

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merancang proses pembelajaran baik di dalam kelas maupun dalam pembelajaran tutorial. Model pembelajaran mencakup pemilihan pendekatan pembelajaran, termasuk tujuan pengajaran, langkah-langkah dalam aktivitas pembelajaran, pengaturan lingkungan belajar, dan manajemen kelas (Sarumaha, 2023). Model pembelajaran berperan sebagai panduan bagi perancang dan guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran sangat dipengaruhi oleh sifat dan materi yang akan diajarkan sekaligus dipertimbangkan berdasarkan tujuan yang ingin dicapai dalam pengajaran dan tingkat kemampuan peserta didik. Selain itu, setiap model pembelajaran memiliki tahapan atau langkah-langkah (sintaks) yang harus diikuti oleh peserta didik dengan bimbingan guru (Hidayat *et al.*, 2020).

Pemilihan model pembelajaran sesuai dengan standar yang ditetapkan kurikulum merupakan salah satu kemampuan dan keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh seorang guru. Hal ini dikarenakan ketepatan guru dalam memilih model pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Guru diharapkan dapat menerapkan berbagai model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran (Nehru, 2022). Ketika seorang guru mampu memahami karakteristik dari setiap model pembelajaran yang diterapkan, maka kelangsungan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dianggap lebih bermakna. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memahami dengan baik model pembelajaran dan terus mengembangkannya sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman. Hal ini bertujuan agar guru dapat efektif memfasilitasi perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik dalam proses pembelajaran (Sahil *et al.*, 2022).

Hasil belajar mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Menurut Sudjana (dalam Ernalis, 2022) hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pembelajaran yang didalamnya mencakup aspek pengetahuan, karakter dan keahlian. Sederhananya hasil belajar

adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti suatu proses belajar dalam kurun waktu tertentu dan mengacu pada perubahan perilaku yang cenderung bersifat permanen. Berdasarkan data prestasi hasil belajar siswa Indonesia, yang diukur dengan menggunakan standar penilaian pelajar internasional seperti PISA masih menunjukkan tingkat rendah bila dibandingkan dengan negara-negara lain. Indonesia menempati peringkat 75 dari 80 negara atau urutan keenam dari bawah (Wulandari *et al.*, 2022). Rendahnya hasil belajar ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor yang dapat terkait dengan model pembelajaran yang digunakan. Model pembelajaran yang kurang interaktif atau tidak menarik dapat mengakibatkan ketidakberminatan siswa, sehingga mereka tidak sepenuhnya terlibat dalam pembelajaran.

Kemampuan daya ingat (retensi) siswa merupakan satu tahap dalam kegiatan pembelajaran yang menitikberatkan pada penyimpanan informasi baru yang diperoleh serta pemindahan informasi tersebut dari memori jangka pendek ke memori jangka panjang. Selain pemahaman konsep daya ingat juga menjadi faktor penting untuk melihat kembali pengetahuan dan pemahaman konsep yang telah dimiliki, sehingga dapat memperoleh pengetahuan atau konsep ilmu yang baru. Untuk meningkatkan daya ingat siswa, diperlukan model pembelajaran yang menarik sehingga proses pembelajaran tidak terasa membosankan. Namun, pada kenyataannya banyak praktik pendidikan yang masih mengutamakan model pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher-centered*) daripada berpusat pada siswa (*student-centered*). Hal ini dapat mengakibatkan keterlibatan siswa yang kurang serta kurang optimalnya pelatihan daya ingat siswa yang pada gilirannya dapat berdampak negatif pada hasil belajar siswa (Saputri, 2023).

Salah satu materi dalam pembelajaran biologi adalah sel. Materi sel melibatkan pemahaman tentang struktur sel, seperti membran sel, sitoplasma, dan organel-organel sel serta proses-proses yang terjadi di dalamnya, termasuk metabolisme, sintesis protein, dan pembelahan sel (mitosis dan meiosis). Selain itu, jenis-jenis sel, baik prokariotik maupun eukariotik, serta fungsi spesifik masing-masing organel dan bagaimana mereka bekerja sama dalam menjaga kehidupan sel juga dipelajari. Memahami sel penting karena sel adalah unit dasar kehidupan, dan

pengetahuan ini memungkinkan kita memahami bagaimana organisme tumbuh, berkembang, berfungsi, dan berinteraksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dengan salah satu guru biologi di SMA Negeri 11 Medan diperoleh informasi bahwa guru tersebut telah berusaha menciptakan suasana kelas yang aktif dengan menerapkan berbagai metode pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dan retensi siswa. Namun, masih banyak siswa yang belum dapat memahami materi yang diajarkan disertai kurangnya keterlibatan aktif siswa. Saat melakukan observasi, hampir semua siswa dalam kelas kesulitan menjawab pertanyaan apersepsi terkait materi sebelumnya. Mereka mengeluh sulit mengingat informasi yang disampaikan guru dan terlalu banyak materi yang harus dicatat, sehingga poin penting sering terlupakan. Sebagai hasilnya, beberapa siswa kehilangan minat, bersikap acuh tak acuh, bahkan mengantuk selama pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa siswa tidak dapat memahami atau mengingat materi yang diajarkan. Hal ini berdampak pada kurangnya minat siswa dalam belajar yang kemudian dapat memengaruhi ketidaksenangan dan ketidakpartisipasian siswa dalam aktivitas pembelajaran. Hasil observasi juga mengungkapkan bahwa sekitar 35% dari 71 siswa yang mengikuti Ujian Akhir Semester (UAS) mata pelajaran biologi belum dapat mencapai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yang sudah ditetapkan sekolah yakni sebesar 80. Persentase peserta didik yang mencapai KKTP hanya sekitar 35,21%, sementara 64,79% siswa belum mencapai KKTP.

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran biologi adalah model-model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*). Penerapan model pembelajaran kooperatif dalam pengajaran biologi memiliki dampak positif terhadap keterlibatan dan motivasi siswa. Ketika siswa secara aktif terlibat dalam aktivitas kelompok dan diskusi, mereka cenderung membangun keterikatan terhadap materi pembelajaran. Ini dapat mendorong peningkatan keaktifan siswa berpartisipasi dalam kelas, mengajukan pertanyaan, serta mendalami konsep-konsep biologi yang kompleks (Huda, 2023). Dalam penelitian ini model pembelajaran kooperatif yang digunakan adalah tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran yang mendorong adanya interaksi langsung antara peserta didik. Model pembelajaran ini melibatkan siswa dalam peran sebagai tutor sebaya dan mencakup unsur permainan serta *reinforcement*. Terdapat beberapa kelebihan dalam penerapan model pembelajaran kooperatif TGT antara lain kemampuan untuk menguasai materi secara mendalam dalam waktu yang singkat, proses pembelajaran yang melibatkan keaktifan siswa, peningkatan motivasi belajar, pengembangan keterampilan sosialisasi siswa, peningkatan hasil belajar, dan pembentukan karakter positif seperti kebaikan budi dan kepekaan sosial (Aly *et al.*, 2022).

Menurut Pambudi (2023) penerapan model pembelajaran TGT menghasilkan dampak positif yang signifikan dalam dinamika pembelajaran. Siswa menunjukkan tingkat antusiasme, semangat, dan keterlibatan yang lebih tinggi, baik di dalam maupun di luar lingkungan kelas. Menurut penelitian yang telah dilakukan oleh Aly (2022), penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa dimana diperoleh ketuntasan hasil belajar peserta didik pada siklus I sebesar 65% dan pada siklus II terjadi peningkatan sebesar 76,7%.

Selain itu, Hakim (2020) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata nilai dari pretest ke posttest. Berdasarkan analisis uji N-gain secara keseluruhan menunjukkan rata-rata sebesar 0,381 yang dapat diklasifikasikan sebagai kategori peningkatan yang sedang. Selain itu, model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) juga dapat meningkatkan kemampuan daya ingat siswa karena menciptakan lingkungan belajar yang melibatkan interaksi sosial, kolaborasi tim, dan elemen kompetitif. Melalui pengalaman bermain game dan berpartisipasi dalam turnamen, siswa tidak hanya aktif terlibat dalam proses pembelajaran tetapi juga membangun hubungan antaranggota tim yang dapat menimbulkan pengalaman berkesan terhadap proses pembelajaran. Dengan repetisi terencana dan umpan balik sosial, TGT memperkuat koneksi sinaptik, mendukung pemrosesan informasi yang lebih mendalam dan meningkatkan retensi siswa.

Berdasarkan permasalahan terkait hasil belajar dan retensi siswa pada mata pelajaran biologi khususnya materi sel maka penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ini diharapkan dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar dan retensi siswa. Dengan menyajikan pembelajaran yang aktif, menarik, dan mendorong partisipasi siswa, TGT dapat menjadi solusi untuk meningkatkan pemahaman konsep biologi. Pembelajaran biologi yang melibatkan siswa secara aktif merupakan kunci kesuksesan dan penggunaan permainan dalam konteks TGT dapat meningkatkan motivasi, hasil belajar, daya ingat, serta kemampuan berkomunikasi dan kerjasama siswa. Dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui permainan kelompok dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa. Keterlibatan aktif dalam aspek psikomotorik juga mengembangkan rasa kompetisi positif dan berdampak positif pada hasil belajar mereka.

Berdasarkan uraian permasalahan yang telah dipaparkan di atas, maka perlu dilakukan penelitian mengenai **“Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar dan Kemampuan Daya Ingat Siswa pada Materi Sel di Kelas XI SMAN 11 Medan T.P 2024/2025”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang terkait dengan penelitian sebagai berikut.

1. Hasil belajar biologi masih tergolong rendah karena proses belajar yang belum optimal
2. Masih ditemukan siswa yang pasif serta acuh tak acuh selama pembelajaran di dalam kelas
3. Model pembelajaran yang membantu meningkatkan daya ingat siswa jarang diterapkan
4. Peserta didik tidak terbiasa melakukan pembelajaran yang interaktif menggunakan kuis (*games* dan *tournament*).

1.3. Ruang Lingkup Masalah

Ruang lingkup pada penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi sel untuk mengetahui

hasil belajar dan kemampuan daya ingat (retensi) siswa setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI SMAN 11 Medan. Waktu pelaksanaan penelitian berlangsung pada semester ganjil tahun pembelajaran 2024/2025.

1.4. Batasan Masalah

Berdasarkan ruang lingkup masalah di atas, maka batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Konsep materi biologi yang diajarkan adalah materi sel
2. Parameter yang diukur pada penelitian ini adalah hasil belajar dan retensi (daya ingat) peserta didik
3. Model pembelajaran yang digunakan dalam kelas adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)
4. Tes retensi (daya ingat) diukur menggunakan *retest* yang dilakukan sebanyak 2 kali dengan interval waktu dua minggu setelah pelaksanaan *posttest*

1.5. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan maka rumusan masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut.

1. Apakah Terdapat Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sel di Kelas XI SMAN 11 Medan T.P 2024/2025?
2. Apakah Terdapat Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Kemampuan Daya Ingat Siswa pada Materi Sel di Kelas XI SMAN 11 Medan T.P 2024/2025?

1.6. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sel di Kelas XI SMAN 11 Medan T.P 2024/2025.

2. Untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Kemampuan Daya Ingat Siswa pada Materi Sel di Kelas XI SMAN 11 Medan T.P 2024/2025.

1.7. Manfaat Penelitian

Hasil dalam penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Menambah pengetahuan dan pemahaman tentang pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar dan kemampuan siswa pada materi sel.
 - b. Dapat digunakan sebagai referensi dalam menentukan model pembelajaran yang sesuai untuk materi sel.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi guru: hasil penelitian ini dapat memberikan pemahaman mengenai pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar dan daya ingat siswa pada materi sel serta dapat dijadikan panduan dalam mengembangkan model pembelajaran di kelas.
 - b. Bagi siswa: hasil penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan kemampuan daya ingat siswa.