

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran diartikan sebagai suatu usaha yang dilakukan oleh guru kepada siswa secara terbimbing dan terarah melalui adanya interaksi di lingkungan sekolah sebagai upaya dalam meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap menjadi lebih baik. Pembelajaran yang terarah dapat menggunakan berbagai macam inovasi pembelajaran seperti model, strategi, metode, dan media. Guru diharapkan mampu mengembangkan model pembelajaran guna meningkatkan partisipasi aktif siswa, serta dapat merangsang pikiran agar tercipta proses belajar pada diri siswa dengan menggunakan inovasi media yang menarik.¹

Pembelajaran kooperatif merupakan suatu model yang efektif digunakan dengan mengedepankan kerjasama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran melalui pengaplikasian pembentukan kelompok kecil secara kolaboratif yang bersifat heterogen membuat siswa harus menyelesaikan pekerjaan kelompok.² Setiap kelompok kecil aktif bekerjasama untuk memahami materi pembelajaran, saling mendorong dan memotivasi anggota kelompok sehingga dapat mencapai suatu tujuan selama pembelajaran berlangsung.³

Belajar secara aktif dapat diterapkan dalam proses pembelajaran sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.⁴ Terlebih pada pengembangan kurikulum dan kinerja sains saat ini, dimana siswa dituntut untuk berpikir kritis menggunakan kemampuan penalaran yang dimiliki serta dapat aktif secara nyata pada kegiatan pembelajaran maka dapat diiringi dengan tatalaksana yang baik, tepat, dan cermat akan mampu membuahkan hasil pendidikan yang baik pula.

Berikut hasil wawancara dengan guru biologi di MA Mu'allimat NU Kudus yang menyatakan bahwa masalah kepasifan siswa pada mata pelajaran Biologi ketika menggunakan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah memang sering terjadi sehingga

¹Ni Luh Putu Ekayani, "Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa", Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, 2017

²Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, (Jakarta : Raja Grafindo, 2014)

³H.Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2013)

⁴E Savriani, "Pengaruh Keaktifan Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika SDN 06 Metro Barat Tahun Pelajaran 2019/2020" 2020, <https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/3875/>

berdampak pada kemampuan penalaran siswa yang cukup rendah dikarenakan terbatasnya dalam memahami materi pembelajaran.⁵ Upaya meningkatkan kemampuan penalaran siswa, maka diperlukan pembelajaran unik dan mudah dimengerti dengan bantuan media serta model pembelajaran yang tepat agar materi pembelajaran dapat dipahami dan diterima oleh siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, tentunya masalah partisipasi aktif dalam proses pembelajaran menjadi masalah yang perlu diperhatikan karena hal tersebut dapat berpengaruh terhadap kemampuan penalaran siswa. Pada dasarnya kemampuan penalaran digunakan selama proses pembelajaran berlangsung untuk mencapai tujuan pembelajaran yang terarah. Disisi lain, rendahnya kemampuan penalaran juga dapat disebabkan karena minimnya pengaplikasian pembelajaran yang bernuansa pengolahan penalaran, konsep materi biologi yang kompleks, motivasi belajar dan daya nalar siswa yang cenderung rendah.

Penggunaan model pembelajaran yang tepat dan sesuai perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran terutama di MA Mu'allimat NU Kudus. Selain untuk meningkatkan kemampuan penalaran siswa, pemilihan model atau tipe pembelajaran berbantuan media juga diharapkan mampu mempermudah proses belajar mengajar bagi siswa dan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran.⁶ Terdapat berbagai macam model yang digunakan guru di kelas sehingga dapat berpengaruh pada kegiatan pembelajaran, salah satunya yakni menggunakan bantuan media ular tangga yang disertai dengan berbagai pertanyaan terkait materi pembelajaran.⁷

Pemilihan model pembelajaran yang tepat selain dapat mengatur siswa di dalam kelas, juga dapat memberikan motivasi dan mengembangkan kemampuan intelektual siswa secara optimal. Siswa tidak hanya menyerap informasi dari guru, akan tetapi dapat memahami konsep materi secara utuh karena adanya interaksi antara siswa dengan guru maupun dengan siswa lainnya. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* merupakan model pembelajaran yang dianggap sesuai untuk diterapkan. Menurut Kurikulum 2013 berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia Nomor 103 Tahun 2014 tentang pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah, menyebutkan

⁵Wawancara Guru Biologi, MA Mu'allimat NU Kudus, 15 Oktober 2022

⁶Lina Nurmila, "Pengembangan Perangkat Model Pembelajaran Inkuiri Berbantuan Media Diorama Kelas IV SD" 2021, <https://repository.unissula.ac.id/18844/>

⁷Anjelina Wati, "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", Jurnal Mahaguru, Vol 2 No 1, Tahun 2021

bahwa pendekatan pembelajaran dapat menggunakan beberapa model seperti pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament*.⁸

Teams Game Tournament merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang melibatkan kelompok, diantaranya terdapat diskusi kelompok dan diakhiri suatu game atau turnamen. Siswa dibagi menjadi beberapa tim belajar, terdiri atas beberapa orang yang berbeda dengan beberapa tahap yang harus dilalui selama proses pembelajaran. Pada tahap tersebut siswa belajar dalam suatu kelompok dan diberikan materi yang telah disiapkan oleh guru. Setelah itu, kelompok siswa saling bersaing yang dikemas dalam suatu permainan agar pembelajaran tidak membosankan dan tentunya pemenang akan mendapatkan penghargaan kelompok.⁹

Keistimewaan pada pembelajaran model kooperatif tipe *Teams Game Tournament* dikolaborasikan dengan menggunakan bantuan media ular tangga yang menarik dengan dilengkapi *question card* berisikan pertanyaan materi pembelajaran biologi sistem saraf. Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* berbantuan ular tangga juga membuat siswa aktif mencari penyelesaian masalah dan mengkomunikasikan pengetahuan yang dimilikinya kepada siswa lain, sehingga siswa dapat memahami konsep dasar materi. Hal ini didukung dengan adanya hasil penelitian lain dari Nur Sopiah Wahidah, menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif seperti ini dapat meningkatkan kemampuan penalaran siswa SMA.¹⁰

Urgensi mengenai materi sistem koordinasi sub materi sistem saraf penting untuk diketahui dan materi tersebut memiliki karakteristik kompleks sehingga membutuhkan model pembelajaran menarik yang tidak hanya berpusat pada guru agar siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan mudah. Pengaplikasian pembelajaran menggunakan cara konvensional sering menjadi *problem* atau keluhan dari siswa. Kaidah tersebut sesuai dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* yang mendorong siswa untuk menggali dan mengembangkan pengetahuan melalui aktivitas game atau turnamen antar kelompok.

⁸Kemendikbud, "Permendikbud No. 103 Tahun 2014 tentang Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah" 2014, <https://peraturanpedia.id/peraturan-menteri-pendidikan-dan-kebudayaan-nomor-103-tahun-2014/>

⁹N Pitdianti, "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Keaktifan Belajar Matematika Siswa SMP Negeri 3 Satu Atap Kuala Tahun Pelajaran 2019" 2019, <https://repository.umsu.ac.id/handle/123456789/6009>.

¹⁰N S Wahidah, "Penerapan Media Kartu Bergambar Terhadap Kemampuan Penalaran Dan Klasifikasi Siswa SMA Pada Konsep Klasifikasi Tumbuhan" 2019, <http://repository.upi.edu/id/eprint/44203>.

Maka dari itu, penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* berbantuan ular tangga yang diterapkan pada materi sistem koordinasi sub materi sistem saraf sangat menarik dan perlu dikaji terhadap kemampuan penalaran di MA Mu'allimat NU Kudus. Hal tersebut juga menjadi pembeda dari penelitian lain yang telah dikembangkan, seperti mengkaji pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* yang berkaitan terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang maka permasalahan dalam penelitian ini dapat disusun sebagai berikut:

- 1 Bagaimana penerapan model kooperatif tipe *Teams Game Tournament* berbantuan ular tangga pada materi sistem koordinasi di MA Mu'allimat NU Kudus?
- 2 Bagaimana pengaruh model kooperatif tipe *Teams Game Tournament* berbantuan ular tangga terhadap kemampuan penalaran siswa pada materi sistem koordinasi di MA Mu'allimat NU Kudus?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang permasalahan dalam penelitian maka dapat diketahui tujuan yang diharapkan agar mampu memberikan kegunaan dari adanya penelitian ini. Tujuan dalam penelitian ini yaitu:

- 1 Untuk mengetahui penerapan model kooperatif tipe *Teams Game Tournament* berbantuan ular tangga pada materi sistem koordinasi di MA Mu'allimat NU Kudus.
- 2 Untuk mengetahui pengaruh model kooperatif tipe *Teams Game Tournament* berbantuan ular tangga terhadap kemampuan penalaran siswa pada materi sistem koordinasi di MA Mu'allimat NU Kudus.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dibagi menjadi 2 yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi, kontribusi, serta pengetahuan wawasan yang luas pada dunia pendidikan mengenai penerapan pembelajaran. Model kooperatif tipe *Teams Game Tournament* berbantuan ular tangga untuk

meningkatkan kemampuan penalaran siswa pada materi sistem koordinasi sub materi sistem saraf.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa, guru, sekolah, dan peneliti mengenai penggunaan pembelajaran model kooperatif tipe *Teams Game Tournament* berbantuan ular tangga terhadap kemampuan penalaran siswa pada materi sistem koordinasi sub materi sistem saraf di MA Mu'allimat NU Kudus. Beberapa manfaat praktis dalam penelitian ini yaitu:

a. Siswa

Manfaat penelitian ini bagi siswa adalah untuk menumbuhkan minat dan menggali pengetahuan siswa dalam belajar serta membangun penguatan pendidikan karakter mengenai urgensi materi sistem koordinasi sub materi sistem saraf. Selain itu juga memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran yang berlangsung, dengan harapan siswa mempunyai pengalaman belajar yang bermakna dan lebih menguasai serta memahami konsep materi pembelajaran tersebut.

b. Guru

Manfaat penelitian ini bagi guru adalah untuk memberikan sumbangan informasi kepada guru tentang model yang digunakan dalam mata pelajaran biologi dengan memperhatikan langkah-langkah pada model tersebut. Selain itu guru dapat mengetahui kelebihan dan kekurangan pada model kooperatif tipe *Teams Game Tournament* berbantuan ular tangga sebagai salah satu bahan inovasi pembelajaran yang diterapkan pada mata pelajaran Biologi.

c. Sekolah

Manfaat penelitian ini bagi sekolah adalah untuk mempermudah wawasan mengenai model serta menjadi sumbangan informasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran biologi dengan model kooperatif tipe *Teams Game Tournament* berbantuan ular tangga.

d. Peneliti

Manfaat penelitian ini bagi peneliti adalah untuk menambah wawasan, pengetahuan, dan pengalaman mengenai penerapan model kooperatif tipe *Teams Game Tournament* berbantuan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan penalaran siswa pada materi sistem koordinasi sub materi sistem saraf.

E. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini sebagai berikut:

HALAMAN JUDUL

BAB I PENDAHULUAN

Bab pertama berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab kedua berisi deskripsi teori, penelitian terdahulu yang sejenis, kerangka berpikir, dan hipotesis penelitian sebagai hasil dugaan sementara.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ketiga berisi jenis dan pendekatan, *setting*, populasi dan sampel, desain dan definisi operasional, uji validitas dan reliabilitas, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab keempat berisi hasil penelitian yang memuat analisis data penelitian dan pembahasan hasil analisis data penelitian.

BAB V PENUTUP

Bab kelima berisi kesimpulan dan saran penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN