

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pada abad 21 saat ini, siswa dituntut untuk memiliki kecakapan pemecahan masalah (*problem solving skill*), kecakapan berpikir kritis (*critical thinking skill*), kolaborasi (*collaboration skill*), kecakapan berkomunikasi (*communication skill*), dan kecakapan kreativitas (*creativity skill*). Setiap orang dapat meningkatkan kemampuan kognitif saja, dan juga memperhatikan keterampilan dalam hal kolaborasi ataupun kerjasama. Sebagai makhluk sosial, manusia secara alami membutuhkan kerjasama, di mana mereka selalu berhubungan satu sama lain, dan membantu satu sama lain (Miroh *et al*, 2019). Kerjasama adalah aktivitas antara dua orang atau lebih dalam bentuk kerja kelompok yang di dalamnya terdapat perbedaan pendapat. Tujuan yang sama akan menciptakan kerjasama (Kurnia, 2018). Demikian juga dalam pembelajaran, kerjasama dilakukan antara guru dan siswa, siswa dengan siswa untuk mencapai tujuan yang sama yaitu tujuan pembelajaran. Pembelajaran dengan konsep kerjasama akan mendorong motivasi siswa dan semangat kompetitif dalam artian positif serta siswa berkesempatan mendapatkan sumber belajar dan pengetahuan untuk menyelesaikan suatu masalah dalam mencapai tujuan pembelajaran (Fatirul & As'ari 2022). Kerjasama dalam kelompok siswa akan mengungkapkan perbedaan pendapat atau ide satu sama lain. Yang mana hal ini akan membuat siswa menjadi lebih paham akan sesuatu hal sebagai hasil dari pertukaran ide dan pendapat dalam kelompok sehingga mampu meningkatkan hasil belajarnya (Marita, 2023). Tetapi, jika kemampuan kerjasama rendah maka akan berpengaruh terhadap hasil belajar dan motivasi belajarnya.

Meskipun kerjasama merupakan aspek keterampilan penting dalam pembelajaran, tetapi masih ada siswa yang mengalami kesulitan dalam hal ini. Rendahnya kemampuan akan mengakibatkan ketidakmampuan siswa untuk berkontribusi dan berinteraktif secara maksimal dalam kelompok sehingga tidak tercapainya tujuan. Rendahnya kemampuan kerjasama siswa yang disebabkan

oleh beberapa faktor, baik dari dalam diri peserta didik maupun dari lingkungan peserta didik. Tidak kondusifnya kegiatan kelompok atau kerja sama karena sekolah masih mementingkan perkembangan kognitif siswa saja dan kemampuan perkembangan sosialnya masih kurang diperhatikan (Aisyah, 2023). Kemampuan kerjasama siswa yang diakibatkan karena adanya ketidakcocokan anggota dalam kelompok belajar, pembagian tugas yang kurang merata, teman yang tidak saling menghargai dan jarang membantu sesama teman (Lestari, 2020). Kurangnya tanggung jawab siswa dalam kelompok dan belum mampu bekerjasama dalam mencapai tujuan juga menjadi penyebab dari rendahnya kemampuan kerjasama siswa (Firgiyawan, 2019). Karena kurangnya pembagian tugas dalam kelompok, sebagian siswa terkadang memilih diam dan cenderung jalan-jalan ke kelompok lain daripada mengerjakan tugas kelompoknya (Marten, 2017) dan kurangnya keterlibatan setiap anggota dalam diskusi (Vermana *et al*, 2019). Siswa yang cenderung individual dalam pembelajaran karena merasa tidak cocok dengan anggota timnya (Faiqoh, 2022). Karena praktik pembelajaran yang tidak tepat, siswa yang memiliki kecenderungan sebagai pendengar aktif tidak akan bekerja sama dengan baik dalam kelompok ketika diberi tugas, dan mereka tidak akan dapat berkomunikasi secara efektif ketika mengekspresikan sudut pandang atau bertanya tentang subjek yang tidak mereka pahami (Febiyana, 2023). Sikap sosial kerjasama merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa (Priyanganani *et al*, 2023).

Motivasi adalah satu faktor penentu dalam belajar, tanpa motivasi yang memadai pembelajaran tidak akan berjalan efektif. Karena itu penting untuk memperhatikan tingkat motivasi belajar siswa (Santosa & Us, 2016). Minat belajar juga akan menjadi faktor dari motivasi mereka untuk terlibat dalam proses belajar. Sehingga hasil belajar yang berkualitas dicapai ketika keduanya bekerja secara sinergis (Ayomi, 2023). Hubungan yang kurang komunikatif baik antara guru dengan siswa maupun antara siswa dengan siswa yang lain dapat menciptakan suasana belajar yang monoton dan membosankan, sehingga menurunkan motivasi belajar siswa (Syafii, 2021). Siswa yang tidak termotivasi cenderung lebih pasif dalam pembelajaran, yang ditandai dengan kurangnya

keberanian untuk bertanya, menghasilkan hasil belajar yang kurang memuaskan (Budiariawan, 2019).

Hasil belajar akan lebih baik jika ada motivasi yang tepat (Syafii, 2021; Sadirman, 2014). Hasil belajar siswa juga dipengaruhi oleh peran guru dan teman sebaya dalam pembelajaran. Pembelajaran yang berpusat pada guru akan cenderung menurunkan keterlibatan siswa. Selain itu, pendekatan pembelajaran yang monoton dan tidak bervariasi akan membuat siswa kurang terlibat dalam aktivitas pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak negatif terhadap hasil belajar mereka (Charli & Asmara, 2019). Apabila motivasi belajar siswa sudah tinggi maka proses pembelajaran di dalam kelas akan berjalan kondusif, sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan (Abdillah *et al*, 2023).

Salah satu materi yang susah dipahami dalam mata pelajaran Biologi adalah materi Sistem Peredaran Darah. Proses fisiologi yang kompleks seperti pembekuan darah dan tekanan darah yang cukup sulit serta banyaknya istilah ilmiah yang digunakan dalam materi ini. Kecenderungan siswa menghafal konsep dari pada memahami konsep akan membuat materi ini lebih sulit lagi dipahami (Khairaty & Hartati, 2018). Observasi di SMA Negeri 13 Medan mengungkapkan bahwa minat belajar peserta didik masih rendah, dan akibatnya hasil belajar peserta didik pun masih rendah, siswa hanya bisa menguasai 40 % saja capaian pembelajaran. Kegiatan diskusi kelompok belajar tidak berjalan baik karena kelompok belajar dibagi berdasarkan ranking. Menurut Sarumaha (2021), mata pelajaran biologi dianggap sulit karena siswa tidak memahami istilah-istilah, minimnya sumber belajar yang relevan, serta kurangnya minat dan motivasi siswa. Ditemukan pula bahwa 75% siswa gagal mencapai KKM akibat kurang efektifnya proses pembelajaran, rendahnya motivasi siswa, serta model pembelajaran yang kurang tepat membuat siswa pasif (Arizka & Khairuna, 2022). Pemilihan model pembelajaran yang tepat sangat penting untuk menjamin pencapaian tujuan (Friani & Mislinawati, 2017) dan kekeliruan memilih dan menerapkan model pembelajaran dapat menyebabkan kegagalan siswa (Sambawarana, 2022). Penggunaan model yang kurang tepat dapat menimbulkan kesulitan bagi siswa dalam memahami materi, menemukan dan menyelesaikan masalah (Friani & Mislinawati, 2017). Motivasi belajar rendah dapat

mempengaruhi minat belajar yang pada akhirnya menurunkan prestasi akademik siswa. Siswa dengan hasil belajar kognitif yang rendah cenderung lebih mudah meninggalkan sekolah karena mengalami kesulitan dalam mencapai potensi dan tujuan mereka (Rusniyanti & Latif, 2022). Salah satu SMA di Medan, tepatnya di SMA Negeri 21 Medan, diketahui bahwa prestasi belajar biologi siswanya masih tergolong rendah, dimana nilai siswa yang tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal yaitu 75. Hal ini disebabkan oleh kurang efektifnya proses pembelajaran, kurangnya motivasi dan proses pembelajaran yang masih menggunakan model pembelajaran dengan metode ceramah yang mana siswa hanya menerima materi yang disampaikan (Arizka & Khairuna, 2022).

Salah satu solusi untuk mengatasi masalah ini adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) mendorong siswa untuk bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama. Model ini memungkinkan siswa untuk berkolaborasi dalam kelompok kecil dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar serta hasil belajar mereka (Akbar *et al*, 2023). Ini meningkatkan kinerja mereka sebagai pembelajar aktif dan membantu mereka berkembang menjadi individu yang mampu belajar sendiri (Akbar, 2023).

Pembelajaran kooperatif berbasis *Team Games Tournament* (TGT), salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran biologi, yang mengharuskan siswa berpartisipasi dalam beberapa kelompok dan bekerja sama satu sama lain dalam sebuah turnamen untuk mencapai tujuan pembelajaran (Lestari *et al*, 2023). Metode ini meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, mendorong kerja sama, dan mengatasi masalah secara berkelompok. Pembelajaran kognitif berfokus pada identifikasi masalah dan identifikasi solusi yang efektif, yang memungkinkan individu untuk meningkatkan pengalaman belajar mereka melalui pembelajaran, eksekusi, dan kesadaran sistemik (Kao & Wang, 2023). Metode pembelajaran TGT berfokus pada partisipasi aktif, kerja sama tim, pemecahan masalah, dan meningkatkan minat belajar siswa. Metode ini juga mendorong partisipasi dalam kegiatan, meningkatkan motivasi, dan meningkatkan efek pembelajaran dengan menumbuhkan motivasi intrinsik dan minat belajar (Kao & Wang, 2023). Model kooperatif tipe model TGT yang

mengutamakan kerja sama dalam proses pembelajaran akan membantu siswa merencanakan dan mengembangkan strategi untuk mengatasi masalah yang terkait dengan materi pelajaran (Banani & Aman, 2022). Kemampuan seperti kreativitas, kritis, dan kreativitas, yang dikembangkan melalui model pembelajaran TGT, akan membantu siswa bekerja sama dengan baik (Md et al., 2013).

Hal ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik menggunakan model TGT berpengaruh positif, terhadap hasil belajar (Nasution, 2023). Sekain itu Triowathi & Wijayanti (2018) dan Yulitri *et al* (2020) melaporkan bahwa model TGT meningkatkan kemampuan kerjasama. Nugraha (2020) menemukan bahwa model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media role card yang dibuat oleh Nugraha (2020) dapat meningkatkan motivasi mereka.

Model TGT dapat meningkatkan motivasi siswa berdasarkan berbagai elemen seperti motivasi untuk belajar, keinginan dan kebutuhan, waktu dan durasi, dukungan, dan lingkungan belajar yang baik (Abdillah *et al*, 2023). Meskipun ada penelitian sebelumnya tentang model pembelajaran kooperatif, hanya sedikit penelitian yang berfokus pada dampak model *Team Games Tournament* terhadap kemampuan kerjasama, motivasi belajar siswa, hasil belajar kognitif siswa kelas IX IPA SMA pada Materi Sistem Peredaran Darah.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap Kemampuan Kerjasama, Motivasi, dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas XI IPA SMA N 13 Medan”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka identifikasi masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang belum sesuai dengan masalah yang dialami peserta didik karena cenderung menggunakan model pembelajaran dengan metode ceramah.

2. Hasil belajar kognitif siswa yang masih dibawah KKM <75, karena kesulitan memahami materi pembelajaran.
3. Motivasi belajar siswa yang rendah karena minat belajar dan semangat serta antusiasme dalam belajar.
4. Siswa yang kesulitan untuk bekerjasama dengan orang lain dan kurangnya keterampilan sosial dalam membangun kerjasama dan menyelesaikan tugas secara berkelompok.

### 1.3 Ruang Lingkup Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka ditentukan ruang lingkup penelitian yaitu

1. Pengaruh model pembelajaran *team games tournament* materi sistem peredaran darah terhadap kemampuan kerjasama siswa kelas XI IPA SMA 13 Medan
2. Pengaruh model pembelajaran *team games tournament* pada materi sistem peredaran darah terhadap motivasi siswa kelas XI IPA SMA 13 Medan
3. Pengaruh model pembelajaran *team games tournament* materi sistem peredaran darah terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas XI IPA SMA 13 Medan.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu:

1. Apakah pengaruh penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap kemampuan kerjasama siswa pada materi sistem peredaran darah di kelas XI IPA SMA 13 Medan?
2. Apakah pengaruh penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik pada materi sistem peredaran darah di kelas XI IPA SMA 13 Medan?
3. Apakah pengaruh penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada materi sistem peredaran darah di kelas XI IPA SMA 13 Medan ?

### 1.5 Batasan Masalah

Berdasarkan luasnya permasalahan yang ditemukan maka ditentukan batasan masalah agar penelitian ini lebih terarah. Batasan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Penelitian ini difokuskan pada siswa kelas XI di Sekolah Menengah Atas. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI IPA SMA Negeri 13 Medan.
2. Model pembelajaran yang diterapkan adalah model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).
3. Materi Pembelajaran Biologi yaitu Sistem peredaran darah kelas XI IPA di SMA N 13 Medan.
4. Variabel utama yang diteliti adalah kemampuan kerjasama siswa, motivasi belajar, dan hasil belajar kognitif siswa. Kemampuan kerjasama siswa diukur dengan Lembar Observasi yang menilai tingkat kerjasama siswa pada materi sistem peredaran darah. Motivasi belajar diukur menggunakan angket yang mengukur tingkat motivasi siswa dalam pembelajaran. Hasil belajar kognitif diukur dengan instrumen tes dalam materi sistem peredaran darah sebelum dan setelah penerapan model pembelajaran.

### 1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas , maka tujuan penelitian ini yaitu: untuk:

1. Mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan model pembelajaran *team games tournament* terhadap kemampuan kerjasama siswa kelas XI IPA SMA 13 Medan pada materi sistem peredaran darah .
- 2 Mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan model pembelajaran *team games tournament* terhadap motivasi belajar siswa kelas XI IPA SMA 13 Medan pada materi sistem peredaran darah .
- 3 Mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan model pembelajaran *team games tournament* terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas XI IPA SMA 13 Medan pada materi sistem peredaran darah.

### 1.7 Manfaat Penelitian

Manfaat Penelitian yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagi sekolah, yaitu dapat membantu sekolah dalam memilih model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kemampuan kerjasama, motivasi, dan hasil belajar siswa. Ini dapat mendukung upaya sekolah untuk mencapai standar pendidikan yang lebih baik.
2. Bagi guru, yaitu dapat mengadopsi pendekatan pembelajaran yang lebih kolaboratif dan interaktif. Ini dapat meningkatkan kualitas pengajaran dan membantu siswa memahami materi Sistem peredaran darah dengan lebih baik.
3. Bagi mahasiswa, yaitu memberikan pengalaman nyata dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif berbasis *Team Games Tournament* dan sebagai rujukan tambahan untuk pengkajian selanjutnya.
4. Bagi siswa, memberikan pengalaman baru dalam pembelajaran dengan metode pembelajaran *Team Games Tournament* dan mampu meningkatkan motivasi belajar, kemampuan kerjasama dan hasil belajar kognitif siswa.