REPOSITORI IAIN KUDUS

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan termasuk proses yang tidak ada hentinya dan terus berkelanjutan sehingga membentuk kualitas yang berkesinambungan untuk manusia dimasa depan[1]. Pendidikan menciptakan individu untuk selalu melakukan perubahan guna mendapatkan sesuatu yang baru dalam mengembangkan kuantitas serta kualitas kehidupan. Zaman yang terus berjalan dan berkembang mewajibkan pendidikan agar dapat beradaptasi dan menjadi pelopor dari pembangunan serta kemajuan bangsa[2]. Pendidikan berkaitan erat dengan pembelajaran.

Pembelajaran termasuk aktivitas yang dilaksanakan guna mendapatkan wawasan, menambah ilmu pengetahuan, meningkatkan keterampilan, dan dapat menjadikan seseorang yang awalnya tidak tahu menjadi tahu. Pembelajaran bukan hanya memfokuskan pada aktivitas guru dan peserta didik semata melainkan guru serta peserta didik bekerja sama untuk mengupayakan ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan[3]. Pembelajaran memiliki peran penting bagi kehidupan manusia dalam dunia pendidikan.

Manusia memperoleh wawasan yang luas dengan adanya kegiatan pembelajaran. Didalam Al-Qur`an dijelaskan bahwa betapa pentingnya wawasan dikehidupan manusia. Tanpa adanya wawasan maka kehidupan akan mengalami kesusahan. Manusia diperingatkan supaya selalu mencari ilmu sebagaimana firman Allah SWT dalam Q.S At-Taubah (9): 122 sebagai berikut:

---

[1] I Wayan Cong Sujana, "Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia," *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar* 4, no. 1 (2019): 29, https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927.

[2] Rijal Pirdaos, "Orientasi Pedagogik dan Perubahan Sosial Budaya terhadap Kemajuan Ilmu Pendidikan dan Teknologi", *Jurnal Pendidikan Islam*, 6 (2015).

[3] Miftahussaadah and Subiyantoro, "Paradigma Pembelajaran dan Motivasi Belajar Siswa," *Islamika: Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan* 3, no. 1 (2021): 97–107, https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1008.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُوْنَ لِيَنْفِرُوْا كَاۤفَّةً ۗفَلَوْلَا نَفَرَ مِنْ كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ
طَاۤىِٕفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوْا فِى الدِّيْنِ وَلِيُنْذِرُوْا قَوْمَهُمْ اِذَا رَجَعُوْٓا اِلَيْهِمْ
لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُوْنَ ع ﴿١٢٢﴾

Artinya: "Tidak sepatutnya orang-orang mukmin pergi semuanya (ke medan perang). Mengapa sebagian dari setiap golongan di antara mereka tidak pergi (tinggal bersama Rasulullah) untuk memperdalam pengetahuan agama mereka dan memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali, agar mereka dapat menjaga dirinya?"[4]

Berdasarkan ayat tersebut dapat dipahami bahwa ilmu pengetahuan atau wawasan sangat penting terhadap kehidupan manusia. Dengan adanya pengetahuan, manusia dapat membedakan mana yang salah dan benar, yang buruk dan baik, yang memberikan mudarat dan yang memberikan manfaat[5]. Dengan demikian, pembelajaran termasuk urgensi yang sangat penting bagi manusia begitupun juga dengan pembelajaran Biologi.

Pembelajaran Biologi berhubungan dengan cara memahami serta mencari tahu mengenai alam yang dilakukan dengan sistematis. Suatu strategi inovatif diperlukan dalam pembelajaran Biologi yang dapat diterapkan guru pada kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Kegiatan pembelajaran Biologi berbasis kurikulum merdeka dapat membantu guru dan peserta didik untuk mempelajari berbagai konsep Biologi secara luas yang sesuai dengan tahapan belajar mereka. Pembelajaran Biologi bukan hanya penguasaan pengetahuan seperti konsep dan fakta melainkan suatu proses penemuan, sehingga peserta didik diharuskan dapat berpikir kritis, kreatif, inovatif, dan aktif [6].

[4] Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, *Al-Qur'an KEMENAG in Microsoft Word*. QS. At- Taubah Ayat 122. (Indonesia: Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama RI, 2019).

[5] Yumriani Abd Rahman, Sabhayati Asri Munandar, Andi Fitriani, Yuyun Karlina, "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan," *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2022): 8.

[6] Usman, Iing Dwi Lestari, *dkk.* "Proses Pembelajaran Biologi dalam Pelaksanaan Kurikulum Merdeka di SMAN 7 Tangerang," *Jurnal Inovasi*

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

Faktor yang mempengaruhi prestasi peserta didik salah satunya yaitu keaktifan. Keaktifan peserta didik merupakan kesibukan atau kegiatan peserta didik dalam proses pembelajaran untuk dapat mencapai kesuksesan dalam belajar[7]. Peserta didik akan mempunyai antusias yang tinggi serta tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran karena daya keaktifan dari peserta didik sendiri.

Keaktifan belajar sangat dibutuhkan guna mengembangkan potensi kreativitas, efisien serta efektif peserta didik. Kegiatan pembelajaran terbilang efektif jika peserta didik aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal itu supaya seluruh faktor yang ada dalam tujuan pembelajaran dapat terpenuhi dengan baik serta pada akhirnya akan menyebabkan komunikasi dua arah yaitu antara guru dengan peserta didik.

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) pada tahun 2021 menyatakan bahwa sekitar 79,9% responden menyebutkan ketika pembelajaran kurang adanya interaksi. Peserta didik kurang berinteraksi serta cenderung pasif saat mengikuti pembelajaran[8]. Hal ini dijadikan penguat bahwa keaktifan belajar peserta didik di Indonesia masih termasuk kategori rendah.

Rendahnya keaktifan belajar peserta didik juga dialami oleh berbagai sekolah di Indonesia. Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan oleh Aulia, Arifin, dan Asy`ari (2018) menyatakan bahwa 93,55% peserta didik mempunyai tingkat keaktifan yang tergolong rendah di SMK Muhammadiyah Banjarmasin. Yenny, Ngadimin, dan Farhan (2017) menyatakan bahwa peserta didik yang responsif saat pembelajaran di SMA Negeri Aceh hanya 30%. Selain itu Fatia, Zubaidah, dan Susriyati (2015) menyatakan bahwa saat pembelajaran hanya 28,63% peserta didik yang aktif bertanya di

---

Pendidikan dan Sains 3, no. 2 (2022): 56–60, https://doi.org/10.51673/jips.v3i2.1044.

[7] Septiawati, Siti Halidjah, Dyoty Auliya Vilda Ghasya "Deskripsi Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik Kelas V," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)* 11, no. 6 (2022): 168–79, https://doi.org/10.26418/jppk.v11i6.55276.

[8] Dita Ayu Praditya, Muhtar, and Jaryanto, "Hubungan Komunikasi Interpersonal dan Motivasi dengan Keaktifan Belajar Siswa SMK Negeri di Sukoharjo," *Tata Arta* 8, no. 2 (2022): 13–25.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

SMA Batu[9]. Beberapa penelitian tersebut juga membuktikan bahwa keaktifan belajar peserta didik di Indonesia masih tergolong rendah.

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru Biologi di SMA Negeri 1 Sumber menyatakan bahwa keaktifan peserta didik kelas XI saat mengikuti kegiatan pembelajaran Biologi sekitar 50%. Kriteria peserta didik yang tergolong tidak aktif antara lain pasif pada saat pembelajaran, belum atau tidak memiliki inisiatif ketika guru memberikan pertanyaan pemantik, dan pada saat diskusi kelompok belum atau tidak mengambil bagian[10]. Kegiatan pembelajaran dianggap berkualitas serta berhasil jika semuanya atau setidaknya sebesar 75% peserta didik aktif baik secara mental, fisik maupun sosial di dalam pembelajaran[11]. Keaktifan peserta didik dapat diamati dari keseriusan mereka dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Pada dasarnya peserta didik rasa ingin tahunya tinggi. Akan tetapi, terkadang perlu dirangsang atau distimulus terlebih dahulu. Jika mereka ingin bertanya tetapi sudah dimatikan oleh pertanyaan yang menutup mereka untuk tidak bertanya lagi maka akan trauma dan tidak berani untuk bertanya. Kurangnya keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran Biologi saat menggunakan model pembelajaran konvensional misalnya ceramah memang sering terjadi. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi[12].

Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu salah satunya menerapkan model pembelajaran yang tepat sehingga dapat mendorong peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Penentuan model pembelajaran serta keaktifan peserta didik menjadi kunci kesuksesan dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media kokami (kotak dan kartu misterius).

Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran dimana proses dalam kegiatan belajarnya berpusat oleh peserta didik dengan membentuk kelompok-kelompok guna mencapai tujuan

[9] Dita Ayu Praditya, Muhtar, and Jaryanto, "Hubungan Komunikasi Interpersonal dan Motivasi dengan Keaktifan Belajar Siswa SMK Negeri di Sukoharjo," *Tata Arta* 8, no. 2 (2022): 13–25.

[10] Arum Hidayati, "Wawancara oleh Penulis," 2023.

[11] Nurul Karimah, Rasimin, Rully Andiyaksa, "Identifikasi Tingkat Keaktifan Belajar Siswa di SMP Negeri 1 Kota Jambi," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6, no. 2 (2022): 12972–77, https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/4514.

[12] Arum Hidayati, "Wawancara oleh Penulis," 2023.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

dalam pembelajaran[13]. Jenis model pembelajaran kooperatif yang digunakan salah satunya yakni model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Model TGT merupakan model pembelajaran dimana peserta didik berkelompok sebanyak 3-5 orang secara heterogen dalam jenis kelamin, ras ataupun prestasi akademik[14]. Peserta didik terlibat dalam memahami materi dengan cara bertanding dan bermain. Model TGT ini berbantuan media kokami.

Media kokami merupakan media yang terdiri dari suatu kotak serta kartu yang misterius. Dikatakan misterius dikarenakan kartu tersebut diletakkan ke dalam amplop lalu amplop tersebut dimasukkan di suatu kotak maka isi dalam kartu tidak terlihat. Isi kartu dapat berupa soal, materi pembelajaran, perintah, petunjuk, gambar, sanksi ataupun bonus[15]. Pemanfaatan media kokami didalam kegiatan pembelajaran mengharapkan guru dapat menarik perhatian serta minat peserta didik supaya aktif dalam pembelajaran. Peserta didik dirangsang untuk kreatif, berpikir inovatif serta kritis dengan adanya penggunaan media pembelajaran tersebut.

Beberapa materi dalam mata pelajaran Biologi sering dianggap sulit oleh peserta didik. Penyebab sulitnya mata pelajaran Biologi bagi peserta didik antara lain materi mempunyai konsep serta permasalahan yang kompleks yang perlu dipelajari oleh peserta didik. Selain itu, materi yang mempelajari tentang sistem organ, organ dalam serta mekanisme yang terjadi pada organ tubuh[16].

Salah satu materi yang mempelajari mengenai sistem organ yaitu materi Hormon dalam Reproduksi Manusia. Materi tersebut dianggap sulit karena banyak menggunakan istilah asing atau bahasa asing[17].

---

[13] Reni Oktora, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (Tgt) Berbantuan Media Kokami terhadap Hasil Belajar Siswa" (2017).

[14] Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013* (Ar-Ruzz Media, 2014), 203.

[15] Maslikan, "Penggunaan Media Pembelajaran Kotak dan Kartu Misterius (Kokami) untuk Meningkatkan Aktifitas dan Ketuntasan Belajar Peserta Didik pada Pokok Bahasan Bola Volly di Kelas XII MIPA 1 SMA Negeri 2 Pekanbaru," *Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi FKIP UIR* 5, no. 2 (2017): 178–87.

[16] Sulasfiana Alfi Raida, "Identifikasi Materi Biologi SMA Sulit Menurut Pandangan Siswa dan Guru SMA Se-Kota Salatiga," *Journal of Biology Education* 1, no. 2 (2018): 218, https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/jbe/article/view/4118/pdf.

[17] Sulasfiana Alfi Raida, "Identifikasi Materi Biologi SMA Sulit Menurut Pandangan Siswa Dan Guru SMA Se-Kota Salatiga," *Journal of*

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

Materi ini juga berhubungan pada pembentukan perilaku seksual. Oleh karena itu, materi Hormon dalam Reproduksi Manusia perlu dipahami peserta didik dengan sungguh-sungguh. Hal itu dikarenakan materi ini berhubungan dengan individu.

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan oleh Rahmi Yuliana, Hartini, dan Zul Muhammad Hajj di kelas VII MTsN 2 Kotabaru. Penelitian tersebut mengenai penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berpengaruh pada keaktifan peserta didik pada mata pelajaran matematika. Besaran pengaruhnya didapatkan nilai sebesar 13,1%[18].

Berdasarkan penjabaran latar belakang masalah di atas, peneliti tertarik dan termotivasi untuk melakukan penelitian pada kelas XI di SMA Negeri 1 Sumber dalam menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media kokami. Model pembelajaran TGT berbantuan media kokami belum pernah diterapkan sebelumnya terutama pada mata pelajaran Biologi. Maka peneliti mengangkat judul "Pengaruh Respon Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Berbantuan Media Kokami terhadap Keaktifan Peserta Didik pada Materi Hormon dalam Reproduksi Manusia".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah di atas, maka peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini antara lain:

1. Bagaimana respon peserta didik mengenai penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media kokami pada materi Hormon dalam Reproduksi Manusia kelas XI SMA Negeri 1 Sumber?
2. Bagaimana keaktifan peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Sumber pada materi Hormon dalam Reproduksi Manusia?
3. Apakah terdapat pengaruh yang positif dan signifikan respon penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media kokami terhadap keaktifan peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Sumber pada materi Hormon dalam Reproduksi Manusia?

Biology Education 1, no. 2 (2018): 218, https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/jbe/article/view/4118/pdf.

[18] Rahmi Yuliana, Hartini, Zul Muhammad Hajj, "Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap Keaktifan Belajar Matematika Peserta Didik," *Cendekia: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 11, no. 1 (2023).

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dijabarkan di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui respon peserta didik mengenai penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media kokami pada materi Hormon dalam Reproduksi Manusia kelas XI SMA Negeri 1 Sumber.
2. Untuk mengetahui keaktifan peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Sumber pada materi Hormon dalam Reproduksi Manusia.
3. Untuk mengetahui pengaruh yang positif dan signifikan respon penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media kokami terhadap keaktifan peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Sumber pada materi Hormon dalam Reproduksi Manusia.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian yang dilakukan peneliti diharapkan dapat memberikan kegunaan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

   Dengan adanya penelitian ini dapat mengembangkan ilmu pendidikan Biologi dan memberikan terobosan baru dalam bidang pendidikan yang berhubungan dalam pembelajaran Biologi, khususnya dalam penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media kokami terhadap keaktifan peserta didik.
2. Manfaat Praktis

   Manfaat praktis diharapkan dapat bermanfaat bagi sekolah dan guru. Berbagai macam manfaat praktisnya sebagai berikut:
   a. Bagi Sekolah

      Penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan informasi mengenai model pembelajaran yang dapat meningkatkan mutu pembelajaran peserta didik khususnya pada bidang Biologi dan dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media kokami.
   b. Bagi Guru
      1) Memberikan informasi kepada guru mengenai model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media kokami dalam pembelajaran.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

2) Sebagai bahan pertimbangan bagi guru guna memilih model pembelajaran yang tepat.
3) Memberikan masukan kepada guru mengenai cara menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media kokami dalam meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.

E. Sistematika Penulisan

Peneliti membuat sistematika penulisan supaya penulisan tidak keluar dari yang telah ditetapkan serta tersusun secara sistematis. Adapun sistematika penulisan sebagai berikut:

1. Bagian Awal

   Pada bagian awal terdiri atas *cover*, persetujuan pembimbing skripsi, pengesahan munaqosah, pernyataan keaslian skripsi, abstrak, motto, persembahan, pedoman transliterasi arab-latin, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, dan daftar gambar.
2. Bagian Inti

   Pada bagian ini dikelompokkan menjadi lima bab dimana setiap bab terdiri atas sub bab yang saling berhubungan untuk memudahkan dalam penulisan. Lima bab antara lain:

   Bab I, pendahuluan. Pendahuluan berisi mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

   Bab II, landasan teori. Landasan teori berisi mengenai deskripsi teori terkait respon tentang model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media kokami, keaktifan peserta didik, dan materi Hormon dalam Reproduksi Manusia. Selain itu, terdapat penelitian-penelitian terdahulu yang relevan, kerangka berpikir serta hipotesis penelitian.

   Bab III, metode penelitian. Metode penelitian berisi jenis dan pendekatan penelitian, *setting* penelitian, populasi dan sampel yang digunakan dalam penelitian, desain dan definisi operasional variabel, uji validitas dan reliabilitas instrumen, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

   Bab IV, hasil dan pembahasan. Hasil dan pembahasan berisi gambaran obyek penelitian, hasil penelitian, dan pembahasan.

   Bab V, penutup. Penutup berisi inti dari penelitian kemudian dibuat kesimpulan dan saran dari konsep yang telah dijabarkan dalam penelitian.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

3. Bagian Akhir

   Pada bagian akhir terdiri atas daftar pustaka serta lampiran-lampiran yang mendukung kelengkapan data.

REPOSITORI IAIN KUDUS