

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan penting dalam kehidupan karena pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Menyadari hal tersebut, pemerintah sangat serius dalam menangani bidang pendidikan untuk memajukan pendidikan Indonesia di masa depan. Tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan peserta didik agar menjadi manusia bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Seperti pendapat Muhaimin bahwa di era revolusi industri 4.0 pendidikan berbasis data, teknologi dan humanis (Zulfira, 2019).

Beberapa kompetensi yang harus dimiliki oleh anak-anak di era revolusi industri 4.0 yaitu kemampuan berfikir kritis, pemecahan masalah, kemampuan berkomunikasi, menciptakan, memperbaiki, literasi teknologi informasi komunikasi dan kemampuan belajar kontekstual dan literasi media (Badan Standar Nasional Pendidikan, 2019). Perubahan yang disebutkan di abad ke-21 antara lain seperti pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa, dari pembelajaran pasif menjadi pembelajaran siswa yang aktif, dari sistem pembelajaran klasikal menjadi individual, dari metode ceramah menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan mengembangkan strategi pembelajaran kooperatif.

Banyak faktor yang menyebabkan rendahnya mutu pendidikan dalam suatu pembelajaran antara lain proses pembelajaran yang kurang menarik perhatian siswa, karena masih menggunakan metode yang masih bersifat *student konvensional*, serta

model pembelajaran yang tidak inovatif dalam menanamkan konsep suatu materi sehingga menyebabkan hasil belajar siswa menjadi rendah (Kemendikbud, 2017).

Masalah utama dalam penelitian ini adalah bagaimana proses pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif dalam kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Guru dapat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk memancing keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamen* (TGT). Pernyataan ini dikemukakan oleh (Slavin Huda,2013) yang menyatakan bahwa TGT berhasil meningkatkan keterampilan dasar, pencapaian, interaksi positif antar peserta didik, harga diri, dan sikap penerimaan pada peserta didik lain yang berbeda. TGT merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin pada tahun 1955 untuk membantu peserta didik dalam menguasai materi pembelajaran. Banyak sekali media yang dapat digunakan dalam permainan model pembelajaran TGT, seperti bisa menggunakan Kartu Uno, media domino atau bisa menggunakan aplikasi yang seru, salah satunya *Kahoot!*.

*Kahoot!* adalah permainan berbasis platform pembelajaran gratis, *Kahoot!* adalah sebuah website di internet yang menghadirkan suasana kuis yang meriah dengan tampilan yang menarik, penggunaan yang mudah dan seru dalam kelas. Penggunaan *Kahoot!* dalam model pembelajaran TGT, sendiri bersifat permainan dan belajar. Tentu akan merubah suasana kelas yang menjenuhkan menjadi menyenangkan.

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru biologi di SMA Negeri 1 Tigabinanga proses pembelajaran masih cenderung menggunakan pembelajaran konvensional dan aktivitas siswa didalam kelas kurang merespon dalam proses pembelajaran. Guru masih cenderung dalam penyampaian materi menggunakan

model ceramah sehingga siswa tidak maksimal dalam belajar karena diliputi rasa bosan. Sehingga rendahnya hasil belajar peserta didik kelas X di SMA Negeri 1 Tigabinanga pada materi jamur karena masih menerapkan pembelajaran konvensional.

Dengan uraian masalah di atas, maka penulis menerapkan Model Pembelajaran yang dapat digunakan untuk menunjang aktivitas dan hasil belajar siswa dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran (TGT) *Teams Games Tournament* Dengan Berbahan Bantu *Kahoot!* Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Dengan Berbahan Bantu *Kahoot!* Pada Materi Jamur Kelas X SMA N 1 Tigabinga Tahun Pelajaran 2022/2023.

Dengan menerapkan Model Pembelajaran TGT sebagai strategi pembelajaran untuk membuat peserta didik lebih mudah memahami materi jamur. Sehingga siswa tidak bosan dan mendapatkan pengalaman baru dalam proses pembelajaran.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Masalah yang didapat dari latar belakang diatas:

1. Rendahnya hasil belajar peserta didik kelas X di SMA Negeri 1 Tigabinanga pada materi jamur.
2. Kurangnya aktivitas belajar siswa peserta didik kelas X di SMA Negeri 1 Tigabinanga pada materi Jamur.
3. Penggunaan metode pembelajaran konvensional mengurangi aktivitas belajar siswa.

## **1.3 Ruang lingkup**

Pada penelitian ini adalah melihat dampak dari penggunaan model pembelajaran kooperatif (*Teams Games Tournament*) TGT berbahan bantu *Kahoot!* dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa khususnya pada materi Jamur.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana aktivitas belajar siswa SMA Negeri 1 Tigabinanga dengan menerapkan model pembelajaran (*Teams Games Tournament*) TGT berbahan bantu *Kahoot!* pada materi jamur ?
2. Bagaimana hasil belajar siswa SMA Negeri 1 TigaBinanga dengan menerapkan model pembelajaran (*Teams Games Tournament*) TGT berbahan bantu *Kahoot!* pada materi jamur ?

#### 1.5 Batasan Masalah

Agar permasalahan pada penelitian ini menjadi fokus, maka permasalahan pada penelitian ini dibatasi sebagai berikut :

1. materi jamur Model pembelajaran (*Teams Games Tournament*) TGT akan diujikan pada kelas X SMA N 1 Tigabinanga.
2. Model pembelajaran (*Teams Games Tournament*) TGT akan dibantu menggunakan *Kahoot!*.
3. Populasi yang digunakan dalam penelitian adalah murid kelas X MIPA di SMA Negeri 1 Tigabinanga.

#### 1.6 Tujuan Penelitian

1. Untuk melihat aktivitas belajar siswa SMA Negeri 1 Tigabinanga dengan menerapkan model pembelajaran (*Teams Games Tournament*)TGT berbahan bantu *Kahoot!* pada materi jamur.
2. Untuk melihat hasil belajar siswa SMA Negeri 1 Tigabinanga dengan menerapkan model pembelajaran (*Teams Games Tournament*)TGT berbahan bantu *Kahoot!* pada materi jamur.

## 1.7 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan secara praktis.

1. Manfaat secara teoritis,

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi bagi . dalam rangka mengembangkan ilmu pengetahuan khususnya yang berkenaan dengan pengembangan model (*Teams Games Tournament*) TGT menggunakan *Kahoot!* pada materi jamur.

2. Manfaat secara praktis

Manfaat bagi guru memudahkan guru dalam mengajar materi jamur dengan menerapkan model (*Teams Games Tournament*)(TGT). Serta model pembelajaran (*teams games tournamen*) TGT memudahkan siswa dalam belajar materi jamur dan manfaat bagi sekolah meningkatkan akreditasi SMA Negeri 1 Tigabinanga dan manfaat bagi peneliti mengetahui peningkatan hasil belajar dan aktivitas siswa dalam memecahkan masalah dalam pembelajaran.