

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan dalam dunia islam memiliki kedudukan yang tinggi, di mana Allah akan memberikan kemuliaan untuk setiap orang yang berilmu dengan cara meninggikan derajatnya baik itu di hadapan manusia maupun dihadapan Allah SWT. Firman Allah SWT dalam surah Al – Mujadalah ayat 11 yang berbunyi:

قِيلَ وَإِذَا ۗ لَكُمْ اللَّهُ يَفْسَحِ فَأَفْسَحُوا الْمَجَالِسِ فِي تَفْسَحُوا لَكُمْ قِيلَ إِذَا ءَامَنُوا الَّذِينَ يَأْتِيهَا  
تَعْمَلُونَ بِمَا وَاللَّهُ ۗ دَرَجَاتٍ الْعِلْمِ أوتُوا وَالَّذِينَ مِنْكُمْ ءَامَنُوا الَّذِينَ اللَّهُ يَرْفَعِ فَأَنْشُرُوا أَنْشُرُوا  
۱۱ خَيْرٍ

Artinya: *“hai orang-orang beriman apabila kamu diktakan kepadamu berlapang-lapanglah dalam majlis maka lapangkanlah ciscaya allah akan memberi kelapangan untukmu apabila dikatakan: “Berdirilah kamu” maka berdirilah, niscaya allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang memberi ilmu pengetahuan beberapa derajat, dan allah mengetahui apa yang kamu kerjakan (Qs. Al-Mujadillah: 11).*

Kesimpulan yang dapat diambil dari Qr. Al- Mujadalah bahwasannya pendidikan merupakan hal yang sangat penting dan salah satu kebutuhan dasar bagi manusia, sehingga dapat menyiapkan diri untuk menjalani hidupnya. Hal ini berarti manusia yang berilmu tingkatannya lebih tinggi derajatnya dalam lingkungan masyarakat maupun sosial lainnya dibandingkan dengan orang yang tidak berilmu (Susilowati. 2017, h. 223).

Kompleksitas persoalan pembelajaran adalah untuk meingkatkan belajar peserta didik dalam pembelajaran biologi yaitu dengan cara mengubah model pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered*) ke model pembelajaran

yang berpusat pada peserta didik (*student centered*). Peningkatan ketertarikan dan semangat peserta didik pada proses pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga hasil belajar diperoleh sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai (Afreni. 2019, h. 4).

Rendahnya hasil belajar siswa dalam dunia pendidikan merupakan indikasi bahwa proses pembelajaran belum berjalan secara optimal. Ketercapaian kompetensi dan tujuan belajar siswa sangat dipengaruhi oleh model pembelajaran yang digunakan oleh guru. Jadi guru harus memiliki inovasi model pembelajaran agar siswa mampu mencapai tujuan pembelajaran. Dengan adanya inovasi pembelajaran tersebut terjadi perubahan pusat (fokus) pembelajaran dari belajar berpusat pada guru kepada belajar berpusat pada siswa. Peran guru harus lebih menekankan bagaimana cara yang akan dilakukan agar tujuan dapat tercapai. Oleh karena itu dalam proses mengajar guru harus menerapkan model pembelajaran yang variatif.

Pengembangan variasi guru dalam mengajar sangat diperlukan dalam proses pembelajaran agar terciptanya kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan baik untuk guru dan juga untuk murid. Salah satunya yaitu pemilihan model pembelajaran yang tepat. Dengan adanya model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan akan membantu siswa untuk mempermudah memahami materi yang dipelajarinya. Salah satu model yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) (Uswatun, dkk. 2021, h. 44).

Model *Team Game Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, karena model pembelajaran *Team Games Tournament* dalam proses pelaksanaannya terdapat kegiatan-kegiatan yang berkontribusi dalam meningkatkan hasil belajar. Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berkontribusi dalam meningkatkan keaktifan peserta didik karena dalam kegiatannya berisikan games akademik yang mana sangat berpengaruh terhadap hasil belajar kognitifnya. Kegiatan *game* dalam model pembelajaran ini dapat membantu menarik perhatian peserta didik untuk belajar, sehingga dengan ketertarikan tersebut akan membantu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Selain pemilihan model pembelajaran, media yang digunakan juga mempengaruhi dalam hasil pembelajaran (Purnamayanti. 2019, h.3).

Peran media sangat penting dalam proses pembelajaran agar materi yang disampaikan oleh guru cepat sampai dan mudah diterima secara maksimal oleh peserta didik (Rubhan. 2017, h. 2). Media pembelajaran merupakan salah satu alat peningkatan interaksi belajar mengajar, sehingga materi yang sulit tersebut dapat dipahami secara langsung oleh peserta didik (Nisrina. 2019, h. 1). Penggunaan media dan metode yang bervariasi merupakan salah satu strategi yang tepat untuk meningkatkan keberhasilan kegiatan belajar terutama dalam mempelajari materi sistem pernapasan manusia. Sistem pernapasan merupakan salah satu sub materi yang dipelajari pada Sekolah Menengah Atas (SMA) yang terdapat pada (KD no.3.8 yaitu Menganalisis hubungan antara struktur jaringan penyusun organ

pada sistem pernapasan dan mengaitkannya dengan proses pernapasan sehingga dapat menjelaskan mekanisme serta gangguan fungsi yang mungkin terjadi pada sistem pernapasan manusia (Gintings. 2008, h. 140).

Hasil observasi awal dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru biologi di SMA Negeri 2 Konawe Selatan, beliau mengatakan bahwa dalam penggunaan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dengan memanfaatkan video animasi belum pernah digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran di dalam kelas, meskipun hasil belajar biologi di SMA Negeri 2 Konawe Selatan sudah memenuhi standar KKM namun dalam penerapan metode pembelajaran masih menggunakan metode konvensional dengan memanfaatkan media pembelajaran seperti buku paket dan LKS. Selain itu siswa juga kurang aktif dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran kurang efektif dan hasil belajar siswa kurang baik.

Rendahnya perolehan hasil belajar siswa pada mata pelajaran biologi khususnya materi sistem pernapasan merupakan salah satu masalah yang ingin guru perbaiki, untuk itu dibutuhkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang inovatif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, efektif dan menyenangkan yaitu model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) di mana model ini dapat meningkatkan keaktifan siswa.

Penelitian terdahulu tentang model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dilakukan oleh Rasidah (2020, h. 59) yang meneliti tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT)

berbantuan media video animasi terhadap motivasi belajar dan hasil belajar kognitif peserta didik materi sistem koordinasi kelas XI MAN kota palangka raya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) berbantuan media video animasi terhadap motivasi belajar dan hasil belajar kognitif peserta dengan nilai  $t_{hitung} = 4.25 > t_{tabel} = 1.662$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Dian (2019, h.70) meneliti tentang pengaruh model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dengan berbantuan media kartu bergambar terhadap hasil belajar kognitif dan psikomotor peserta didik kelas X mata pelajaran biologi di SMA Negeri 14 bandar lampung. Menyatakan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara model pembelajaran *Team Game Tournament* berbantuan media kartu bergambar terhadap hasil belajar kognitif dan psikomotor peserta didik kelas X mata pelajaran biologi di SMA Negeri 14 bandar lampung.

Perbedaan yang ditemukan dari penelitian Rasidah (2020, h. 59). Peneliti tersebut menggunakan 3 variabel dalam penelitiannya sedangkan peneliti hanya memiliki 2 variabel dalam penelitiannya. Sejalan dengan hal tersebut penelitian yang dilakukan oleh Dian (2019, h.70) dalam menentukan sampel menggunakan teknik *Direct Instruction* serta menggunakan bantuan media kartu bergambar sedangkan peneliti menggunakan teknik *purposive sampling* serta menggunakan bantuan media video animasi. Jadi dapat disimpulkan ada beberapa perbedaan yang signifikan yang dilakukan oleh peneliti dan penelitian terdahulu baik itu dari penggunaan variabel, media, dan teknik penentuan sampel.

Peneliti memilih model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) untuk melihat hasil belajar siswa karena dengan penggunaan model ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang lebih tinggi di mana dalam proses pembelajaran siswa dituntut untuk lebih aktif di dalam kelas, sehingga siswa lebih fokus untuk memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru. Dapat dilihat dari penelitian-penelitian terdahulu terbukti bahwa model *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Uraian tersebut mendorong penulis untuk memberikan sebuah alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Team Game Tournament* sebagai strategi pembelajaran agar hasil belajar siswa dalam belajar biologi dapat meningkat. Sehingga penelitian ini penting dilakukan untuk melihat hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dengan menggunakan model *Team Game Tournament* dan hasil belajar siswa menggunakan model konvensional serta melihat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan model *Team Game Tournament*, sehingga peneliti tertarik untuk meneliti dengan judul **“Pengaruh Model *Team Game Tournament* (TGT) Berbantu Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMA Negeri 2 Konawe Selatan”**

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Masalah yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Guru belum pernah menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* berbantu media video animasi dalam pembelajaran biologi.

2. Siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran.
3. Hasil belajar biologi siswa masih rendah.

### 1.3 Batasan Masalah

Menghindari kemungkinan luasnya masalah yang akan diteliti maka perlu ditentukan batasan atau ruang lingkup permasalahan yang akan diteliti. Batasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Menggunakan model *Team Game Tournament* (TGT) dengan memanfaatkan media video animasi.
2. Menggunakan media video animasi yang bersumber dari internet  
<https://youtu.be/mqwj6eqIyuA>    <https://youtu.be/AKW3Zen8DD4>
3. Subjek penelitian ini adalah kelas XI MIPA 3 dan XI MIPA 4.
4. Penelitian ini di laksanakan pada semester genap pada materi sistem pernapasan.

### 1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana hasil belajar siswa menggunakan model *Team Game Tournament* (TGT) berbantuan video animasi dan model konvensional pada materi sistem pernapasan?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum menggunakan model *Team Game Tournament* (TGT) berbantuan video animasi dan model konvensional pada materi sistem pernapasan?

3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa sesudah menggunakan model *Team Game Tournament* (TGT) berbantuan video animasi dan model konvensional pada materi sistem pernapasan?
4. Apakah terdapat efektifitas dalam penggunaan model *Team Game Tournament* (TGT) berbantuan video animasi pada materi sistem pernapasan?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa menggunakan model *Team Game Tournament* (TGT) berbantuan video animasi dan model konvensional pada materi sistem pernapasan
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum menggunakan model *Team Game Tournament* (TGT) berbantuan video animasi dan model konvensional pada materi sistem pernapasan.
3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sesudah menggunakan model *Team Game Tournament* (TGT) berbantuan video animasi dan model konvensional pada materi sistem pernapasan.
4. Untuk mengetahui efektifitas penggunaan model *Team Game Tournament* (TGT) berbantuan video animasi pada materi sistem pernapasan.



## 1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini yaitu:

### 1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan, khususnya yang berhubungan dengan proses belajar mengajar pelajaran biologi pada materi sistem pernapasan manusia di SMA Negeri 2 Konawe Selatan pada penerapan model pembelajaran Team Games Tournament berbantu media video animasi.

### 2. Manfaat praktis

#### a. Bagi mahasiswa

Untuk melatih diri mencari solusi dalam pengelolaan kelas pada saat proses pembelajaran berlangsung serta memberikan gambaran pada penggunaan model pembelajaran yang bervariasi yang bisa menarik minat peserta didik untuk mengikuti dan memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru.

#### b. Bagi Peserta Didik

Memberikan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan sehingga peserta didik tidak bosan dan memiliki minat untuk memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru.

#### c. Bagi Guru

Dalam pendidikan ini memberikan gambaran untuk guru agar dapat menggunakan pembelajaran yang bervariasi agar dapat mengubah suasana dalam kelas sehingga peserta didik dapat memperhatikan materi yang

disampaikan. Serta guru dapat menggunakan model pembelajaran yang menarik dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa.

### 1.7 Definisi Operasional

Adapun istilah-istilah pokok yang perlu mendapatkan penjelasan adalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dalam penelitian ini merupakan model yang digunakan pada kelas eksperimen untuk melihat hasil belajar siswa. Model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) adalah model yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya. Model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) berbentuk permainan yang menuntut siswa untuk memiliki tanggung jawab individu dan juga tanggung jawab kelompok dapat meningkat.
2. Video animasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah video yang berisi tentang materi sistem pernapasan, yang digunakan sebagai alat bantu pada saat penggunaan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) di dalam kelas.
3. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu hasil yang diperoleh siswa setelah melakukan aktivitas belajar yang dinyatakan dalam bentuk nilai dan angka. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah berupa nilai pengetahuan yang diperoleh dari hasil *pre-tes* yang diberikan kepada siswa sebelum proses pembelajaran akan dimulai dan *post-tes* yang diberikan kepada siswa setelah proses pembelajaran selesai.

4. Materi biologi yang diajarkan dalam penelitian ini yaitu materi sistem pernapasan. Sistem pernapasan menjelaskan tentang sebuah proses pengambilan oksigen dan pelepasan karbondioksida. Organ-organ yang berperan dalam sistem pernapasan hidung, faring, laring, trakea, bronkus, alveolus dan paru-paru. Materi sistem pernapasan di jelaskan kepada siswa menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantu video animasi dan model konvensional dan siswa diberikan *pre-test* dan *post-test* untuk melihat hasil belajar yang diperoleh siswa.

