

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peranan yang penting dalam kehidupan seorang individu. Melalui pendidikan seorang individu dapat berkembang dan mengoptimalkan potensi yang dimiliki. Oleh sebab itu, pendidikan menjadi kebutuhan bagi tiap individu sebagai sarana untuk mengekspresikan diri, menemukan jati diri serta mengambil peranan di masa yang akan datang. Didalam Undang-Undang RI Nomor 20 tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah suatu usaha yang disadari dan disusun untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sehingga siswa secara efektif menumbuhkan kemampuannya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan pengendalian diri kepribadian kecerdasan akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan oleh individu berbangsa dan bernegara.² Berdasarkan *Survei United National Educational, Scientific and Cultural Organizatin* (UNESCO) terhadap mutu pendidikan di negara-negara berkembang di Asia Pasifik, Indonesia menempati peringkat 10 dari 14 negara.³

Setelah diperhatikan, tidak salah lagi persoalan pengajaran di Indonesia adalah rendahnya kualitas pendidikan. Salah satu penyebab rendahnya

² Amos Neolaka dan Grace Amalia, *Landasan Pendidikan: Dasar Pengenalan Diri Sendiri Menuju Perubahan Hidup*, (Depok: Kencana, 2017), hal 15.

³Veithzal, Rival Zainal, *The Economic od Education: Mengelola Pendidikan Secara Profesional untuk Meraih Mutu Pendidikan dengan Pendekatan Bisnis*, (Jakarta: PT Gramdia Pustaka Utama, 2014). Hal. 89

kualitas pengajaran adalah normalisasi pendidikan.⁴ Selain normalisasi pendidikan, faktor lain yang menyebabkan mutu pendidikan di Indonesia rendah adalah disebabkan oleh proses pembelajaran yang masih sederhana. Pembelajaran adalah interaksi guru dan siswa yang bertujuan untuk mencapai suatu kemampuan yang telah ditentukan. guru sebagai perancang pembelajaran harus mampu menciptakan suasana belajar yang menarik sehingga siswa dapat termotivasi dan mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Hasil penelitian PISA (*the Programme for International Student Assessment*), skor dan peringkat Indonesia di bidang sains masih sangat memprihatinkan atau OECD 2018 dari lima kali pengukuran semenjak tahun 2006 sampai dengan 2018, skor kemampuan sains anak-anak Indonesia berada pada kisaran 400. Skor tertinggi diperoleh pada tahun 2015 dengan skor 403. Sementara skor pada pengukuran terbaru tahun 2018 sebesar 306 skor tersebut masih sangat jauh dibawah skor rata-rata global yang sebesar 489. Dari segi peringkat, pada tahun 2018 peringkat Indonesia masih berada dibawah beberapa negara di Asia Tenggara seperti Singapura (2), Malaysia (56), Brunei Darussalam (59), dan Thailand (66). Indonesia sendiri berada di peringkat 72 dari 78 negara yang berpartisipasi.⁵

Permasalahan tersebut juga ditemukan dalam pelajaran biologi di kelas XI IPA MA Nahdlotussibyan Wonoketingal. Berdasarkan wawancara dengan guru mapel biologi mengatakan bahwa “pemahaman siswa kelas XI IPA dalam pelajaran biologi masih rendah, itu terbukti dari nilai

⁴ Bungaran, Antonius Simanjuntak, *Korelasi Kebudayaan dan Pendidikan Membangun Pendidikan Berbasis Budaya Lokal*, (Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia, 2014), hal. 106.

⁵ Feri Noperman, *Pendidikan Sains dan Teknologi: Transformasi sepanjang masa untuk kemajuan peradaban*, (Bengkulu: Universitas Bengkulu Press, 2020), hal: 147.

hasil belajar rata-rata siswa dibawah KKM < 75 atau belum tuntas". Rendahnya pemahaman siswa disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya adalah: model pembelajaran yang digunakan guru masih konvensional sehingga siswa menjadi pasif dan kurangnya antusias siswa dalam pelajaran biologi. Selain itu juga belum menggunakan media yang menarik sehingga siswa kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran biologi. Dampak yang disebabkan dari faktor-faktor tersebut menjadikan mata pelajaran biologi dianggap sulit oleh siswa. Hasil belajar siswa masih banyak yang dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum). Salah satu bagian dari keberhasilan pendidikan adalah bagaimana seorang guru dalam memberikan pengajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar, yang salah satu adalah dengan menerapkan model-model pembelajaran yang menarik dan efektif. Salah satunya adalah model pembelajaran tipe *Team Games Turnament* (TGT). Berdasarkan hasil penelitian Leonardo dan Kiki Kusumaningsih, adanya pengaruh penggunaan model kooperatif tipe *Team Games Turnament* (TGT), pada materi sistem pencernaan manusia ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan menggunakan pembelajaran konvensional yang rata-rata hasil belajar siswa kurang. Pembelajaran ini menggunakan turnamen akademik agar siswa merasa termotivasi untuk belajar sungguh-sungguh.

6

Metode *Team Games Tournament* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh

⁶ Leonard dan Kiki Dwiningsih, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams-Games-Tournament (TGT) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Biologi pada Konsep Sistem Pencernaan Manusia*, Jurnal Pendidikan, Volume 2 No 1 tahun 2018, hal 95

siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Pembelajaran kooperatif TGT ini sebagai bagian dari kooperatif, didesain dan dikembangkan oleh Slavin dan De Vries pada tahun 1990. Pada metode TGT ini, siswa dikelompokkan dalam suatu tim belajar yang beranggotakan 4-6 orang menurut tingkat akademik, kinerja, jenis kelamin dan suku serta tidak ada perbedaan dalam kelompok.⁷ Untuk membantu proses terjalannya model pembelajaran ini, guru juga membutuhkan peran media sebagai pendukung dalam model *Team Games Tournament*. Media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar yang menyangkut *software* dan *hardware* dari sumber pembelajaran kepada peserta didik yang dapat memberikan rangsangan pikiran, perasaan, perhatian, dan minat pembelajaran sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran di dalam maupun diluar kelas menjadi lebih efektif.⁸ Untuk mencapai hasil belajar yang maksimal dan meningkatnya motivasi yang ada pada diri siswa dalam sebuah pembelajaran, diperlukan sebuah media pembelajaran yang efektif, agar hasil yang dicapai siswa bisa optimal. Media pembelajaran yang baik itu akan mengaktifkan dan menambah semangat pelajar untuk menguatkan ingatan mereka tentang apa yang telah diketahui.

Media pembelajaran yang sangat berkembang pesat saat ini adalah media berbasis ICT atau (*Information and Communication Technology*). Media ini dapat menumbuhkan kembangkan minat dan kreativitas siswa dalam

⁷ Leonard dan Kiki Dwiningsih, Ibid hal 86-87

⁸ Nizwardi Jalinus dan Ambiyar, *Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2016), hal 4

dunia pendidikan. Sistem belajar-mengajar yang menggunakan ICT umumnya memanfaatkan perangkat keras seperti komputer, proyektor, serta untuk perangkat lunaknya seperti jaringan internet dan webiste yang dikunjungi.⁹ Salah satu penggunaan media ICT yaitu dengan menampilkan sebuah vidio animasi yang menampilkan sebuah gambar yang bergerak mengenai mata pelajaran yang diajarkan. Media vidio animasi ini memiliki banyak keuntungan dalam proses pembelajaran biologi, khususnya materi sistem reproduksi manusia yang sulit untuk dijelaskan secara konkrit. Untuk itu dibutuhkan media yang menarik sehingga dapat memahami siswa dalam mempelajari materi sistem repdrouksi manusia. Vidio animasi yang dikemas menarik akan memberikan dampak positif terhadap siswa yaitu dari segi pemahaman lebih mudah difahami, dan lebih dapat diserap oleh siswa, sehingga bisa tersimpan di ingatan siswa agar tidak mudah melupakan pelajaran.

Disini penulis mengambil sebuah materi kelas XI IPA tentang sistem reproduksi manusia yang akan dibuat vidio animasi untuk proses pembelajaran. Berdasarkan fakta dan hasil observasi ini, maka penelitian mengenai model pembelajaran TGT dengan berbasis ICT akan membantu mengkonstruksikan pemahaman siswa yang dapat menuntut siswa untuk dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa . Berdasarkan latar belakang diatas peneliti mengadakan penelitian: “Pengaruh Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis *Information and Communication Technology* (ICT) Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa tentang

⁹ Husniyatus, Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Kencana, 2017), hal 117

Sistem Reproduksi Manusia Kelas XI IPA MA Nahdlotussibyan”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana respon siswa terhadap model *teams games tournament* (TGT) berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) tentang sistem reproduksi manusia kelas XI IPA MA Nahdlotussibyan 2020/2021?
2. Bagaimana pengaruh model *teams games tournament* (TGT) berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) terhadap hasil belajar pada kelas XI IPA tentang sistem reproduksi manusia MA Nahdlotussibyan 2020/2021?
3. Bagaimana pengaruh model *teams games tournament* (TGT) berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) terhadap motivasi belajar siswa tentang sistem reproduksi manusia kelas XI IPA MA Nahdlotussibyan 2020/2021?

C. Tujuan

1. Untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap model *teams games tournament* (TGT) berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) tentang sistem reproduksi manusia kelas XI IPA MA Nahdlotussibyan 2020/2021.
2. Untuk mengetahui pengaruh model *teams games tournament* (TGT) berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) terhadap hasil belajar siswa pada kelas XI IPA tentang sistem reproduksi manusia MA Nahdlotussibyan 2020/2021.
3. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh model *teams games tournament* (TGT) berbasis ICT (*Information and Communication Technology*)

terhadap motivasi siswa pada kelas XI IPA tentang sistem reproduksi manusia MA Nahdlotussibyan 2020/2021.

D. Manfaat Penelitian

1. Peneliti
 - a. Menerapkan ilmu pengetahuan yang didapatkan untuk proses pembelajaran dikelas secara langsung
 - b. Mengetahui perbandingan hasil belajar sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan sesudah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*
2. Guru atau Sekolah
 - a. Melalui hasil penelitian ini diharapkan guru SMA atau MA memiliki pengetahuan tentang teori model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* sebagai salah satu bentuk inovasi pembelajaran di SMA atau MA
 - b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan guru mengenai pengajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*
 - c. Sebagai bahan acuan dan masukan bagi penelitian selanjutnya dalam upaya meningkatkan pengembangan alternatif pembelajaran di SMA atau MA
3. Siswa
 - a. Meningkatkan pemahaman atau hasil belajar siswa dalam materi sistem reproduksi manusia
 - b. Meningkatnya motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran khususnya pembelajaran materi sistem reproduksi manusia .