

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan bagi setiap individu berarti aktivitas yang dilaksanakan dengan tujuan untuk melaksanakan proses tumbuh kembang kemampuan yang ada di setiap diri individu (Nurisnaeni, 2022). Kemajuan generasi bangsa bergantung pada peran penting pendidikan. Setiap individu harus menerima pendidikan yang harus ditanamkan sejak awal yang dapat dilakukan sejak usia anak-anak. Setiap individu sangat membutuhkan pendidikan itu sendiri, karena dengan pendidikan setiap individu dapat memahami budaya, moral, hingga pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi kemajuan bangsa dan negara (Mukarromah & Andriana, 2022).

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) disampaikan kepada siswa sebagai bagian dari cabang ilmu pendidikan. IPA berkaitan erat dengan kehidupan yang ada di alam, termasuk organisme dan benda mati yang berhubungan dengan alam. Ilmu Pengetahuan Alam merupakan cabang keilmuan dimana didalamnya tidak hanya mempelajari teori, tetapi juga fakta dan konsep yang dapat menemukan sesuatu yang baru (Nursehah *et al.*, 2023). IPA adalah cabang ilmu yang menelaah mengenai segala sesuatu yang terdapat di Bumi dan antariksa yang disusun sedemikian rupa dengan urutan dan memiliki kaitan dengan informasi yang didapatkan dari bermacam-macam eksperimen secara ilmiah (Fridayanti *et al.*, 2022).

Pembelajaran IPA di SMP dalam praktiknya sering dihadapkan pada permasalahan, yaitu siswa yang kurang terlibat aktif dalam pembelajaran.

Kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran disebabkan oleh kurangnya variasi model pembelajaran (Gea & Zega, 2023). Kurangnya variasi model pembelajaran yang disertai dengan kurangnya pemanfaatan sarana media pembelajaran tentu mengakibatkan proses pembelajaran lebih terpusat kepada guru daripada fokus terhadap keterlibatan siswa secara aktif. Hal tersebut mengakibatkan siswa cenderung pasif. Pembelajaran yang kurang melibatkan keaktifan siswa mengakibatkan rendahnya kemampuan penguasaan konsep siswa (Nurina & Nurita, 2024).

Berdasarkan keterangan dari Guru IPA di UPTD SMPN 3 Bangkalan yang diperoleh saat sesi wawancara pada tanggal 11 Oktober 2024 mengatakan bahwa penguasaan konsep siswa materi Klasifikasi Makhluk Hidup di UPTD SMPN 3 Bangkalan masih sangat rendah. Kemampuan siswa dalam menguasai konsep Klasifikasi Makhluk Hidup dari tahun ke tahun masih sangat rendah karena banyaknya subbab dan banyak makhluk hidup yang masih belum diketahui. Hal tersebut didukung dengan hasil penyebaran angket yang dilakukan di UPTD SMPN 3 Bangkalan pada kelas 8B yang berjumlah 29 siswa, sebanyak 17 siswa (58,62%) menyatakan bahwa materi yang sulit dikuasai konsepnya adalah klasifikasi makhluk hidup. Hasil wawancara dan penyebaran angket didukung oleh penelitian Ardiyanti *et al.*, (2022) yang mengungkapkan jenjang kesukaran materi Klasifikasi Makhluk Hidup tergolong sulit, terutama dalam mengklasifikasikan hewan hingga tingkat *species*, serta banyak sub bab materi yang tidak dimengerti, terutama *binomial nomenclature*. Rendahnya penguasaan konsep juga diakibatkan faktor-faktor tertentu, yaitu keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran kurang

optimal, serta model pembelajaran yang diterapkan kurang bervariasi (Nurisnaeni, 2022).

Berdasarkan uraian masalah tersebut, telah disebutkan bahwa siswa masih kurang menguasai konsep materi klasifikasi makhluk hidup. Penguasaan konsep sendiri sangatlah penting dalam pembelajaran IPA, karena dengan menguasai konsep siswa mampu mencari solusi atas masalah yang sedang dihadapi dan menyelesaikannya berdasarkan konsep yang dimiliki. Penguasaan konsep tidak hanya sebatas menyelesaikan permasalahan berdasarkan konsep yang dimiliki saja, tetapi penguasaan konsep dicapai ketika siswa mampu mengaitkan beberapa konsep yang dimiliki berdasarkan kondisi tertentu (Siahaan *et al.*, 2020).

Merujuk pada permasalahan tersebut, langkah penyelesaian yang sesuai adalah menerapkan model pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif siswa, yaitu TGT (*Team Games Tournament*). Model pembelajaran TGT dapat mendorong keaktifan siswa karena seluruh siswa dilibatkan dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa untuk menjadi pembimbing temannya. Proses tersebut merangsang siswa belajar untuk melatih rasa tanggung jawab, kerjasama, dan bersaing, sehingga penguasaan konsep siswa akan meningkat (Allung *et al.*, 2023). Berdasarkan penelitian terdahulu oleh Nurina & Nurita, (2024) berjudul “Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) Berbantuan *Wordwall* untuk Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Konsep Peserta Didik” menyebutkan penguasaan konsep siswa materi pembiasan cahaya dapat ditingkatkan menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan *wordwall*, sebagaimana telah dibuktikan oleh *N-gain* bernilai 0,67 yang menunjukkan tingkat peningkatan pada kategori sedang.

Menurut Widyatama & Amalia, (2021), model pembelajaran TGT belum memiliki media yang mempunyai ciri khas untuk mendukung proses pembelajaran, oleh karena itu untuk mendukung keterlaksanaan proses pembelajaran menggunakan model TGT diperlukan bantuan media pembelajaran yang berbasis permainan, seperti media ular tangga yang termasuk salah satu media yang diangkat dari permainan tradisional yang kemudian melalui tahap pengembangan yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Media ular tangga berpotensi merangsang keaktifan siswa untuk terlibat langsung selama proses pembelajaran dengan melatih siswa secara mandiri untuk mengerjakan pekerjaannya, sehingga siswa dapat menemukan pembelajarannya sendiri (Putri *et al.*, 2024). Berdasarkan penelitian terdahulu yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Biologi pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII” menyebutkan bahwa media ular tangga topik klasifikasi makhluk hidup terbukti layak diterapkan menjadi media yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil validasi ahli materi yang memiliki persentase sebesar 91%, validasi hasil media sebesar 95%, penilaian respons guru dengan persentase sebesar 96%, sehingga didapatkan nilai rata-rata persentase sebesar 93% (Marhaeni *et al.*, 2022).

Penerapan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan Media Ular Tangga dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Berdasarkan hasil penyebaran angket diperoleh informasi bahwa model TGT berbantuan media ular tangga belum pernah digunakan pada materi klasifikasi makhluk hidup melalui pernyataan 18 dari 29 siswa (62,07%). Penjelasan dalam latar belakang juga dapat dijadikan penguat dengan menunjukkan bahwa penerapan

model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) efektif dalam meningkatkan penguasaan konsep siswa. Penelitian terdahulu terkait pengembangan media ular tangga materi Klasifikasi Makhluk Hidup yang dijadikan sebagai sarana pendukung pembelajaran menggunakan model TGT yang belum mempunyai media berciri khas. Berdasarkan pertimbangan tersebut, peneliti mengangkat judul penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) Berbantuan Media Ular Tangga Terhadap Penguasaan Konsep Siswa” guna mengidentifikasi pengaruh model pembelajaran berbantuan media yang dikembangkan berdasarkan referensi dari penelitian terdahulu terhadap penguasaan konsep siswa pada materi klasifikasi makhluk hidup.

B. Identifikasi Masalah

Permasalahan yang teridentifikasi melalui latar belakang dijabarkan sebagai berikut.

1. Rendahnya penguasaan konsep siswa yang diakibatkan oleh kurangnya keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran.
2. Kurangnya variasi model pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran yang mengakibatkan suasana kelas menjadi pasif.
3. Klasifikasi makhluk hidup tergolong materi yang sulit dikuasai konsepnya.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana perbedaan penguasaan konsep siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran TGT (*Team Games*

Tournament) berbantuan media ular tangga dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional?

2. Bagaimana peningkatan penguasaan konsep siswa setelah penerapan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan media ular tangga?
3. Bagaimana respons siswa setelah diterapkan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan media ular tangga terhadap penguasaan konsepnya?
4. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran dengan model TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan media ular tangga terhadap penguasaan konsep siswa?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini diperoleh berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan, yaitu:

1. Mengetahui perbedaan penguasaan konsep antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan media ular tangga dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional.
2. Mengetahui peningkatan penguasaan konsep siswa setelah penerapan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan media ular tangga.
3. Mengetahui respons siswa setelah penerapan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan media ular tangga terhadap penguasaan konsepnya.
4. Mengetahui keterlaksanaan pembelajaran model TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan media ular tangga terhadap penguasaan konsep siswa.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Menambah referensi baru mengenai model dan media yang dimanfaatkan dalam pembelajaran, khususnya model pembelajaran TGT berbantuan media ular tangga yang dapat mempengaruhi penguasaan konsep siswa.
2. Meningkatkan penguasaan konsep siswa melalui penerapan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan media ular tangga.
3. Memberikan pengetahuan baru mengenai variasi metode pembelajaran untuk meningkatkan penguasaan konsep siswa.
4. Memberikan kontribusi tambahan dalam hal pengaruh model yang didukung media pembelajaran dalam meningkatkan penguasaan konsep, dengan demikian hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan bagi penelitian berikutnya untuk menganalisis pengaruh media pembelajaran lain yang inovatif.

F. Batasan Penelitian

Batasan penelitian ini dijabarkan sebagai berikut.

1. Penelitian kali ini menggunakan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*).
2. Media ular tangga bertema materi klasifikasi makhluk hidup merupakan media yang sudah dikembangkan Marhaeni *et al.*, (2022).
3. Penelitian ini menitikberatkan pada penggunaan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan media ular tangga untuk mengkaji pengaruhnya terhadap penguasaan konsep siswa materi klasifikasi makhluk hidup yang terdapat dalam kelas 7 SMP.

G. Definisi Istilah

1. Model pembelajaran TGT merupakan salah satu bentuk pendekatan pembelajaran kooperatif yang mengaitkan pembelajaran dengan permainan dan dalam praktiknya meliputi peran aktif siswa yang berperan sebagai pembimbing temannya (Anindytha *et al.*, 2024).
2. Model pembelajaran konvensional adalah metode pembelajaran tradisional yang dilakukan dengan menyampaikan informasi secara lisan kepada siswa (Daulay, 2024).
3. Media pembelajaran adalah perangkat yang dimanfaatkan guru dan siswa dalam proses belajar mengajar yang berupa benda nyata, gambar, audio, video, komputer, maupun internet yang dirancang secara inovatif dan akurat dengan tujuan memberi bantuan siswa supaya lebih memahami materi pelajaran dengan lebih mudah serta menjadi sarana pembangkit motivasi siswa (Harahap, 2024).
4. Ular tangga adalah permainan tradisional yang melibatkan dua pemain atau lebih yang memanfaatkan dadu dan papan permainan yang di dalamnya dirancang dengan kotak-kotak, ular dan tangga (Putri *et al.*, 2024).
5. Penguasaan konsep adalah pemahaman atau kemampuan seseorang dalam mendalami ciri, karakter, serta elemen yang serupa dari suatu kelompok fenomena berdasarkan sebuah data yang didalamnya melalui suatu proses, peristiwa, benda, bahkan peristiwa yang terjadi di alam (Nurisnaeni, 2022).
6. Klasifikasi makhluk hidup adalah topik yang memuat mengenai organisme di lingkungan sekitar disertai dengan fenomena yang terjadi di dalamnya (Fitri *et al.*, 2021).