

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pengembangan potensi dan pembentukkan karakter bermula dari proses belajar dan pembelajaran. Belajar dapat dimaknai sebagai suatu upaya sadar seseorang untuk memperoleh pengetahuan yang nantinya akan berpengaruh pada karakter dan tingkah laku dirinya. Proses belajar yang melibatkan berbagai komponen yang saling terkait disebut sebagai pembelajaran. Belajar dan pembelajaran merupakan aktifitas inti dalam dunia pendidikan yang sangat berperan dalam kehidupan manusia. Pendidikan diartikan sebagai usaha sadar manusia dalam menjembatani adanya kemajuan ilmu, teknologi dan pengetahuan. Pendidikan menjadikan manusia selalu berinovasi untuk menemukan hal baru dalam meningkatkan kualitas dan kuantitas kehidupan. Pendidikan merupakan hal penting dalam menyikapi perkembangan pengetahuan yang tidak ada hentinya. Pendidikan membuat manusia bisa mengembangkan kualitas dan potensi diri seiring dengan perkembangan teknologi. Melihat hal ini kualitas pendidikan sangat perlu untuk diperhatikan.

Masa depan yang terus berjalan mengharuskan pendidikan untuk bisa menyesuaikan diri serta menjadi penggerak dari kemajuan dan pembangunan bangsa<sup>1</sup>. Pentingnya pendidikan menjadikan bangsa terus bergerak untuk melakukan perbaikan dan peningkatan kualitas pendidikan. Begitupun Indonesia, yang selalu melakukan evaluasi dan peningkatan kualitas pendidikan untuk lebih baik lagi, karena kualitas bangsa juga bisa di lihat dari kualitas pendidikannya. Bagusnya pendidikan di Indonesia tidak terlepas dari kualitas pendidik dan proses pembelajaran yang baik. Sampai saat ini pendidikan di Indonesia masih perlu perhatian yang lebih.

Guru memegang peran penting dalam proses pembelajaran dalam usaha meningkatkan kualitas pembelajaran serta efektivitas metode pembelajaran yang digunakan<sup>2</sup>. Seorang guru harus memiliki strategi yang baik dalam proses belajar dan mengajar. Salah satu ciri keefektifan pembelajaran bisa diamati dari pengamalan pembelajaran yang antraktif yang dilakukan guru pada siswa dan bisa melibatkan

---

<sup>1</sup> Rijal Pirdaos, "Orientasi Pedagogik dan Perubahan Sosial Budaya terhadap Kemajuan Ilmu Pendidikan dan Teknologi," *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam* 6 (2015): 106–17, <http://103.88.229.8/index.php/tadzkiyyah/article/view/1487>.

<sup>2</sup> R Rachmiati, "Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa Kelas X IPA 1 Pada SMA Negeri 3 Baubau Melalui Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Pada Materi Ekosistem," *Jurnal Akademik FKIP Unidayan*, no. 124 (2020): 10–23.

siswa aktif serta partisipatif untuk mencapai tujuan dalam proses pembelajar<sup>3</sup>. Namun masih banyak sekolah yang belum mampu memberikan kualitas pendidikan dengan baik, hal ini bisa disebabkan beberapa faktor, yaitu tidak lengkapnya sarana dan prasarana, lingkungan yang tidak mendukung serta guru yang kurang profesional<sup>4</sup>. Selain faktor tersebut juga bisa disebabkan faktor internal dalam diri siswa yang berdampak pada prestasi dan kualitas pengetahuan siswa. Permasalahan yang berasal dari internal diri siswa diantaranya masalah dalam kesehatan, bakat, minat belajar, motivasi belajar serta partisipasi belajar siswa.

Salah satu penyebab yang mempengaruhi prestasi siswa adalah partisipasi dalam proses belajar. Partisipasi merupakan peran seseorang dalam mengikuti suatu kegiatan yang bisa dilakukan dengan berkelompok maupun individu<sup>5</sup>. Partisipasi siswa sangat diperlukan dalam proses pembelajaran dikarenakan partisipasi belajar merupakan salah satu hal yang mencirikan efektif atau tidak efektifnya suatu proses pembelajaran, selain itu juga partisipasi belajar dapat menjadi penunjang pencapaian tujuan dalam pembelajaran<sup>6</sup>. Proses pembelajaran sangat membutuhkan partisipasi siswa karena siswa bukan hanya sebagai pendengar yang pasif namun juga ikut serta dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Semakin besar partisipasi siswa dalam pembelajaran maka semakin besar pula rasa ingin tahu siswa. Seorang guru sangat berperan dalam menumbuhkan rasa ingin tahu siswa. Adanya partisipasi yang baik, guru akan mampu dengan mudah mengetahui keluhan dan kesulitan yang di hadapi siswa dalam pembelajaran. Melalui partisipasi guru juga bisa memberikan pemahaman kembali pelajaran yang dirasa sulit bagi siswa.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Pawan Agarwal dan Christopher D. Hundhausen menyebutkan hasil penelitiannya

---

<sup>3</sup> Jefri and Junaidi, "Penerapan Model Talking Stick Untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sosiologi Kelas X IPS 1 SMA Negeri 3 Bukittinggi 2019," *Jurnal Perspektif: Jurnal Kajian Sosiologi Pendidikan* 2, no. 3 (2019): 125–32, <http://repository.unp.ac.id/22670/1/4>. JEFRI 125-132.pdf.

<sup>4</sup> R Makdalena, V M M Rambitan, and E Palenewen, "The Teachers' Problems on the Development of Biology Learning Materials Through Guided Inquiry Learning Model," *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA* 4, no. 1 (2019): 18–24, <https://repository.unmul.ac.id/handle/123456789/4183>.

<sup>5</sup> Yan Akurat and Ali Maksam, "Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Partisipasi Siswa Putri Dalam Ekstrakurikuler Futsal Di SMAN 18 Surabaya," *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan* 09, no. 01 (2021): 71–77.

<sup>6</sup> Jefri and Junaidi, "Penerapan Model Talking Stick Untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sosiologi Kelas X IPS 1 SMA Negeri 3 Bukittinggi 2019,"

bahwa partisipasi siswa dalam proses pembelajaran masih rendah sehingga dapat menghambat arti penting dari pendidikan<sup>7</sup>. Kemampuan siswa di dalam kelas dipengaruhi oleh adanya partisipasi dan perhatian siswa. Partisipasi yang rendah akan menjadikan kemampuan dan kualitas belajar siswa kurang. Hal ini, kedepannya akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Partisipasi siswa dikatakan berhasil ketika 75% siswa aktif berperan selama pembelajaran berlangsung<sup>8</sup>.

Berdasarkan hasil observasi awal di MAS Abadiyah Pati dalam proses pembelajaran Biologi di kelas XI MAS Abadiyah Gabus Pati masih menggunakan model konvensional sehingga tidak membuat siswa sebagai pelaku utama dalam pembelajaran tertarik dan kurang menerima materi dengan baik, hal tersebut menjadikan siswa merasa bosan dan jenuh. Selain itu, berdasarkan informasi guru biologi kurangnya partisipasi siswa disebabkan kurangnya motivasi, kurangnya kerjasama, kurangnya memperhatikan materi dan juga kurang menariknya metode yang digunakan. Partisipasi merupakan suatu elemen yang krusial dalam sebuah proses pembelajaran. Berpartisipasi aktif akan meningkatkan kualitas pembelajaran dan siswa akan dapat menguasai pelajaran lebih baik daripada siswa yang pasif. Partisipasi juga akan mendorong siswa untuk berfikir kritis<sup>9</sup>. Berdasarkan wawancara awal dengan guru biologi presentase siswa yang aktif dan tetap fokus dalam pembelajaran biologi sekitar 40 % siswa. Selebihnya masih ada siswa yang bersifat pasif, kurang fokus dan kurang memperhatikan karena kurang tertarik dalam mengikuti pelajaran<sup>10</sup>.

Solusi dalam mengatasi permasalahan itu adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang menarik yang bisa memotivasi siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu juga bisa memberikan kesempatan siswa dalam bekerja sama untuk

---

<sup>7</sup> Pawan Agarwal and Christopher D. Hundhausen, "A Socio-Psychological Approach to Improve Student Participation and Review Quality in Peer Code Reviews," *Proceedings - 2010 IEEE Symposium on Visual Languages and Human-Centric Computing, VL/HCC 2010*, 2010, 263–64, <https://doi.org/10.1109/VLHCC.2010.50>.

<sup>8</sup> Istamar, "Pemanfaatan Metode Demonstrasi Untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa Tentang Konsep Listrik Bagi Siswa Kelas VI Di SD Inpres 19 Kabupaten Sorong," *Biolearning Journal* 09, no. 1 (2017), <https://unimuda.e-journal.id/jurnalbiolearning/article/view/234>.

<sup>9</sup> Eggi G Ginanjar, Bambang Darmawan, and Sriyono, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Partisipasi Belajar Siswa SMK," *Journal of Mechanical Engineering Education* 6, no. 2 (2019): 206–19, <https://doi.org/10.17509/jmee.v6i2.21797>.

<sup>10</sup> Muntafi'ah, "Wawancara Penelitian Awal" (Pati, 2021).

mengerjakan tugas atau mempelajari materi. Keberhasilan dalam proses pembelajaran sangat ditentukan oleh pemilihan metode belajar yang tepat yang ditentukan guru<sup>11</sup>. Solusi yang sejalan dengan kebutuhan pendidik dan siswa dalam proses pembelajaran diantaranya adalah menggunakan model pembelajaran kooperatif *Tipe Teams Games Turnamens* (TGT) juga disertai dengan media *Snake and Ladder*.

Model pembelajaran kooperatif adalah suatu proses pembelajaran yang bisa memberikan siswa peluang dalam berbagi pikiran serta bekerjasama mencari solusi ketika memecahkan suatu permasalahan<sup>12</sup>. Salah satu jenis model pembelajaran yang bisa dipakai adalah model pembelajaran *Teams Games Turnamens* (TGT). *Teams Games Turnamens* (TGT) merupakan model pembelajaran yang mengikutsertakan siswa dalam kelompok sekitar 5-6 orang yang berbeda. Model ini mudah diterapkan karena mengikutsertakan seluruh siswa yang berperan sebagai tutor sebaya, menyimpan unsur permainan yang bisa meningkatkan semangat siswa dalam belajar. Aktivitas belajar pada model TGT menjadikan siswa dapat belajar dengan rileks serta menumbuhkan rasa tanggung jawab, kejujuran, kerjasama serta berpartisipasi dengan baik dan semangat saat belajar<sup>13</sup>. Model pembelajaran TGT menjadikan siswa lebih percaya diri, lebih termotivasi, lebih memahami materi dengan baik dan bisa lebih fokus dalam pembelajaran<sup>14</sup>. Model *Teams Games Turnamens* (TGT) ini disertai dengan media *Snake and Ladder*.

---

<sup>11</sup> Sinta Indi Astuti, Septo Pawelas Arso, and Putri Asmita Wigati, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Untuk Meningkatkan Partisipasi Dan Prestasi Belajar (Studi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan (PPKn) Di Kelas VII SMP Negeri 2 Kota Pagar Alam)," *DIADIK: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan* 3, no. 2 (2015): 103–11.

<sup>12</sup> Zulfah, "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Dengan Pendekatan Heuristik Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Mts Negeri Naumbai Kecamatan Kampar," *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 1, no. 2 (2017): 1–12, <https://doi.org/10.31004/cendekia.v1i2.23>.

<sup>13</sup> Sustiana Erika Dewi, Andri Aryo Nugroho, and Nur Aurora Aini, "Efektivitas Model Pembelajaran Snowball Throwing Dan Team Games Tournament (Tgt) Berbantu Kartu Masalah Pada Materi Barisan Dan Deret Aritmatika," *Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika (4th Senatik) Program Studi Pendidikan Matematika Fpmipati-Universitas PGRI Semarang*, 2019, 119–26, <http://conference.upgris.ac.id/index.php/senatik/article/view/49>.

<sup>14</sup> Jayanti Rukmi, Sulton Sulton, and Arafah Husna, "Efektivitas Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Siswa Sekolah Menengah Atas Pada Materi Sistem Koordinasi," *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 3, no. 4 (2020): 456–65, <https://doi.org/10.17977/um038v3i42020p456>.

Media *Snake and Ladder* adalah media yang berbentuk permainan yang bisa dimainkan oleh 2-4 orang dengan melibatkan bidang dan dadu untuk mencapai finish dengan melewati hambatan ular dan bantuan tangga<sup>15</sup>. Media *Snake and Ladder* bisa dijadikan media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa karena dapat melibatkan siswa aktif secara langsung. Proses pembelajaran menggunakan media *Snake and Ladder* dapat menarik siswa supaya berpartisipasi dan aktif dalam proses belajar. Selain itu, media tersebut dapat mengasah pola pikir siswa dengan adanya pertanyaan dan *games*.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Yona Febrianti dan Iswendi di kelas VIII SMP 34 Padang tentang efektivitas permainan *Snake and Ladder* kimia sebagai media pembelajaran kimia memberikan efek positif dengan adanya ketertarikan, kesenangan dan keterlibatan aktif siswa sehingga menjadikan hasil belajar siswa meningkat. Media *Snake and Ladder* ini menarik perhatian siswa karena bersifat partisipatif dan menarik. Siswa ikut dalam mengerjakan soal-soal latihan di beberapa kotak permainan. Nilai hasil penelitian permainan *Snake and Ladder* pada soal *posttest* rata-rata antara kelas eksperimen dan kontrol berturut-turut sebesar 88,66 dan 71,86. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan *Snake and Ladder* kimia efektif terhadap hasil belajar siswa<sup>16</sup>.

Berdasarkan paparan latar belakang permasalahan diatas, peneliti tergerak untuk melakukan penelitian di Madrasah Aliyah Swasta Abadiyah Gabus Pati pada kelas XI MIPA dalam menerapkan media pembelajaran *Teams Games turnamens* (TGT) disertai media *Snake and Ladder*. Sehingga peneliti mengambil judul “Keefektifan Model Pembelajaran *Teams Games Turnamens* (TGT) disertai Media *Snake and Ladder* terhadap Partisipasi Belajar Siswa Kelas XI Materi Sel MAS Abadiyah Pati”.

---

<sup>15</sup> Yuli Hardiana, Tri Andari, and Ika Krisdiana, “Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Menggunakan Media Ular Tangga Dan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMA Ditinjau Dari Adversity Quotient (AQ) Tahun Ajaran 2014 / 2015,” *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)* 4, no. 1 (2015): 71, <https://doi.org/10.25273/jipm.v4i1.840>.

<sup>16</sup> Yona Febrianti and Iswendi, “Efektivitas Penggunaan Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kimia Rumah Tangga Kelas VIII SMPN 34 Padang,” *Journal of Multidisciplinary Reserch and Development*, 2019, 1037–44.

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan serta penjelasan latar belakang masalah yang ada diatas, maka bisa dirumuskan suatu rumusan masalah dalam penelitian, yaitu:

1. Bagaimana implementasi model pembelajaran *Teams Games Turnamens* (TGT) disertai media *Snake and Ladder* pada siswa kelas XI MIPA materi sel MAS Abadiyah Pati?
2. Bagaimana partisipasi belajar siswa kelas XI MIPA pada materi sel MAS Abadiyah Pati?
3. Bagaimana keefektifan model pembelajaran *Teams Games Turnamens* (TGT) disertai media *Snake and Ladder* terhadap partisipasi belajar siswa kelas XI MIPA materi sel MAS Abadiyah Pati?

## C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan penjelasan mengenai rumusan masalah diatas, dapat di ambil tujuan adanya penelitian ini, yaitu :

1. Untuk mengetahui implementasi model pembelajaran *Teams Games Turnamens* (TGT) disertai media *Snake and Ladder* pada siswa kelas XI MIPA materi sel MAS Abadiyah Pati
2. Untuk mengetahui partisipasi belajar siswa kelas XI MIPA pada materi sel MAS Abadiyah Pati
3. Untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran *Teams Games Turnamens* (TGT) disertai media *Snake and Ladder* terhadap partisipasi belajar siswa kelas XI MIPA materi sel MAS Abadiyah Pati.

## D. Manfaat Penelitian

Buah dari penelitian yang dilaksanakan oleh pihak peneliti diharapkan memberikan dampak dan manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat menuangkan kontribusinya dalam dunia pendidikan terkait pembelajaran biologi, utamanya dalam hal penggunaan media pembelajaran *Teams Games Turnamens* (TGT) disertai media *Snake and Ladder* terhadap partisipasi belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

Peranan praktis dapat memberikan kemanfaatan bagi sekolah, guru, siswa serta kepada peneliti sendiri. Berikut macam-macam manfaat praktisnya:

## a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menuangkan kontribusi terkait media pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran siswa terutama dalam bidang biologi serta mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam belajar dengan media pembelajaran *Teams Games Turnamens* (TGT) disertai media *Snake and Ladder*.

## b. Bagi Guru

- 1) Memberikan dedikasi terhadap guru terkait media pembelajaran *Teams Games Turnamens* (TGT) disertai media *Snake and Ladder* dalam pembelajaran.
- 2) Menyumbangkan masukan kepada guru terkait cara menerapkan media pembelajaran *Teams Games Turnamens* (TGT) disertai media *Snake and Ladder* dalam meningkatkan partisipasi dan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran.
- 3) Menjadi salah satu upaya dalam meningkatkan partisipasi belajar serta hasil belajar siswa pada mata pelajaran biologi dengan adanya media pembelajaran *Teams Games Turnamens* (TGT) disertai media *Snake and Ladder*.

## c. Bagi Siswa

- 1) Siswa diharapkan bisa faham, mudah serta senang dalam mempelajari biologi menggunakan media pembelajaran *Teams Games Turnamens* (TGT) disertai media *Snake and Ladder*.
- 2) Siswa diharapkan bisa lebih tertarik dan mudah menerima dan memahami materi pembelajaran biologi melalui media pembelajaran *Teams Games Turnamens* (TGT) disertai media *Snake and Ladder*.
- 3) Menumbuhkan motivasi dan rasa tanggung jawab mengenai hasil belajar yang akan dicapai.

## d. Bagi Peneliti

Mampu menambah wawasan, pengetahuan serta pengalaman baru mengenai media *Teams Games Turnamens* (TGT) disertai media *Snake and Ladder* dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa pada mata pelajaran Biologi.

## E. Sistematika Penelitian

Sistematika penulisan ini dimaksudkan sebagai gambaran umum yang akan dibahas secara tertulis, sehingga dapat mempermudah dalam memahami atau mencerna problematika yang

hendak dikaji. Oleh karenanya, akan disusun secara sistematis seperti berikut:

1. Bagian Awal

Bagian ini terdiri dari halaman judul, pengesahan, pernyataan keaslian skripsi, abstrak, motto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, dan daftar gambar.

2. Bagian Inti

Pada bagian ini berisi lima BAB yaitu:

**BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisi tentang pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

**BAB II : LANDASAN TEORI**

Pada bab ini berisi tentang uraian-uraian teori yang terkait mengenai penerapan model pembelajaran *Teams Games Turnamens* (TGT) disertai media *Snake and Ladder* materi Sel, dalam pembahasan atas topik problematika yang dihadirkan dan memuat hasil riset terdahulu. Selain hal-hal tersebut, pada bagian ini juga menyajikan penelitian terdahulu, dan gambaran kerangka berfikir guna menjelaskan konsep dalam penelitian.

**BAB III : METODE PENELITIAN**

Pada bagian ini terdiri atas jenis serta pendekatan penelitian yang digunakan penulis untuk meneliti masalah, uraian tempat penelitian, memaparkan subyek penelitian, menjelaskan sumber data yang didapatkan dalam penelitian, teknik pengumpulan data, uji keabsahan data, serta tehnik analisis data.

**BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Pada bagian ini terdiri atas gambaran obyek penelitian, deskripsi data serta analisis data.

**BAB V : PENUTUP**

Pada bagian ini terdiri atas simpulan serta saran.

3. Bagian Akhir

Pada halaman ini terdiri dari daftar Pustaka dan lampiran-lampiran yang menunjang, terkait dengan uraian yang ada di bagian utama. Pada halaman ini terdiri arsip transkrip wawancara, lembaran observasi dan dokumentasi.