

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Menurut Undang – Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan oleh seseorang dalam mewujudkan suasana belajar secara teratur dan terencana agar siswa secara aktif dapat mengembangkan kemampuan maupun potensi dalam diri mereka untuk memiliki kekuatan pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, serta keterampilan yang perlu ditingkatkan di dalam diri peserta didik, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan dapat mengembangkan bakat dan minat yang dimiliki oleh seseorang.<sup>2</sup> Sekolah menjadi wadah untuk mengembangkan bakat dan minat yang dimiliki peserta didik. Untuk mencetak peserta didik yang unggul dan berprestasi, peserta didik harus melalui proses pembelajaran.

Proses pembelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan psikologis peserta didik di berbagai tingkatan usia. Salah satu yang menjadi tanda seseorang telah belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku yang mungkin disebabkan oleh perubahan tingkat pengetahuan dan sikap yang dimilikinya. Proses pembelajaran terjadi apabila terdapat interaksi antara manusia dengan lingkungannya. Pembelajaran dapat terjadi dimanapun dan

---

<sup>2</sup> Yulita Sosang Salombe, *Penggunaan Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Sekolah Dasar*, Vol. 2 No. 1, Jurnal Pendidikan Guru Dasar, hal. 62

kapanpun. Sekolah menjadi tempat utama dilaksanakannya proses pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, harus terdapat rencana atau pola yang digunakan untuk menyusun kurikulum, mengatur materi pelajaran, dan memberi petunjuk kepada guru di kelas atau yang disebut dengan model pembelajaran.<sup>3</sup> Terdapat bermacam – macam model pembelajaran yang dapat diaplikasikan oleh guru dalam proses pembelajaran. Dalam pemilihan model pembelajaran, guru harus menyesuaikan dengan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, jam pelajaran, tingkat perkembangan peserta didik, lingkungan belajar, dan fasilitas penunjang yang ada di sekolah.

Proses pembelajaran juga akan lebih efektif apabila pendidik mampu menyediakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan tingkat usia peserta didik.<sup>4</sup> Media pembelajaran harus mendorong peserta didik untuk lebih bertanggung jawab dan mengontrol pembelajaran mereka sendiri serta mengambil perspektif jangka panjang peserta didik tentang pembelajaran mereka. Media pembelajaran yang sering digunakan di sekolah adalah media cetak. Selain menggunakan media cetak, guru harus lebih bervariasi dalam menggunakan media pembelajaran. Salah satunya menggunakan media permainan edukatif. Media pembelajaran berupa permainan edukatif mampu membuat peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran. Pada jenjang SMP/MTs, permainan edukatif dirasa sangat cocok digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini akan membuat situasi belajar yang menyenangkan

---

<sup>3</sup> M. Sobry Sutikno, *Metode dan Model – Model Pembelajaran*, (Lombok: Holistica, 2019), hal. 51

<sup>4</sup> M. Hasan, dkk, *Media Pembelajaran*, (Klaten: Tahta Media Group, 2021), hal. 2

untuk peserta didik. Salah satu media permainan edukatif yang dapat menciptakan situasi yang menyenangkan adalah permainan ular tangga.

Situasi pembelajaran yang menyenangkan juga meningkatkan hasil belajar peserta didik. Menurut Cote dan Levin, proses pembelajaran peserta didik yang dibangun oleh guru akan mempengaruhi hasil belajarnya.<sup>5</sup> Hasil belajar merupakan hasil yang dicapai peserta didik yang diperoleh dari interaksi dari berbagai faktor yang mempengaruhinya, baik faktor dari dalam maupun faktor dari luar diri peserta didik.<sup>6</sup> Hasil belajar dapat diketahui melalui evaluasi yang dilakukan oleh guru dengan tujuan untuk mengetahui keberhasilan suatu pembelajaran dan juga untuk mengetahui kelemahan – kelemahan proses pembelajaran, baik faktor dari peserta didik maupun dari guru dan proses pembelajarannya.<sup>7</sup>

Berawal dari diskusi yang dilakukan oleh peneliti dengan salah satu guru mata pelajaran IPA di MTsN 13 Jombang, guru tersebut mengatakan bahwa materi sistem peredaran darah menjadi salah satu materi yang sulit untuk dipelajari dan peserta didik juga merasa kesulitan untuk memahami materi ini. Pada materi sistem peredaran darah, peserta didik masih memiliki hasil belajar yang rendah. Kemudian Peneliti mencari solusi agar materi sistem peredaran darah dapat dengan mudah dipahami peserta didik. Peneliti memilih melakukan penelitian menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan bantuan media permainan ular tangga.

---

<sup>5</sup> Fadhilah Suralaga, *Psikologi Pendidikan: Implikasi dalam Pembelajaran*, (Depok: Rajawali Pers, 2021), hal. 133

<sup>6</sup> Gusnarib Wahab, dan Rosnawati, *Teori – Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Indramayu: Penerbit Adab, 2021), hal. 37

<sup>7</sup> *Ibid*, hal. 161

Model pembelajaran TGT dapat memicu keaktifan peserta didik selama pembelajaran. Guru IPA di MTsN 13 Jombang belum pernah menggunakan model pembelajaran TGT dengan bantuan permainan ular tangga pada materi sistem peredaran darah dan hanya menggunakan model pembelajaran konvensional dengan metode ceramah. Hal tersebut membuat peneliti semakin yakin untuk menggunakan model pembelajaran TGT dengan bantuan permainan ular tangga. Permainan ular tangga dimodifikasi dan disesuaikan dengan materi sistem peredaran darah. Dengan model pembelajaran TGT dengan bantuan permainan ular tangga diharapkan menjadi solusi agar peserta didik kelas VIII mampu mencapai hasil belajar yang maksimal pada materi sistem peredaran darah.

Penelitian mengenai penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan bantuan media permainan ular tangga pernah dilakukan oleh Nur Afwa Milawati pada tahun 2019 dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau dari *Self Confidence* Peserta Didik Kelas VII di SMP Amal Bakti Jati Agung Lampung Selatan”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar pada sub materi kalor dan perpindahannya. Hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model *Direct Instructions*. Dengan hasil anova tes 0,036 (<

0,05) yang menunjukkan ada perbedaan rata – rata pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.<sup>8</sup>

Penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga juga pernah dilakukan oleh Melisa Aidillah Ritonga pada tahun 2020 dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia MIN 3 Pernantian Labuhan Batu Selatan”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen (VB) dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) diperoleh nilai rata – rata *posttest* yaitu 83, sedangkan pada kelas kontrol (VA) dengan model pembelajaran konvensional diperoleh nilai rata – rata yaitu 71,5. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis diperoleh bahwa nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $33,198 > 1,725$  pada taraf signifikansi 0,05. Hal ini menyatakan bahwa hipotesis dalam penelitian ini diterima dan dinyatakan terdapat pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia kelas V MIN 3 Penantian Labuhan Batu Selatan.<sup>9</sup>

Berdasarkan uraian di atas, peneliti dirasa perlu melakukan penelitian untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga terhadap hasil belajar peserta didik pada materi sistem peredaran darah kelas VIII. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian kuantitatif dengan judul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

---

<sup>8</sup> Nur Afwa Milawati, *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau dari Self Confidence Peserta Didik Kelas VII di SMP Amal Bakti Jati Agung Lampung Selatan*, (UIN Raden Intan Lampung: Skripsi, 2019)

<sup>9</sup> Melisa Aidillah Ritonga, *Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia MIN 3 Penantian Kabuhan Batu Selatan*, (UIN Sumatera Selatan: Skripsi, 2020)

dengan Bantuan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Materi Sistem Peredaran Darah pada Kelas VIII MTsN 13 Jombang”.

## **B. Identifikasi Masalah dan Pembatasan Masalah**

### 1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Penggunaan model pembelajaran yang monoton kurang menarik antusias peserta didik dalam belajar.
- b. Guru belum pernah menggunakan media pembelajaran berupa permainan ular tangga pada materi sistem peredaran darah.
- c. Hasil belajar peserta didik pada materi sistem peredaran darah masih dikategorikan rendah.
- d. Peserta didik lebih suka bermain saat belajar.

### 2. Batasan Masalah

Berdasarkan, latar belakang di atas, penulis membatasi masalah sebagai berikut:

- a. Materi pelajaran IPA yang dipilih adalah materi sistem peredaran darah.
- b. Model pembelajaran yang digunakan yaitu *Teams Games Tournament* dengan bantuan permainan ular tangga.
- c. Subjek penelitian adalah kelas VIII MTsN 13 Jombang.
- d. Hasil belajar yang diamati adalah hasil belajar kognitif peserta didik.

### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

- 1) Apakah terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan bantuan permainan ular tangga terhadap hasil belajar materi sistem peredaran darah pada kelas VIII di MTsN 13 Jombang ?
- 2) Seberapa besar pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan bantuan permainan ular tangga terhadap hasil belajar materi sistem peredaran darah pada kelas VIII di MTsN 13 Jombang ?

### D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang hendak dicapai pada penelitian ini adalah:

- 1) Untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan bantuan permainan ular tangga terhadap hasil belajar materi sistem peredaran darah pada kelas VIII di MTsN 13 Jombang.
- 2) Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan bantuan permainan ular tangga terhadap hasil belajar materi sistem peredaran darah pada kelas VIII di MTsN 13 Jombang

### E. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada ilmu pengetahuan mengenai penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan bantuan permainan ular tangga yang telah dimodifikasi dalam pembelajaran IPA terutama pada materi sistem peredaran darah.

## 2. Manfaat Praktis

### a) Bagi Peneliti

Dapat menambah pengetahuan dan menjadi acuan peneliti sebagai calon pendidik untuk menjadikan pembelajaran menyenangkan terutama pada pembelajaran IPA yang dianggap monoton.

### b) Bagi Guru

Dapat menjadi alternatif bagi guru untuk memberikan pembelajaran yang lebih variatif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

### c) Bagi Peserta Didik

Dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran sehingga mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

### d) Bagi Sekolah

Dapat digunakan sebagai referensi bagi sekolah untuk meningkatkan mutu pembelajaran terutama pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

## F. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka hipotesis penelitian pada penelitian ini adalah terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan bantuan permainan ular tangga terhadap hasil belajar materi sistem peredaran darah pada kelas VIII MTsN 13 Jombang

## G. Penegasan Istilah

### a) Definisi Konseptual

#### 1. Model pembelajaran *Teams Games Tournament*

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok – kelompok belajar yang beranggotakan 5 – 6 peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda.<sup>10</sup>

#### 2. Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.<sup>11</sup>

#### 3. Permainan ular tangga

Permainan ular tangga merupakan permainan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak – kotak kecil dan

---

<sup>10</sup> Nurdyansyah, dan Eni Fariyatul F., *Inovasi Model Pembelajaran sesuai Kurikulum 2013*, (Sidoarjo: Nizamia Laerning Center, 2016), hal. 78

<sup>11</sup> Hasan, M, dkk. 2021. *Media Pembelajaran...*, hal. 22

di beberapa kotak digambar sejumlah tangga dan ular.<sup>12</sup> Permainan ini menggunakan tiga peralatan, yaitu dadu, bidak, dan papan ular tangga.<sup>13</sup>

#### 4. Hasil belajar

Hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang dilakukan secara berulang – ulang serta akan tersimpan dalam jangka waktu yang lama atau bahkan tidak akan hilang selama – lamanya karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi seseorang menjadi lebih baik sehingga akan mengubah cara pandang seseorang serta menghasilkan sikap yang lebih baik lagi.<sup>14</sup>

#### 5. Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran adalah pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dikuasai peserta didik dalam rangka memenuhi standar kompetensi yang diterapkan.<sup>15</sup>

### **b) Definisi Operasional**

#### 1. Model pembelajaran *Teams Games Tournament*

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan model pembelajaran yang diaplikasikan peneliti dalam pembelajaran materi sistem peredaran darah dengan bantuan media permainan ular tangga.

#### 2. Media pembelajaran

---

<sup>12</sup> Satrianawati, *Media dan Sumber Belajar*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018), hal. 69

<sup>13</sup> Indah Cahyani Lestari, “Penerapan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar”, (Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar: Vol. 2 No. 1), hal. 81

<sup>14</sup> Sulastri, dkk, “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya”, (Jurnal Kreatif Tadulako Online: Vol. 3 No.1), hal. 92

<sup>15</sup> Sabarudin, *Materi Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*, Vol. 04 No. 01, Jurnal An-Nur, hal. 4

Media pembelajaran merupakan media yang digunakan peneliti saat pembelajaran materi sistem peredaran darah berupa permainan ular tangga.

### 3. Permainan ular tangga

Permainan ular tangga adalah permainan digunakan peneliti saat melakukan pembelajaran materi sistem peredaran darah yang dicetak pada kertas *art paper* dengan ketebalan 260 gr.

### 4. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan hasil *post test* peserta didik setelah melakukan pembelajaran materi sistem peredaran darah.

### 5. Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran adalah materi yang digunakan peneliti saat pembelajaran materi sistem peredaran darah yang bersumber dari buku paket IPA untuk Kelas VIII.

## H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan digunakan untuk memudahkan pembaca dalam memahami isi penelitian. Sistematika pembahasan dalam skripsi penelitian ini terbagi menjadi dua bagian yaitu bagian awal dan bagian inti. Bagian awal terdiri dari halaman sampul, halaman judul, daftar isi, dan daftar gambar. Pada bab inti terdiri dari enam bab yang terdiri dari pembahasan sebagai berikut:

BAB I merupakan pendahuluan penelitian yang memuat delapan sub bab yang terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan

penelitian, hipotesis penelitian, penegasan istilah, serta sistematika pembahasan. BAB II pada penelitian ini terdiri dari tiga sub bab yaitu landasan teori yang menjadi dasar dalam mengkaji penelitian, penelitian terdahulu, dan kerangka berpikir yang merupakan dasar penelitian yang mencakup penggabungan antara teori, observasi, dan fakta yang akan dijadikan landasan dalam melakukan penelitian. BAB III merupakan metode penelitian yang memuat rancangan penelitian, lokasi yang digunakan untuk penelitian, variabel yang diteliti, populasi dan sampel yang digunakan penelitian, data dan sumber data penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data penelitian, teknik analisis data hasil penelitian, serta prosedur penelitian. BAB IV merupakan hasil penelitian yang memuat deskripsi lokasi penelitian, analisis deskriptif yang berisi analisis hasil post test kelas eksperimen dan kelas kontrol yang digunakan penelitian, serta analisis inferensial yang berisi analisis hasil uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis untuk menjawab hipotesis penelitian. BAB V merupakan pembahasan dan analisis mengenai hasil penelitian yang telah dilakukan. Pembahasan penelitian ini dipaparkan secara jelas dan lengkap. Pembahasan penelitian harus dapat menjawab rumusan masalah penelitian secara rinci. BAB VI merupakan bagian penutup yang berisi pemaparan kesimpulan dan saran yang diperoleh dari penelitian. Kesimpulan berisi hasil akhir yang menjawab rumusan masalah penelitian. Sedangkan saran ditujukan kepada pembaca yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.