

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan menjadi landasan utama dalam membangun sumber daya manusia yang unggul. Saat ini, para pendidik dihadapkan pada tantangan untuk terus meningkatkan kompetensi agar mampu menjawab kebutuhan siswa yang kian beragam serta tuntutan perkembangan zaman. Perkembangan pesat teknologi dan arus informasi menuntut guru untuk beradaptasi melalui penerapan metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Upaya tersebut penting dilakukan guna menciptakan suasana belajar yang relevan dan menarik, sehingga dapat mendorong meningkatnya keaktifan dan minat belajar siswa. (Rudianti & Rustini, 2024).

Minat belajar berpengaruh langsung terhadap hasil belajar, di mana semakin tinggi minat siswa, semakin baik pencapaiannya (Oktafia *et al.*, 2022; Sholihah *et al.*, 2024; Dahliani & Rahmatan, 2020). Kurangnya minat dapat menghambat motivasi dan perolehan pengetahuan dalam pembelajaran (Harefa *et al.*, 2023). Selain itu keaktifan siswa dalam pembelajaran berperan penting dalam mencapai tujuan belajar, karena dapat meningkatkan inisiatif, kemandirian, dan kemampuan menyelesaikan masalah (Busa, 2023; Achdiyat & Lestari, 2016). Keaktifan siswa juga berperan dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna, mengoptimalkan berpikir, serta meningkatkan hasil belajar sesuai karakter mereka (Damayanti, 2018; Helendra *et al.*, 2020).

Minat belajar siswa terhadap biologi masih tergolong rendah berdasarkan berbagai penelitian. Penelitian di enam SMAN Kota Pariaman mengungkapkan bahwa minat belajar siswa rendah akibat keterbatasan sumber dan media pembelajaran (Novianti, 2023). Kurangnya minat belajar menyebabkan pemahaman siswa yang tidak mendalam (Urba *et al.*, 2024). Minat belajar siswa yang rendah terjadi karena pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan kesulitan memahami materi yang membuat siswa pasif (Raksun *et al.*, 2023; Sormin *et al.*, 2019). Selain itu, model pembelajaran yang kurang optimal turut menurunkan minat belajar siswa (Yulianti *et al.*, 2023). Kurangnya minat belajar pada pelajaran

biologi berdampak pada hasil dan retensi belajar yang lemah (Hamidah & Citra, 2021; Adisti *et al.*, 2023).

Temuan berbagai penelitian juga menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa terhadap biologi masih rendah. Rendahnya keaktifan dalam pembelajaran biologi terlihat dari sikap mereka yang cenderung pasif dan hanya mendengarkan guru selama pembelajaran berlangsung (Misliyanti & Hajar, 2023). Salah satu penyebabnya adalah penerapan model pengajaran yang monoton dan minim melibatkan keaktifan siswa (Nisak, 2021). Rendahnya keaktifan belajar juga disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang kurang sesuai dan tidak menarik. Selain itu, strategi pembelajaran yang kurang variatif, karena guru masih mendominasi kelas dan siswa tidak diberi kesempatan untuk berpartisipasi aktif (Astuti & Najuba, 2024).

Proses pembelajaran yang diterapkan memiliki pengaruh besar terhadap kualitas hasil belajar siswa (Thurrodliyah *et al.*, 2023). Berbagai penelitian menunjukkan hasil belajar siswa dalam biologi masih menjadi perhatian. Hasil belajar biologi belum mencapai KKM (Anggraini *et al.*, 2020). Rendahnya hasil belajar ini disebabkan oleh kurangnya pemahaman konsep, rendahnya motivasi siswa, minimnya keterlibatan dalam pembelajaran, serta ketidakrelevanan materi dengan kehidupan sehari-hari (Lasminawati *et al.*, 2023). Kendala lain terletak pada pemanfaatan media pembelajaran yang kurang tepat sehingga belum mampu mendukung peningkatan hasil belajar. (Narestuti *et al.*, 2021). Model pembelajaran yang kurang sesuai dengan materi dan karakteristik siswa juga turut menyebabkan rendahnya hasil belajar Biologi (Abdjul, 2021; Imron & Saroi, 2020).

Media pembelajaran berbasis teknologi kini menjadi kebutuhan yang harus dipenuhi dalam dunia pendidikan. Jika guru tidak mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan perkembangan zaman, siswa dapat merasa bosan (Nevrita *et al.*, 2020). Dalam pembelajaran biologi sering dianggap sulit dan membosankan, pemanfaatan teknologi digital dapat menjadikannya lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna. Berbagai sumber daya digital, seperti aplikasi edukasi, video interaktif, dan platform *e-learning*, berperan penting dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik (Pare & Murniati, 2024). Inovasi

media pembelajaran sangat diperlukan untuk mendukung kecakapan abad 21 dengan tetap menyesuaikan karakteristik siswa dan materi ajar, salah satunya melalui pemanfaatan media digital (Wicaksono *et al.*, 2022). Selain itu, penggunaan media pembelajaran digital juga dapat meningkatkan motivasi belajar karena tampilannya yang lebih menarik (Yuniarti *et al.*, 2023).

Penelitian yang ditemukan dengan itu dapat disimpulkan bahwa minat belajar, keaktifan, dan hasil belajar siswa masih menjadi permasalahan yang perlu diperhatikan. Rendahnya minat dan keaktifan siswa menghambat pemahaman materi, sehingga berdampak pada hasil belajar yang kurang optimal. Temuan ini juga terlihat di SMA Negeri 21 Medan berdasarkan wawancara dengan satu-satunya guru biologi kelas X. Ditemukan bahwa keaktifan dan minat belajar siswa bervariasi, dengan beberapa kelas menunjukkan tingkat yang rendah. Guru tersebut mengatakan bahwa jadwal pelajaran di jam akhir membuat siswa mengantuk, sehingga kurang aktif dan kehilangan minat belajar, yang akhirnya berdampak pada hasil belajar mereka.

Guru biologi tersebut menyatakan bahwa banyak siswa jarang bertanya, kurang aktif dalam kerja kelompok, dan pasif saat diskusi. Rendahnya keaktifan ini berkaitan dengan model pembelajaran yang digunakan oleh guru yaitu model PBL. Model PBL menghadirkan suatu masalah sebagai fokus utama, yang membuat peserta didik memiliki keterampilan berpikir kritis dan mampu memecahkan masalah (Rakhmawati, 2021). Namun berdasarkan observasi yang peneliti lakukan, penerapan PBL di kelas masih menghadapi kendala dalam mendorong keaktifan siswa. Banyak siswa pasif, terutama yang kurang menyukai pelajaran atau memiliki kemampuan rendah, sehingga tugas kelompok lebih banyak dikerjakan oleh siswa berkemampuan tinggi. Hal ini sejalan dengan pernyataan bahwa, salah satu kelemahan PBL adalah siswa dengan minat rendah cenderung kesulitan menyelesaikan masalah, sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran (Rifai, 2020). Jika siswa tidak memiliki minat atau merasa masalah terlalu sulit, mereka cenderung enggan mencoba (Walenta, 2022).

Implementasi PBL oleh guru belum maksimal karena pembagian kelompok guru membiarkan murid menentukan kelompoknya sendiri tanpa

mempertimbangkan heterogenitas siswa. Hal ini menyebabkan distribusi kemampuan yang tidak merata, sehingga ada kelompok dengan anggota berkemampuan tinggi atau rendah saja (Amirulloh, 2019). Selain itu, hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa waktu pembelajaran sering tidak cukup, menyebabkan tugas kelompok tidak selesai di kelas. Akibatnya, LKPD sering hanya dikerjakan oleh beberapa siswa di rumah sebelum dikumpulkan minggu berikutnya. Temuan ini memperlihatkan bahwa minat dan keaktifan belajar siswa terhadap pembelajaran biologi mayoritas rendah. Peneliti juga menemukan bahwa hasil belajar siswa berupa nilai ulangan harian pada 2 kelas tersebut didapati 34 dari 70 siswa memiliki nilai dibawah KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) biologi, dimana KKTP yang ditetapkan yaitu 66. Hal ini menunjukan sebanyak 48,57% siswa memiliki hasil belajar yang rendah pada pembelajaran biologi, dan dapat diartikan bahwa hasil belajar siswa masih belum optimal.

Peneliti memandang perlu untuk menawarkan pendekatan baru yang belum pernah diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran dengan harapan dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran adalah model TGT (*Team Games Tournament*) (Riyanti *et al.*, 2024). Model TGT adalah salah satu model kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan semua siswa secara aktif tanpa membedakan status, mendorong peran siswa sebagai tutor sebaya, serta mengintegrasikan elemen permainan dan penguatan (Setiani, 2019). Model ini mendorong siswa untuk terlibat dalam permainan dan kompetisi yang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, yang tadinya monoton menjadi lebih menarik, serta membangkitkan semangat (Faturrahman *et al.*, 2024). Dalam pembelajaran TGT peserta didik dibagi secara heterogen, yaitu setiap kelompok terdiri dari siswa dengan kemampuan tinggi, sedang, dan rendah (Sugiata, 2018). Komponen utama TGT meliputi penyajian kelas, kelompok (*teams*), game, turnamen, dan penghargaan kelompok (Hasanah & Himami, 2021). TGT memiliki lima tahap yaitu: penyajian materi oleh guru, pembentukan tim heterogen, permainan untuk meningkatkan interaksi, turnamen untuk mengukur pemahaman, dan pemberian penghargaan bagi tim terbaik (Riyanti *et al.*, 2024). Model ini menciptakan suasana belajar yang dinamis, memungkinkan siswa lebih aktif

berinteraksi dengan guru dan teman sebaya (Najmi *et al.*, 2021). TGT juga mendorong partisipasi siswa dalam permainan edukatif, meningkatkan minat belajar, dan memperdalam pemahaman mereka (Nurhikmawati *et al.*, 2024).

Penemuan ini sesuai dengan dengan penelitian sebelumnya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Tgt Menggunakan Media Puzzle Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi Siswa Kelas VIII MTs N 1 Semarang” menunjukkan bahwa model TGT meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran biologi (Kristiana *et al.*, 2017). Juga penelitian sebelumnya yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Biologi” bahwa terdapat peningkatan aktivitas dan prestasi belajar dengan model TGT (Adnyana, 2020). Adanya peningkatan minat belajar biologi dengan menggunakan model TGT (Rahmayanti *et al.*, 2023).

Pemanfaatan media pembelajaran digital juga diketahui belum optimal, guru tersebut menyatakan bahwa pembelajaran hanya pernah menggunakan PPT dan LKPD, penggunaan E-LKPD belum pernah dilakukan. Seiring dengan kemajuan teknologi, pemanfaatan alat pembelajaran berbasis digital menjadi semakin relevan. Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) berbasis *crossword puzzle* yang merupakan salah satu inovasi yang dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa. Penerapan E-LKPD melalui platform *Liveworksheets* dapat membantu pendidik mengukur kemampuan siswa serta meningkatkan hasil belajar (Arnidha *et al.*, 2023). *Crossword puzzle* adalah permainan yang mengharuskan siswa mengisi kotak kosong dengan kata yang sesuai berdasarkan petunjuk menurun dan mendatar (Oktavia *et al.*, 2023). Melalui pendekatan ini, peneliti berharap dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif serta meningkatkan minat, keaktifan, dan hasil belajar.

Materi biologi yang dianggap cukup sulit salah satunya di kelas X adalah materi mengenai ekosistem. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa materi ekosistem sering dianggap sulit oleh siswa karena melibatkan konsep abstrak yang menghubungkan berbagai komponen ekosistem (Meyvita *et al.*,

2024). Selain itu, beberapa siswa kesulitan memahami materi ini karena terdapat banyak kosakata yang sulit diingat (Elfira *et al.*, 2022).

Penelitian tentang pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan E-LKPD berbasis *crossword puzzle* penting untuk dilakukan guna mengetahui efektifitasnya dalam meningkatkan minat, aktivitas dan hasil belajar. Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan E-LKPD Berbasis *Crossword Puzzle* terhadap Minat, Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Ekosistem di Kelas X SMA Negeri 21 Medan".

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah:

1. Tingkat minat dan keaktifan belajar siswa masih rendah.
2. Hasil belajar siswa masih belum optimal.
3. Pemanfaatan media pembelajaran digital belum optimal.
4. Implementasi model pembelajaran belum maksimal sehingga belum menarik bagi siswa.

1.3. Ruang Lingkup Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada, maka ruang lingkup pada penelitian ini yaitu:

1. Pengaruh model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan berbantuan media E-LKPD berbasis *crossword puzzle* materi ekosistem terhadap minat siswa X SMA Negeri 21 Medan.
2. Pengaruh model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan berbantuan media E-LKPD berbasis *crossword puzzle* materi ekosistem terhadap keaktifan siswa X SMA Negeri 21 Medan.

3. Pengaruh model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan berbantuan media E-LKPD berbasis *crossword puzzle* materi ekosistem terhadap hasil belajar kognitif siswa X SMA Negeri 21 Medan.

1.4. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu model TGT (*Teams Games Tournament*) dengan berbantuan media E-LKPD berbasis *crossword puzzle*.
2. Materi pembelajaran yang diterapkan pada penelitian ini yaitu materi ekosistem.
3. Penelitian ini difokuskan pada siswa kelas X SMA Negeri 21 Medan.
4. Variable utama yang diteliti ialah minat, keaktifan dan hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 21 Medan.

1.5. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas maka dapat dirumuskan permasalahan pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan E-LKPD berbasis *crossword puzzle* terhadap minat belajar siswa pada materi ekosistem di kelas X SMA Negeri 21 Medan?
2. Bagaimana pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan E-LKPD berbasis *crossword puzzle* terhadap keaktifan belajar siswa pada materi ekosistem di kelas X SMA Negeri 21 Medan?
3. Bagaimana pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan E-LKPD berbasis *crossword puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada materi ekosistem di kelas X SMA Negeri 21 Medan?
4. Bagaimana hubungan antara minat belajar, aktivitas belajar dan hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 21 Medan setelah penerapan model pembelajaran TGT berbantuan E-LKPD berbasis *crossword puzzle*?

1.6. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini dilakukan yaitu sebagai berikut:

1. Mengetahui pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan E-LKPD berbasis *crossword puzzle* terhadap minat belajar siswa pada materi ekosistem di kelas X SMA Negeri 21 Medan.
2. Mengetahui pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan E-LKPD berbasis *crossword puzzle* terhadap keaktifan belajar siswa pada materi ekosistem di kelas X SMA Negeri 21 Medan.
3. Mengetahui pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan E-LKPD berbasis *crossword puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada materi ekosistem di kelas X SMA Negeri 21 Medan.
4. Mengetahui hubungan antara minat belajar, aktivitas belajar dan hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 21 Medan setelah penerapan model pembelajaran TGT berbantuan E-LKPD berbasis *crossword puzzle*.

1.7. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat memberikan manfaat bagi banyak pihak. Adapun manfaat penelitian ini secara teoritis dan secara praktis sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Secara teoritis hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya. Khususnya penelitian yang berkaitan pengaruh model TGT berbantuan E-LKPD berbasis *crossword puzzle*.

2. Secara Praktis

Secara praktis hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi manfaat bagi siswa dan pendidik.

a. Manfaat penelitian bagi siswa

1. Meningkatkan minat belajar melalui pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.
2. Meningkatkan keaktifan dalam pembelajaran biologi.

3. Membantu pemahaman siswa terhadap materi ekosistem dengan bantuan media E-LKPD berbasis *crossword puzzle*.
 4. Meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan metode TGT yang melibatkan kolaborasi dan kompetisi.
- b. Manfaat penelitian bagi pendidik
1. Memberikan alternatif model pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan keaktifan belajar siswa.
 2. Menyediakan inovasi media pembelajaran berupa E-LKPD berbasis *crossword puzzle* yang dapat digunakan dalam pembelajaran Biologi.
 3. Membantu pendidik dalam merancang pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi siswa.
 4. Memberikan referensi untuk penerapan model pembelajaran TGT dalam materi biologi lainnya.

