

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan yang tercantum dalam UU No. 20 Tahun 2003 merupakan usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mewujudkan proses dan suasana pembelajaran yang sedemikian rupa agar siswa dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan serta keterampilan yang diperlukan dirinya dalam bermasyarakat (Hamdani *et al.*, 2022). Pendidikan pada dasarnya merupakan pemasok perubahan dalam diri seseorang, sehingga pendidikan yang berkualitas akan menciptakan diri atau sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan yang berkualitas juga penting dalam menunjang terciptanya manusia yang cerdas serta mampu bersaing di era globalisasi. Hal tersebut menunjukkan bahwa kualitas pendidikan dapat memberikan dampak pada peningkatan kualitas di bidang lainnya.

Pembelajaran IPA memiliki konsep pemikiran secara alamiah dan pemahaman yang terintegrasi dalam mengembangkan kemampuan berpikir yang sistematis dan analitis bagi siswa (Humaerah *et al.*, 2020). Konsep pemikiran tersebut menandakan bahwa pembelajaran IPA tidak bisa hanya mengandalkan pemaparan secara teori dan media yang monoton saja, tetapi juga mengandalkan perancangan kegiatan pembelajaran yang menarik sehingga siswa antusias mengikuti pembelajaran. Pada kenyataannya, masih banyak siswa yang menganggap pembelajaran IPA itu membosankan dan sulit dipahami sehingga

siswa cenderung kurang aktif bertanya dan cenderung diam (Israil, 2019). Hal tersebut dapat mengakibatkan turunnya kualitas pendidikan.

Menurunnya kualitas pendidikan tersebut juga dapat dilihat dari hasil belajar siswa. Menurut Hamalik dalam Sulfemi & Supriyadi (2018) hasil belajar merupakan perubahan diri siswa yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut didefinisikan adanya peningkatan yang lebih baik daripada sebelumnya. Pangesti & Radia (2021) juga berpendapat bahwa hasil belajar merupakan bukti keberhasilan yang diraih siswa dan dapat menciptakan suatu perubahan meliputi keaktifan, motivasi, keterampilan dan prestasi belajar. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar dapat dijadikan tolak ukur dalam mengetahui kemampuan serta ilmu yang didapat oleh siswa.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih rendah. Penelitian yang dilakukan oleh Syarif *et al* (2022) yang melakukan observasi di kelas VIII SMP Negeri 25 Cenrana menunjukkan capaian hasil belajar siswa masih sangat rendah yaitu kurang dari 50% siswa belum mencapai ketuntasan standar KKM di sekolah yaitu 70. Permasalahan rendahnya hasil belajar siswa ini juga diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Widyantari *et al* (2021) dari observasi, hasil rapor semester ganjil di SMP Negeri 1 Tegallalang yang mana pada mata pelajaran IPA masih banyak siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM yaitu 75. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih rendah.

Selain hasil belajar, retensi juga berperan penting sebagai *output* pembelajaran. Menurut Samuel (2018) retensi merupakan kemampuan siswa

untuk mengingat kembali konsep-konsep dasar yang telah dipelajari sebelumnya sehingga dapat memunculkan kesinambungan materi pembelajaran. Peningkatan retensi akan terjadi apabila pemrosesan informasi dilakukan dengan baik sehingga informasi dapat tersimpan dalam memori jangka panjang.

Hasil studi kasus yang dilakukan oleh Siregar (2020) menunjukkan bahwa siswa masih kesulitan dalam mengingat materi yang telah diajarkan dan cenderung lupa pada materi tersebut, sehingga hasil capaian akademik siswa menurun. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh Nurhalifah *et al.* (2020) pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah Kupang, menunjukkan bahwa kemampuan siswa mengingat materi yang telah disampaikan oleh guru hanya sebesar 42% saja. Persentase tersebut masih tergolong dalam kategori yang rendah. Siswati & Corebima (2021) menyatakan bahwa tujuan siswa belajar hanya digunakan untuk kepentingan ujian saja dan setelah ujian, siswa tidak mempedulikan lagi materi pelajaran tersebut. Sulitnya memahami materi pelajaran yang penuh hafalan membuat siswa sulit mengidentifikasi informasi yang ada sehingga cenderung kebingungan dan akhirnya hasil belajar siswa pun rendah.

Rendahnya hasil belajar dan nilai retensi siswa disebabkan oleh model pembelajaran konvensional yang masih mendominasi pembelajaran. Permasalahan tersebut terjadi pada penelitian yang dilakukan oleh Djonomiarjo (2019) yang dalam penelitian tersebut, model ceramah cenderung digunakan sehingga pembelajaran kurang memberikan kesan yang mendalam bagi siswa. Hal tersebut tentu disebabkan oleh peran guru yang mendominasi dibandingkan peran siswa dalam pembelajaran. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Lelamula *et al.* (2022) juga terdapat masalah serupa dimana hasil belajar siswa kurang mencapai

nilai KKM yang disebabkan oleh pembelajaran yang masih berpusat pada guru serta model dan media yang digunakan oleh guru belum dapat menghidupkan suasana kelas yang aktif dan menyenangkan.

Peningkatan hasil belajar dan kemampuan retensi dapat dipengaruhi oleh model pembelajaran yang digunakan oleh guru (Patty *et al.*, 2019). Guru harus memiliki model dan media yang dirancang sedemikian rupa sehingga dapat menarik antusias dari siswa. Syahrial *et al.* (2019) berpendapat bahwa ada hal yang dapat dilakukan oleh seorang guru guna meningkatkan pembelajaran aktif yaitu dengan menginovasikan bermacam-macam gaya belajar, media dan model pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa. Salah satu model pembelajaran yang berorientasi pada siswa serta dapat diterapkan dalam pembelajaran IPA adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rahayu & Suryani (2022) menunjukkan penggunaan model pembelajaran TGT mempengaruhi perbedaan kelas eksperimen dan kontrol yang mana hasil belajar IPA pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Hal tersebut menunjukkan bahwa model TGT dapat digunakan dalam pembelajaran IPA. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT menempatkan siswa dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 5 hingga 6 siswa yang memiliki perbedaan kemampuan, suku, dan jenis kelamin dan akan bersaing dalam permainan dan pertandingan yang telah disediakan oleh guru (Herawati, 2022). Model pembelajaran berbasis permainan ini akan membuat siswa lebih aktif dan bersemangat dalam pembelajaran. Menurut Sukarsih *et al.* (2018) adanya tahapan permainan yang dikemas dalam bentuk pertandingan memungkinkan siswa untuk memainkan permainan dengan anggota kelompok

lain demi memperoleh skor bagi kelompoknya sehingga dapat digunakan sebagai penilaian alternatif dan mengulas kembali materi pembelajaran.

Model pembelajaran TGT adalah salah satu model pembelajaran yang berpusat kepada siswa serta mengarahkan siswa untuk belajar bersama kelompok dalam permainan dan pertandingan (Cintia & Cintiasa, 2021). Hal tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan kelompok ditentukan oleh keberhasilan anggota dalam berpartisipasi. Model pembelajaran ini memiliki 5 sintaks, yakni penyajian kelas yang disampaikan oleh guru, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan dan penghargaan kelompok (Latjompoh *et al.*, 2021).

Model pembelajaran yang menarik juga perlu adanya bantuan dari penggunaan media pembelajaran. Pudjiastuti (2018) menyatakan bahwa selain model pembelajaran, media pembelajaran juga merupakan unsur penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu alat ataupun benda yang digunakan sebagai perantara guru dalam menyampaikan materi pembelajaran selama proses pembelajaran (Novitasari *et al.*, 2021).

Salah satu media yang dapat digunakan guru dalam menyampaikan pembelajaran adalah *UNO Stacko*. Astuti (2021) menyatakan bahwa *UNO Stacko* atau *Jenga Game* dalam pembelajaran dapat digunakan secara efektif. Menurut Indriastuti & Abidin (2022) *UNO Stacko* adalah permainan yang dilakukan dengan cara menyusun balok bertingkat sesuai aturan sehingga membentuk sebuah menara tanpa merobohkan balok. Media pembelajaran *UNO Stacko* ini dapat merangsang siswa untuk berpikir strategis, meningkatkan konsentrasi, serta dapat mengasah ingatan siswa (Hendaryati, 2019). Hal tersebut menunjukkan

bahwa model TGT dapat dikombinasikan dengan media pembelajaran *UNO Stacko*.

Materi yang digunakan pada penelitian ini juga disesuaikan dengan model TGT dan media *UNO Stacko* karena tidak semua materi pembelajaran dapat menggunakan pembelajaran berbasis permainan Mahartika *et al* (2020). Materi yang digunakan adalah materi sistem ekskresi. Sistem ekskresi merupakan salah satu bab materi pada jenjang sekolah menengah pertama kelas VIII. Menurut hasil analisis awal respons siswa yang dilakukan oleh Ajizah *et al* (2022) menunjukkan bahwa siswa merasa bosan dengan pembelajaran materi sistem ekskresi pada manusia karena materi tersebut hanya berisi konsep dasar yang rumit dan hanya dijelaskan melalui ceramah dan diskusi. Lebih lanjut, Amini *et al.* (2018) melakukan wawancara dengan hasil yang menunjukkan bahwa materi sistem ekskresi merupakan materi yang kurang disukai oleh siswa karena terlalu membosankan. Hal tersebut disebabkan oleh bahasa pada materi ekskresi yang masih asing bagi siswa, penjelasan dari proses ekskresi yang rumit serta kurang menariknya pembelajaran yang diberikan guru sehingga siswa merasa kesulitan dalam memahami dan mengingat materi sistem ekskresi.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka perlu dilakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan *UNO Stacko* Terhadap Hasil Belajar dan Retensi Siswa”**. Penelitian ini diharapkan dapat mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan *UNO Stacko* terhadap hasil belajar dan retensi siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, identifikasi masalah pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA.
2. Rendahnya kemampuan siswa dalam mengingat materi pada pembelajaran IPA.
3. Kurangnya variasi model dan media pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *UNO Stacko* terhadap hasil belajar siswa?
2. Bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *UNO Stacko* terhadap retensi siswa?
3. Bagaimana keterlaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *UNO Stacko*?
4. Bagaimana respons siswa terhadap model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *UNO Stacko*?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *UNO Stacko* terhadap hasil belajar siswa
2. Mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *UNO Stacko* terhadap retensi siswa.
3. Mengetahui keterlaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *UNO Stacko*.
4. Mengetahui respons siswa terhadap model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *UNO Stacko*.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *UNO Stacko* berpengaruh terhadap hasil belajar dan retensi siswa.
2. Memberikan inspirasi dalam merancang model pembelajaran yang bervariasi.
3. Memberikan inspirasi dalam penggunaan media pembelajaran yang menarik.

F. Batasan Penelitian

Luasnya permasalahan dalam penelitian ini maka perlu dilakukan pembatasan masalah sebagai berikut.

1. Model pembelajaran yang digunakan adalah model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang memiliki 5 tahapan yakni penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan dan penghargaan kelompok.
2. Media yang digunakan adalah *UNO Stacko* yang berupa balok-balok berwarna dengan aturan permainan.

3. Materi pembelajaran IPA yang digunakan dalam penelitian ini adalah KD 3.10 Sistem Ekskresi kelas VIII semester genap.
4. Indikator hasil belajar pada penelitian ini ialah ranah kognitif dengan menggunakan C1 hingga C6.
5. Indikator retensi pada penelitian ini adalah mereproduksi yaitu kemampuan siswa dalam mengingat dan menghubungkan informasi yang telah diperoleh sebelumnya.

G. Definisi Istilah

Beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif yang dilakukan dengan membentuk kelompok-kelompok kecil serta memberikan permainan dan pertandingan antar kelompok (Rahmah *et al*, 2023).
2. *UNO Stacko* adalah permainan yang berisi balok-balok yang tersusun atas tiga balok yang ditumpuk vertikal dan menyilang antar tingkat atas dan tingkat bawahnya yang mana pemainnya harus mengambil satu balok dan menyusunnya ke tingkatan paling atas dengan mempertahankan keseimbangan susunan balok dan memperhatikan aturan bermainnya (Syifa, 2020).
3. Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh oleh siswa setelah menerima pengalaman belajarnya (Laia & Harefa, 2022).
4. Retensi adalah kemampuan siswa untuk menyimpan informasi yang telah dipelajari sebelumnya dan mengingat kembali informasi tersebut (Sudirman & Yusnaeni, 2022).