

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan dalam bahasa Yunani dikenal dengan istilah " *pedagogik* " yang berarti ilmu untuk membimbing anak. Bangsa Romawi memahami pendidikan sebagai *educare*, yaitu membimbing dan mengeluarkan potensi bawaan anak sejak lahir (Marrou, 1956). Sementara itu, bangsa Jerman mendefinisikan pendidikan sebagai *erziehung*, yakni mengaktifkan kemampuan dan potensi dalam diri anak. Berdasarkan pandangan tersebut, pendidikan dimaknai sebagai proses untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan peserta didik agar dapat digunakan dalam menjalani kehidupan (Peters, 1966).

Pendidikan merupakan salah satu usaha untuk memberikan pengetahuan, wawasan, keterampilan, dan keahlian tertentu terhadap seseorang yang dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan atau bakat dalam kepribadian seseorang. Pendidikan membuat seseorang berusaha untuk mengembangkan dirinya sehingga dapat menghadapi setiap perubahan yang terjadi akibat adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (Abdillah, 2019).

Ilmu pengetahuan sangat penting bagi kehidupan manusia. Dengan adanya pendidikan dapat membangkitkan semangat supaya terus belajar sehingga mengetahui sesuatu yang sebelumnya belum kita ketahui. Ilmu yang telah kita dapatkan akan lebih baik apabila kita ajarkan atau kita salurkan kepada orang lain

supaya ilmu yang kita miliki dapat bermanfaat bagi kita dan juga bagi orang lain. Sebab ilmu yang kita miliki tidak untuk disimpan melainkan untuk diwariskan supaya dapat terus berkembang.

Tujuan dari pendidikan adalah suatu perencanaan dan dilakukan secara matang dalam penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk mensejahterakan manusia supaya dapat mengikuti kemajuan bangsa. Untuk mencapai tujuan yang diinginkan tidak hanya dibutuhkan peran guru yang menguasai ilmu pengetahuan tetapi juga keikutsertaan atau keaktifan siswa dalam proses pembelajaran di kelas.

Keaktifan siswa adalah salah satu hal penting dalam proses belajar mengajar di kelas. Oleh sebab itu keaktifan siswa dapat mempengaruhi pengetahuan dan nilai akhir yang akan didapatkannya. Pada dasarnya siswa harus lebih aktif pada kegiatan pembelajaran sebab siswa merupakan subjek yang merencanakan dan melaksanakan pembelajaran (Jossapat Hendra Prijanto 2021).

Oleh sebab itu keaktifan siswa sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Karena hasil belajar yang maksimal dapat didapatkan bukan hanya dari guru yang aktif dalam mendidik dan memberikan pengarahan tapi juga diperlukan adanya interaksi dan peran aktif siswa. Siswa tidak hanya diam mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru tetapi juga dituntut supaya aktif bertanya dan dapat mencari sumber belajar yang lain misalnya dengan mencari buku - buku lainnya (Soraya Wendi Merdeka Sari, 2014).

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah menerima penyampaian materi oleh guru pada saat proses pembelajaran didalam kelas. Beberapa pengetahuan yang telah didapatkan oleh peserta didik. Hasil belajar memiliki peranan yang penting pada proses pembelajaran karena akan membuat guru menjadi tahu mengenai kemajuan dari peserta didik dan upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan pada saat proses pembelajaran yang selanjutnya (Agus Prasetyo Abadi, 2019).

Namun fakta dilapangan menunjukkan berbagai masalah keaktifan siswa dalam belajar. Hasil observasi peneliti lapangan pada siswa SMA Negeri 1 Panai Hilir kelas XI ditemukan. Siswa tidak merespon pembelajaran dengan baik, siswa tidak memperhatikan guru disaat guru menjelaskan materi, siswa acuh tak acuh, siswa malu bertanya kepada guru, siswa sering izin keluar kelas disaat belajar, siswa sering tidak mengerjakan tugas yang diberikan guru. Dimana hal tersebut merupakan indikator ketidakaktifan siswa dalam belajar.

Permasalahan tersebut didukung dengan hasil belajar materi pokok sistem pernapasan pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Panai Hilir yang masih rendah dan kurang optimal. Terbukti pada hasil nilai ulangan semester ganjil. Pada tanggal 10 - 15 oktober 2024 peneliti melakukan observasi di SMA Negeri 1 Panai Hilir.

Dari hasil observasi peneliti didapatkan data terkait hasil belajar, yaitu dari 30 siswa yang terdapat dikelas XI SMA Negeri 1 Panai Hilir rata - rata nilai yang di peroleh siswa pada saat ulangan semester ganjil tahun 2024 adalah 30. Sedangkan KKM pada mata pelajaran Biologi tentang Sistem Pernafasan di sekolah tersebut adalah 70, Maka dari 30 siswa yang ada dikelas tersebut belum

ada yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Data ini diperoleh dari data lager guru pada saat ujian semester genap mata pelajaran IPA kelas XI SMA Negeri 1 Panai Hilir, Kabupaten Labuhanbatu tahun ajaran 2024/2025. Hal ini disebabkan oleh ketidakaktifan siswa dalam belajar sehingga berdampak pada hasil belajar yang rendah.

Untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran ini yang berkaitan dengan kualitas pembelajaran tersebut, perlu diterapkan model pembelajaran inovatif yang bertujuan untuk melihat pengaruh dalam pembelajaran IPA di kelas adalah dengan menggunakan model pembelajaran cooperative. Salah satu bentuk pembelajaran *cooperative* yang dipilih oleh peneliti adalah model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi sistem pernapasan.
2. Hasil belajar siswa pada materi sistem pernapasan cenderung rendah.
3. Belum diterapkannya model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) di kelas XI SMA Negeri 1 Panai Hilir.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada materi sistem pernapasan di kelas XI SMA Negeri 1 Panai Hilir ?
2. Apakah penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem pernapasan di kelas XI SMA Negeri 1 Panai Hilir ?
3. Bagaimana pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem pernapasan ?

1.4. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan fokus, maka ditetapkan batasan masalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini hanya dilakukan pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Panai Hilir.
2. Materi yang dikaji dalam penelitian ini adalah sistem pernapasan.
3. Model pembelajaran yang diterapkan adalah *Team Games Tournament* (TGT).

1.5. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk :

1. Penelitian ini berfokus pada pengaruh model *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil siswa.
2. Menganalisis pengaruh penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem pernapasan di kelas XI SMA Negeri 1 Panai Hilir.

3. Mengetahui sejauh mana efektivitas model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu :

1.6.1. Secara Praktis

1. Memberikan alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Membantu siswa dalam memahami materi sistem pernapasan dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan.
3. Memberikan masukan kepada pihak sekolah dalam pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif.

1.6.2. Secara Teoritis

1. Menambah wawasan dalam bidang pendidikan, khususnya mengenai efektivitas model *Team Games Tournament* (TGT).
2. Menjadi acuan bagi peneliti lain yang ingin mengkaji model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada materi atau konteks yang berbeda.
3. Memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran aktif dan interaktif.