

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dunia pendidikan adalah aspek yang sangat vital dalam kehidupan manusia. Seseorang yang berpendidikan akan terus tumbuh menuju arah yang lebih positif. Di setiap era, selalu ada perubahan yang mendorong kemajuan pendidikan menjadi lebih baik. Selain itu, inovasi yang beragam juga dibutuhkan dalam sektor pendidikan. Ini sangat krusial untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Pendidikan seharusnya tidak hanya fokus pada teori, tetapi juga harus memperhatikan praktik.

Oleh sebab itu, penting untuk melakukan inovasi dalam pembelajaran agar siswa merasa antusias, termotivasi, dan tertarik untuk belajar, serta bersemangat dalam menghadapi pelajaran di sekolah. Inovasi ini bisa berupa penggunaan teknologi dalam proses belajar, penggabungan proyek yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, serta pendekatan yang lebih bekerjasama antara siswa. Dengan menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menggembirakan, siswa akan lebih aktif terlibat dalam proses pendidikan.

Model pembelajaran kooperatif jenis Team Games Tournamen (TGT) adalah salah satu tipe atau metode belajar yang mudah untuk diterapkan, melibatkan partisipasi semua siswa tanpa memandang adanya perbedaan status, melibatkan siswa dalam peran sebagai tutor sebaya, dan mencakup elemen permainan serta penguatan. Menurut Slavin (2008), terdapat tiga kekhasan utama pembelajaran kooperatif adalah: 1) penghargaan kelompok, 2) pertanggung jawaban individu, 3) kesempatan yang sama untuk mencapai keberhasilan. Kegiatan belajar melalui permainan yang dikembangkan dalam metode pembelajaran kooperatif Team Games Tournamen (TGT) memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar dengan cara yang lebih santai sekaligus meningkatkan rasa tanggung jawab, persaingan yang positif, serta partisipasi dalam pembelajaran, dan juga dapat dengan mudah diterapkan pada berbagai konsep.

Model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournamen (TGT) memiliki keunggulan antara lain: (1) Mengedepankan penerimaan terhadap

perbedaan individu; (2) Proses belajar mengajar belajar dengan keaktifan dari siswa; (3) Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain; dan (4) Hasil belajar lebih baik.

SMA Negeri 1 Sukahaji adalah sebuah sekolah menengah atas yang terletak di Kecamatan Sukahaji, Majalengka. Dengan siswanya yang berasal dari berbagai latar belakang keluarga dan lingkungan sosial yang berbeda, ada kurangnya rasa ingin tahu di antara mereka. Situasi ini bisa berdampak negatif pada proses belajar jika tidak ditangani dengan baik, sehingga penting untuk membentuk kelompok kecil yang mencakup beragam latar belakang. Tujuannya adalah agar semua siswa di dalam kelompok dapat bekerja sama dengan baik. Dengan demikian, guru perlu menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe team game tournament (tgt) ini akan memberikan pembelajaran yang akan membuat siswa lebih akrab antara satu dengan yang lainnya sehingga memberikan pembelajaran yang menarik karena pada penelitian ini tidak hanya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe team game tournament (tgt) tetapi dengan media *Baamboozle*.

Pendidikan biologi di tingkat sekolah menengah atas memiliki kontribusi yang signifikan dalam menjelaskan kepada siswa mengenai struktur dan fungsi tubuh manusia. Salah satu topik yang diajarkan ialah sistem ekskresi, yang berfungsi mengeluarkan limbah metabolisme dari tubuh. Walaupun materi ini sangat penting untuk menjaga kesehatan dan kinerja tubuh, banyak siswa yang menghadapi kesulitan saat mempelajarinya.

Menurut hasil pengamatan, materi sistem ekskresi sering dianggap sulit oleh siswa karena banyaknya istilah ilmiah, proses fisiologis yang rumit, dan keterbatasan media atau alat bantu pengajaran yang dapat menggambarkan proses ini dengan jelas. Di samping itu, siswa seringkali kesulitan menghubungkan teori dengan realitas yang ada dalam tubuh mereka, sehingga konsep-konsep tentang sistem ekskresi tampak abstrak dan sulit dipahami.

Masalah pemahaman siswa mengenai materi sistem ekskresi ini menjadi perhatian utama bagi para peneliti. Oleh karena itu, dalam studi ini, peneliti memilih untuk fokus pada materi sistem ekskresi manusia. Pemilihan topik ini bertujuan untuk mengenali dan mengatasi kesulitan belajar yang dialami oleh siswa, sekaligus

mengembangkan strategi pengajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi penting ini.

Oleh karena itu dalam penelitian ini peneliti menawarkan menerapkan Media Games *Baamboozle* pada Model Kooperatif yang memiliki banyak tipe salah satunya adalah tipe Team Games Tournament (TGT) yang dapat meningkatkan hasil belajar biologi terutama pada materi Sistem Ekskresi. Selain model TGT, media juga berkedudukan penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Kegiatan belajar sebenarnya adalah suatu bentuk interaksi, di mana dalam interaksi ini, guru berperan sebagai penyampai informasi, yang memiliki tanggung jawab untuk mengirimkan pesan pembelajaran kepada penerima pesan, yaitu siswa (Yudiasmini et al., 2024).

Pratiwi et al. (2017) mengungkapkan bahwa metode pembelajaran kooperatif jenis TGT berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Metode ini dapat meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa selama proses belajar. Gultom (2023) juga menemukan bahwa penggunaan media *Baamboozle* dapat meningkatkan semangat belajar siswa. Media yang bersifat interaktif mendukung siswa untuk lebih aktif dan tertarik dalam kegiatan pembelajaran. Kedua studi ini menekankan pentingnya penggunaan strategi dan media yang sesuai dalam pendidikan.

Pendidikan yang baik adalah salah satu faktor penting untuk menciptakan generasi yang pintar dan mampu bersaing. Di zaman digital sekarang, penerapan teknologi dalam sektor pendidikan sangat diperlukan. Salah satu bentuk inovasi yang bisa diterapkan adalah penggunaan media permainan, terutama permainan edukatif seperti *Baamboozle*, untuk meningkatkan pencapaian belajar siswa. Permainan edukatif tidak hanya berfungsi sebagai sumber hiburan, tetapi juga dapat menjadi alat yang efektif untuk mendorong proses belajar dan meningkatkan semangat siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Penerapan permainan *Baamboozle* sebagai media pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif. Permainan ini dibuat untuk mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar agar konsep yang diajarkan lebih mudah dipahami. Penelitian yang telah dilakukan sebelumnya

mengindikasikan bahwa penggunaan media permainan dalam pendidikan dapat secara signifikan meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa. Misalnya penelitian yang dilakukan oleh Gultom (2023) di SMA N 10 Kota Jambi menunjukkan bahwa penerapan media *Baamboozle* berhasil meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa dari 71,5% pada siklus I menjadi 87,5% pada siklus II.

Selain itu, permainan edukatif juga menawarkan berbagai fitur yang menarik bagi para siswa, seperti elemen kompetisi dan tantangan yang mendorong mereka untuk belajar dengan lebih semangat. Dengan demikian, permainan *Baamboozle* bisa menjadi pilihan yang efektif untuk mengajarkan berbagai topik, termasuk sistem ekskresi kepada siswa Kelas XI. Dengan cara ini, diharapkan para siswa tidak hanya menguasai materi secara teori, tetapi juga dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Melihat kemajuan sistem pendidikan di Indonesia saat ini, sistem pendidikan sudah kembali ke kondisi normal dan semua kegiatan belajar di sekolah telah berlangsung seperti sebelumnya, yaitu dengan pengajaran langsung di dalam kelas. Proses pembelajaran di sekolah sesungguhnya memiliki peran penting dalam menentukan hasil akhir suatu pendidikan. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu didukung oleh berbagai elemen yang baik, seperti fasilitas dan infrastruktur, pendekatan pembelajaran yang digunakan oleh pengajar, keadaan lingkungan sekolah, serta sistem penilaian yang diterapkan oleh pengajar. Dari semua elemen tersebut, sangat krusial untuk mendukung proses pembelajaran, terutama dalam hal penggunaan media dan metode pengajaran.

Dalam konteks pembelajaran mengenai sistem ekskresi, penggunaan media permainan *Baamboozle* bisa mendukung siswa dalam memahami peran organ-organ ekskresi dan proses yang berlangsung di dalam tubuh manusia dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Melalui permainan ini, siswa dapat belajar secara bersenang-senang, sehingga mereka akan lebih terdorong untuk belajar dan hasil pembelajaran mereka pun akan meningkat. Hal ini sejalan dengan pendapat Wijayanto & Istianah (2017) yang menyatakan bahwa game edukasi dapat

meningkatkan pemahaman peserta didik karena didukung dengan fitur permainan yang menarik

Media pembelajaran adalah suatu cara dalam kegiatan belajar yang mampu merangsang minat dan keinginan untuk belajar, meningkatkan motivasi serta dorongan untuk belajar, dan memberikan pengaruh psikologis pada siswa. Selain itu, media pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Media ini berfungsi sebagai alat bantu yang memperlancar proses belajar, mendukung guru selama pembelajaran, dan membantu siswa dalam memahami pelajaran dengan lebih baik. Guru perlu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta mendorong motivasi siswa agar mereka lebih bersemangat dan dapat belajar dengan lebih efektif sesuai dengan tujuan pembelajaran (Suaib, 2019). Oleh karena itu, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang tepat akan berkontribusi pada keberhasilan proses belajar mengajar dan menjadikan pengalaman belajar yang lebih menarik serta bermanfaat bagi siswa.

Keberhasilan dalam pembelajaran sangat bergantung pada kemampuan pengajar untuk meningkatkan cara mengajarnya ke metode yang lebih modern. Inti dari pembelajaran adalah salah satu bentuk interaksi yang krusial bagi pengajar agar bisa menyampaikan materi dengan efektif. Maka dari itu, selain memahami dasar-dasar komunikasi yang baik, para pengajar juga diharapkan untuk terus memperbarui wawasan mereka mengenai media pembelajaran yang lebih terbaru dan mengadopsi cara serta metode yang sedang berlaku saat ini guna meningkatkan efektivitas dalam berkomunikasi dengan siswa. Menggunakan media dan teknik pembelajaran modern sebagai alat komunikasi antara pengajar dan siswa bisa menjamin pencapaian hasil belajar yang lebih baik dan meningkatkan prestasi siswa jika dibandingkan dengan hanya menggunakan media dan metode yang klasik. Oleh karena itu, sangat penting bagi para pengajar untuk dapat memilih dan menerapkan media serta metode pembelajaran yang mereka gunakan.

Dalam era digital ini, pemilihan media pembelajaran yang tepat sangatlah penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Penelitian di SMA Negeri 5 Madiun menegaskan bahwa penerapan media pembelajaran *Baamboozle* dalam pengajaran sejarah tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi

tetapi juga meningkatkan motivasi dan sikap positif mereka terhadap pelajaran tersebut. Dengan demikian, *Baamboozle* dapat dianggap sebagai alat yang efektif untuk mendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan di sekolah (Putri, 2024). Media pembelajaran seperti *Baamboozle* memainkan peran kunci dalam menciptakan suasana belajar yang menarik, yang pada gilirannya dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Dengan memanfaatkan teknologi, media ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar dengan cara yang lebih dinamis dan kolaboratif.

Penggunaan *Bamboozle* dalam pembelajaran dapat meningkatkan aspek emosional siswa, seperti minat dan motivasi, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar mereka (Turan et al., 2021). Dengan menggunakan platform ini, siswa tidak hanya menyelesaikan soal dengan cara biasa tetapi juga berkompetisi secara sehat, berkolaborasi dengan teman dan menerima umpan balik langsung yang mendorong mereka untuk terus belajar.

Meskipun sudah banyak penelitian yang mendukung efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar, penggunaan media seperti *Baamboozle* dalam konteks pendidikan di Indonesia masih perlu diteliti lebih lanjut. Oleh karena itu, penelitian ini berjudul "Penerapan Media Game *Baamboozle* pada Model Team Games Tournamen (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Materi Sistem Ekskresi" bertujuan untuk menguji penerapan media Games *Baamboozle* terhadap hasil belajar siswa di jenjang pembelajaran tertentu. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru mengenai efektivitas penggunaan *Baamboozle* sebagai media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas XI pada materi sistem ekskresi.

Berdasarkan dari latar belakang masalah tersebut, maka penulis tertarik untuk menganalisis lebih rinci dan melakukan penelitian mengenai Penerapan Media Game *Baamboozle* pada Model Team Games Tournamen (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Materi Sistem Ekskresi. Oleh karena itu, penulis ingin mengkaji lebih dalam mengenai efektivitas penggunaan media *Bamboozle* pada Model Team Games Tournamen (TGT) dalam

meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada materi yang lebih kompleks seperti sistem ekskresi, yang sering kali dianggap sulit oleh siswa.

Penelitian ini berjudul "Penerapan Media Game *Baamboozle* pada Model Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Materi Sistem Ekskresi", yang bertujuan untuk menguji sejauh mana pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa, serta bagaimana media *Bamboozle* dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan penelitian ini, penulis berharap dapat memberikan kontribusi pada pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif, serta memberikan rekomendasi bagi pengajaran di kelas XI terkait penerapan media teknologi dalam pembelajaran.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan diatas, dapat diidentifikasi beberapa masalah, sebagai berikut:

1. Belum diterapkannya pembelajaran biologi dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe team game tournament (tgt) dengan media *Baamboozle*
2. Rendahnya hasil belajar siswa pada materi sistem ekskresi
Hasil belajar siswa pada materi Sistem Ekskresi cenderung rendah karena kurangnya pemahaman yang mendalam, serta minimnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar
3. Metode pembelajaran konvensional yang kurang efektif
Penggunaan metode pembelajaran konvensional, seperti ceramah dan tugas tertulis, seringkali tidak cukup menarik dan tidak mampu memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam belajar
4. Kebutuhan akan model pembelajaran yang inovatif
Diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik, seperti penggunaan teknologi dan media yang dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses belajar.

C. Batasann Masalah

Batasan Masalah yang perlu diperjelas untuk menjaga fokus dan ruang lingkup penelitian. Adapun masalah yang dibatasi adalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe team game tournament (tgt) dengan media *Baamboozle*
2. Persepsi siswa hanya diukur pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe team game tournamen (tgt) dengan medi *Baamboozle* dengan menggunakan angket setelah pembelajaran
3. Aktivitas siswa hanya diukur pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe team game tournamen (tgt) dengan media *Baamboozle* dengan menggunakan lembar observasi pada saat pembelajaran
4. Pembelajaran biologi dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe team game tournamen (tgt) dengan media *Baamboozle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa
5. Pembelajaran biologi hanya dilakukan pada kelas XI MIPA di SMA Negeri 1 Sukahaji pada materi Sistem Ekskresi

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana aktivitas siswa dalam pembelajaran biologi yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe team game tournamen (tgt) dengan media *Baamboozle*?
2. Bagaimana perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media Games *Baamboozle* dan siswa yang tidak menggunakan Media Games *Baamboozle*?
3. Bagaimana respon siswa terhadap Penerapan Media Games *Baamboozle* pada Model Model pembelajaran kooperatif tipe team game tournament (tgt) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI pada Materi Sistem Ekskresi?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan aktivitas siswa dalam pembelajaran biologi yang menggunakan Media Games *Baamboozle* pada Model pembelajaran kooperatif tipe team game tournament (tgt)
2. Menganalisis perbedaan peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan media games *Baamboozle* pada Model pembelajaran kooperatif tipe team game tournament (tgt) dan siswa yang tidak menggunakan media games *Baamboozle* dan hanya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe team game tournament (tgt)
3. Mendeskripsikan respon siswa terhadap Penerapan Media Games *Baamboozle* pada model pembelajaran kooperatif tipe team game tournament (tgt) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI pada Materi Sistem Ekskresi

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam memberikan model pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini memberikan tambahan pengetahuan wawasan dalam memberikan media games *Baamboozle* pada model Team Games Tournament (TGT) yang menarik serta sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana. Penelitian ini juga dapat dijadikan acuan bagi peneliti selanjutnya

- b. Bagi Siswa

Melalui pembelajaran media Games *Baamboozle* pada model Team Games Tournament (TGT) diharapkan siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran, dan lebih menyenangkan karena adanya permainan sambil belajar, hal ini diharapkan dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu proses kognitif, afektif dan

psikomotor siswa dapat berkembang karena dengan diterapkannya pembelajaran dengan media games *Baamboozle* dengan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournamen (TGT) suasana kelas akan lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

c. Bagi Guru

Diperoleh untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menerapkan media Games *Baamboozle* sebagai alat bantu dalam pengajaran pada kelas XI di SMAN 1 Sukahaji. Dan juga model pembelajaran yang inovatif, kreatif an menarik dalam proses belajar mengajar serta dapat memaksimalkan potensi guru biologi untuk menyampaikan materi sehingga mampu menumbuhkan kreatifitas siswa.

