersebut berisi soal tentang materi yang akan diajarkan. Keunggulan dari media *Question Card* atau kartu soal adalah dapat mengkonkritkan suatu konsep yang abstrak dan dapat mengarahkan perhatian sehingga tertuju pada satu titik fokus (Lailia, 2019). Media *Question Card* atau kartu soal juga dapat mempermudah penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dan dengan harapan dapat membuat suasana belajar menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Media *Question Card* digunakan pada saat pelaksanaan turnamen model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT).

Penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan media *Question Card* perlu disesuaikan dengan materi yang akan dipelajari di dalam kelas agar pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru SMP Negeri 2 Sayan, salah satu materi IPA kelas VIII di semester genap yang cukup sulit dipahami oleh siswa adalah sistem ekskresi. Materi sistem ekskresi merupakan materi yang membutuhkan penjelasan proses dan pemahaman tentang struktur, bagian-bagian dan fungsi organ-organ ekskresi. Oleh karena itu diperlukan model pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dan yang melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat mempermudah siswa untuk memahami materi pelajaran, yaitu dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan media *Question Card*.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Question Card* untuk mengungkapkan permasalahan pada materi sistem ekskresi melalui kegiatan penelitian dengan jenis penelitian *Quasi Eksperimental*. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Question Card* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi sistem ekskresi di kelas VIII SMP Negeri 2 Sayan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka yang menjadi masalah-masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Question Card* pada materi sistem ekskresi di kelas VIII Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Sayan?
2. Berapakah hasil belajar kognitif siswa sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Question Card* pada sistem ekskresi di kelas VIII Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Sayan?
3. Berapakah hasil belajar kognitif siswa pada kelas kontrol setelah menggunakan pembelajaran konvensional pada materi sistem ekskresi di kelas VIII Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Sayan?

4. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Question Card* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi sistem ekskresi di kelas VIII Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Sayan?
5. Bagaimanakah respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Question Card* pada materi sistem ekskresi di kelas VIII Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Sayan?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Question Card* pada materi sistem ekskresi di kelas VIII Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Sayan.
2. Untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Question Card* pada materi sistem ekskresi di kelas VIII Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Sayan.
3. Untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa setelah menggunakan pembelajaran konvensional pada materi sistem ekskresi di kelas VIII Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Sayan.

4. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Question Card* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi sistem ekskresi di kelas VIII Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Sayan.
5. Untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Question Card* pada materi sistem ekskresi di kelas VIII Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Sayan.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan teori-teori yang berhubungan dengan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Question Card* dalam pengujiannya terhadap hasil belajar kognitif siswa apakah berpengaruh atau tidak, khususnya pada mata pelajaran IPA materi sistem ekskresi pada manusia di Sekolah Menengah Pertama (SMP). Penelitian ini juga dapat menjadi bahan acuan atau pendukung teori untuk kegiatan penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Question Card*.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini juga memiliki manfaat yang ditinjau secara praktis. Adapun manfaat praktis adalah sebagai berikut:

a. Bagi Peneliti

Peneliti mendapat pengalaman dalam melakukan sebuah penelitian dan mendapat pengetahuan tentang hasil belajar kognitif siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Sayan pada materi sistem ekskresi. Peneliti juga mendapat pengalaman tentang penggunaan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai model pembelajaran dengan bantuan media *Question Card* pada materi sistem ekskresi.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini berguna untuk membantu mempermudah saat pembelajaran guna untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dan memberikan variasi dari model pembelajaran sehingga mengurangi kejenuhan ketika kegiatan pembelajaran berlangsung.

c. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam memilih metode dan media pembelajaran yang lebih efektif serta menambah variasi pada pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

d. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga sekolah memiliki kualitas siswa yang tinggi.

e. Bagi Lembaga STKIP Persada Khatulistiwa

Penelitian ini dapat menjadi tambahan pustaka sehingga dapat digunakan sebagai bahan acuan oleh peneliti lain dalam meningkatkan dan menambah wawasan ilmu pengetahuan.

f. Bagi Bidang Pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan positif bagi guru dalam memilih dan menerapkan metode dan media pembelajaran untuk setiap mata pelajaran agar terciptanya kegiatan belajar mengajar yang kondusif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

E. Variabel Penelitian

Variabel penelitian dibuat untuk mengetahui hal apa yang menjadi fokus dalam penelitian. Menurut Ridha (2017) variabel Penelitian ialah suatu atribut, nilai atau sifat dari objek, individu ataupun kegiatan yang mempunyai banyak variasi antara satu dengan yang lainnya yang telah ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan dicari informasinya serta ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini penulis menggunakan dua variabel, yaitu:

1. Variabel Bebas

Variabel bebas atau variabel independen adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau munculnya variabel terikat (Ridha, 2017). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dan media *Question Card*.

2. Variabel Terikat

Variabel terikat atau variabel dependen merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat dari variabel independen (bebas). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif siswa pada materi sistem ekskresi.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan batasan masalah operasional penelitian dengan melihat pengaruh model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Question Card* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi sistem pencernaan.

1. Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT)

Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dengan dibentuk dalam kelompok yang terdiri dari 5 sampai 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan ras yang berbeda. Secara garis besar langkah-langkah model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) adalah penyajian kelas, belajar tim, *game* dan turnamen serta rekognisi tim yang menang. Alat ukur yang digunakan untuk mengukur keterlaksanaan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) adalah dengan menggunakan lembar observasi.

2. Media *Question Card*

Question Card atau kartu soal adalah media visual berupa kertas yang berisi soal tentang materi yang disampaikan. Media ini merupakan sarana yang berfungsi sebagai alat bantu untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Untuk menambah poin maka peserta didik ditugaskan untuk menjawab setiap pertanyaan yang terdapat pada *Question Card* atau kartu soal. Media *Question Card* digunakan pada saat kegiatan permainan (*game*) dan turnamen (*tournament*) di model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT).

3. Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar kognitif adalah pengetahuan yang siswa peroleh setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Dari sisi guru tindak mengajar diakhiri dengan kegiatan evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa hasil belajar merupakan puncak dari proses belajar. Hasil belajar kognitif pada penelitian ini terfokus pada penguasaan materi. Instrumen tes kognitif yang digunakan untuk penilaian berupa soal essay untuk mengukur tingkatan kognitif dari C1 sampai C6, yakni ingatan (C1), pemahaman (C2), mengaplikasi (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5) dan mencipta (C6). Soal tersebut digunakan untuk tes awal, yaitu untuk mengukur kemampuan awal siswa dan juga digunakan untuk tes akhir, yaitu untuk mengukur kemajuan dan peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan.

4. Materi Sistem Ekskresi

Sistem ekskresi adalah sistem yang bertugas untuk mengolah dan membuang zat-zat sisa metabolisme dan racun dari dalam tubuh. Sistem ekskresi pada manusia terdiri dari beberapa organ yaitu paru-paru, kulit, hati dan ginjal. Kompetensi dasar yang harus dimiliki pada materi sistem ekskresi dalam penelitian ini adalah kemampuan dalam menjelaskan struktur dan fungsi sistem ekskresi pada manusia dan penerapannya dalam menjaga kesehatan diri.