

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu aspek yang memiliki peran penting dalam membentuk individu yang beriman dan bertaqwa serta memiliki kemajuan dalam bidang ilmu dan teknologi.¹ Pendidikan ialah upaya pembinaan, pembentukan, pengarahan, pencerdasan, pelatihan yang ditujukan kepada peserta didik baik secara formal, informal maupun nonformal.² Pendidikan menjadi sektor penting dalam pembentukan setiap karakter manusia yang akan menentukan kemajuan suatu bangsa dan negara. Sebagai negara berkembang, pendidikan di Indonesia harus mendapatkan perhatian khusus. Namun, mutu pendidikan di Indonesia saat ini jauh tertinggal di bawah dibandingkan negara lainnya di dunia. Menurut hasil survei mengenai sistem pendidikan menengah di dunia pada tahun 2018 yang dikeluarkan oleh *Programme for International Student Assessment* (PISA) pada tahun 2019 lalu, Indonesia menempati posisi yang rendah yakni ke-74 dari 79 negara lainnya dalam survei.³ Didukung juga dengan data yang diperlihatkan oleh *Education For All Global Monitoring Report* 2012 yang dikeluarkan oleh UNESCO setiap tahunnya, pendidikan

¹ Nunung Nuraeni, Memberdayakan Berpikir Kritis Siswa Melalui Model Problem Based Learning (PBL) Dengan Media Power Point Ditinjau Dari Gaya Kognitif, *Proceeding Biology Education Conference* Volume 14, Nomor 1(2017), Hal 4.

² Syafril dan Zelhendri Zen, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*, (Depok: Kencana, 2017), hal. 32

³ Fitria Nur Auliah Kurniawati, "Meninjau Permasalahan Rendahnya Kualitas Pendidikan di Indonesia dan Solusi", *Academy of Education Journal*, Volume 13 Nomor 1, (2022), hal. 4.

Indonesia berada di peringkat ke-64 dari 120 negara. Selain itu dari *Data Education Development Index* (EDI), Indonesia pada tahun 2011 lalu menempati peringkat ke-69 dari 127 negara. Hal tersebut menjadi latar belakang yang kuat untuk terus melakukan evaluasi dan perbaikan pada mutu pendidikan di Indonesia.

Rendahnya mutu pendidikan di Indonesia saat ini tercermin pada hasil pembelajaran siswa di bangku sekolah. Hal tersebut dikarenakan pembelajaran merupakan bagian dari pendidikan yang bertujuan memberikan ilmu atau pengetahuan serta kecakapan.⁴ Rendahnya nilai pembelajaran siswa di Indonesia dibuktikan dengan nilai hasil Ujian Nasional pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada jenjang SMP/MTs yang memiliki rata-rata relatif rendah yakni hanya sebesar 48.79 pada tahun 2019.⁵ Hal tersebut memperlihatkan proses pembelajaran IPA pada jenjang SMP/MTs belum mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Oleh karenanya sebagai upaya meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia maka juga diperlukan perbaikan pada proses pembelajaran IPA.

Pembelajaran IPA tidak hanya berupa penguasaan pengetahuan yang memuat fakta-fakta, konsep-konsep, ataupun prinsip-prinsip saja, melainkan juga melibatkan suatu proses penemuan.⁶ Di samping itu, pembelajaran biologi yang merupakan bagian dari IPA, dikembangkan melalui kemampuan berpikir

⁴ Ahmad Suryadi, *Desain Pembelajaran: Sebuah Pengantar*, (Sukabumi: CV Jejak, 2022), hal. 11

⁵ Laporan hasil Ujian Nasional 2019. Pusat mengajar. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

⁶ Tim Pustaka Yustisia, *Panduan Lengkap KTSP* (Jakarta: Pustaka Yustisia, 2007), hal. 283

analitis, induktif, dan deduktif dalam mengenali dan menyelesaikan permasalahan yang berkaitan di alam sekitar sehingga menuntut siswa untuk dapat melakukan proses penemuan konsep. Salah satu materi biologi pada muatan pelajaran IPA adalah klasifikasi makhluk hidup. Materi ini diajarkan pada kelas VII IPA SMP/MTs di semester genap. Materi klasifikasi makhluk hidup terdiri dari banyak sub materi yang menuntut siswa untuk dapat memahami proses penemuan konsep. Sub materi pada materi klasifikasi makhluk hidup sendiri memuat materi mengenai karakteristik-karakteristik makhluk hidup, pengelompokan makhluk hidup dengan kunci klasifikasi, dan keragaman makhluk hidup di bumi ini yang dapat diklasifikasikan menurut taksonomi ataupun menurut kingdomnya sehingga untuk memahaminya diperlukan kemampuan dalam penemuan konsep agar siswa dapat mengaitkan sub materi satu dengan lainnya.

Namun fakta di lapangan menunjukkan siswa belum mampu dalam mengaitkan konsep yang dipelajari, hal tersebut diketahui dari hasil wawancara dengan guru IPA SMPN 3 Kedungwaru yang memaparkan siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami penulisan takson makhluk hidup ataupun nama latinnya. Selain itu, beberapa penelitian terdahulu menyebutkan adanya miskonsepsi pada materi klasifikasi makhluk hidup kelas VII yang juga dialami oleh siswa SMPN 3 Kedungwaru, hal tersebut ditunjukkan dari masih banyak siswa yang sulit memahami mengenai ciri-ciri makhluk hidup, membedakan antara ciri-ciri makhluk hidup makroskopis dengan mikroskopis, dan kesalahan siswa dalam mengklasifikasikan makhluk hidup pada tingkatan

takson. Faktor-faktor yang diketahui menjadi penyebab adanya miskonsepsi tersebut meliputi, pemahaman awal yang telah dimiliki siswa itu sendiri, minat yang dimiliki siswa untuk belajar, pemikiran asosiatif, metode mengajar, dan pemahaman konsep yang tidak lengkap atau salah.⁷ Siswa yang memiliki pemahaman konsep yang kurang akan berpengaruh pada hasil belajarnya. Hal ini terlihat dari siswa yang telah memenuhi nilai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) hanya sebesar 70% saja pada materi klasifikasi makhluk hidup. Dengan demikian, guru memerlukan upaya untuk peningkatan hasil belajar siswa.

Hasil belajar menurut pendapat Sudjana adalah kemampuan yang diperoleh siswa dari pengalaman belajar mereka.⁸ Hasil belajar siswa mencakup beberapa ranah diantaranya, kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan).⁹ Pada umumnya dibangku sekolah siswa akan ditekankan pada peningkatan hasil belajar ranah kognitif. Hasil belajar kognitif sendiri, terdiri dari enam aspek yang meliputi pengetahuan atau ingatan, pemahaman, penerapan atau aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.¹⁰ Selain itu menurut pandangan beberapa ahli, terdapat dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu (1) Faktor eksternal, berasal dari luar diri siswa yang dapat berupa

⁷ Astuti, P. Setiadi, E. Anandita. (2020). *Analisis Miskonsepsi Siswa Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII SMP Negeri 1 Rasau*. Skripsi Thesis. Universitas Muhammadiyah Pontianak

⁸ Nana Sudjana (2011). *Penilaian Proses Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

⁹ Purwanto. (2011). *Evaluasi Hasil Belajar*. Jakarta. Pustaka Belajar

¹⁰ Nurawaliah, N., Rusyana, A., & Sopyan, T. 2021. *Pengaruh model discovery learning berbasis concept mapping terhadap hasil belajar kognitif*. J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan), 2 (2), 33-38.

faktor lingkungan sosial, faktor lingkungan non sosial, dan faktor pendekatan belajar (2) Faktor internal yang mencakup faktor fisiologis (fisik) dan faktor psikologis (jiwa).¹¹ Faktor psikologis yang turut mempengaruhi hasil belajar siswa salah satunya adalah *self efficacy*, yang diartikan sebagai keyakinan seorang siswa akan kemampuannya dalam mengatur dan melakukan tindakan untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi dalam mencapai tujuan yang diinginkan.¹² *Self efficacy* dapat menjadi penyumbang yang besar pada hasil belajar siswa, dikarenakan *self efficacy* dapat mempengaruhi kemampuan siswa dalam mengerjakan tugas, keseriusan atau ketekunan, dan prestasi siswa dalam pembelajaran.¹³ Hal ini selaras dengan penelitian oleh rahayu yang menunjukkan adanya pengaruh positif dan signifikan antara *self efficacy* dan hasil belajar kognitif siswa, dilihat dari nilai korelasi dengan angka 0,864 yang berarti memiliki korelasi sangat tinggi.¹⁴

Namun permasalahan yang terjadi pada siswa SMP saat ini adalah memiliki *self-efficacy* yang beragam baik dalam kategori tinggi, sedang, maupun rendah.¹⁵ Hal tersebut diperkuat dengan hasil wawancara dan penyebaran angket *self-efficacy* pada siswa kelas VIII B SMPN 3 Kedungwaru yang memiliki nilai rata-rata *self-efficacy* cukup rendah. Dengan nilai terendah 44

¹¹ Dirma, H. (2019). *Korelasi Self Efficacy dengan Hasil Pembelajaran Biologi pada Kelas XI SMA Negeri 1 Rambatan*. Skripsi IAIN Batusangkar.

¹² Bandura, A. (1997). *Self Efficacy: The Exercise of Control*. New York: W. H. Freeman and Company.

¹³ *Ibid*, hal 122

¹⁴ Rahayu, Yuyu, Euis Erlin, and Taupik Sopyan. 2021. "Hubungan Antara Self Efficacy Dengan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Fungi (di SMAN 1 Cihaurbeuti)." *J-KIP (Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan)* 2(3):259.

¹⁵ Marlina, dkk. (2019). Peningkatan Kemampuan Komunikasi dan Self Efficacy Siswa SMP dengan Menggunakan Pendekatan Diskursif. *Jurnal Didaktik Matematika*, 1 (1)

dan nilai tertinggi hanya sebesar 58. Dari hasil wawancara, beberapa siswa mengaku kurang percaya diri dengan jawaban dari soal-soal yang mereka jawab, siswa juga lebih memilih menyerah jika tidak berhasil memecahkan soal yang menurutnya sulit, tanpa mencoba berusaha semaksimal mungkin. Didukung juga dari hasil wawancara pada guru mata pelajaran IPA SMPN 3 Kedungwaru yang menyebutkan siswa cenderung tidak memiliki keyakinan yang kuat dalam menyelesaikan persoalan pada pembelajaran biologi. Siswa seringkali mengeluh jika diberikan penugasan pada soal-soal sulit yang memerlukan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Di samping itu, siswa kurang berinisiatif menjawab soal yang diberikan guru jika tidak ditunjuk terlebih dahulu. Fenomena-fenomena tersebut dapat disebabkan karena model pembelajaran yang diterapkan kurang mampu mendorong keaktifan siswa dan kurang interaktif.¹⁶

Dari hasil pemaparan wawancara oleh guru IPA di SMPN 3 Kedungwaru diketahui bahwa, meskipun di sekolah sudah diterapkan kurikulum merdeka yang menawarkan model pembelajaran lebih beragam dan interaktif. Akan tetapi, kebanyakan guru masih sering menerapkan model pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru (*teacher center*). Alasan guru menerapkan model pembelajaran konvensional adalah karena guru menganggap model tersebut lebih efisien dalam pelaksanaannya. Guru juga menambahkan model pembelajaran konvensional yang diterapkan dalam mata

¹⁶ Susanti, D. 2017. “*Hubungan Self-Efficacy Dengan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sistem Ekskresi*. Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.Upi.Edu | Perpustakaan.Upi.Edu.” 1–6.

pelajaran IPA khususnya pada muatan biologi, dipadukan dengan metode belajar kelompok. Hal tersebut dikarenakan metode belajar kelompok tidak memerlukan banyak persiapan dalam pelaksanaannya dan dapat mendorong siswa untuk melakukan aktivitas penemuan konsep secara mandiri.

Namun dari hasil wawancara guru juga tidak membantah, pelaksanaan model konvensional dengan metode kerja kelompok yang dilakukan tersebut masih belum efisien karena memiliki beberapa kekurangan. Pada saat diskusi kelompok, beberapa anggota kelompok akan membebankan tugas kelompok tersebut pada anggota yang lebih mampu sehingga kontribusi tiap anggota kelompok tidak merata. Hal tersebut didukung oleh penelitian lain yang mengemukakan bahwa dari hasil pengamatan saat belajar dalam kelompok, siswa tidak terlibat dalam interaksi kelompok, tidak ada kegiatan diskusi untuk pemecahan masalah bersama. Selain itu beberapa kelompok masih didominasi oleh siswa yang pintar, oleh karena itu siswa yang kurang pintar hanya mampu menyalin pekerjaan temannya tanpa berusaha untuk memahami bagaimana cara mengerjakannya.¹⁷ Dengan aktivitas belajar demikian, proses pembelajaran dipandang belum efektif dan efisien dalam meningkatkan keyakinan diri (*self-efficacy*) maupun hasil belajar siswa. Siswa yang cenderung pasif dan tidak

¹⁷ Sahabuddin, Suryani, and Nurul Mutmainnah. 2022. "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Kerjasama Siswa Sekolah Dasar Di Kabupaten Gowa The Influence of the Use of Team Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Models on the Cooperation of Elementary." *Pinisi Journal of Education* 2(5):290–305

kreatif pada saat pembelajaran di kelas, jika dibiarkan berkelanjutan akan berdampak pada menurunnya hasil belajar mereka.¹⁸

Sebagai alternatif solusi dari permasalahan tersebut, guru sebagai pendidik perlu mengetahui model pembelajaran apa yang harus diterapkan. Keberhasilan seorang guru dalam proses pembelajaran dapat diketahui dari tingginya fokus dan pemahaman siswa pada kegiatan pembelajaran. Oleh karenanya diperlukan model pembelajaran yang memiliki peranan sebagai pedoman dalam perencanaan kegiatan pembelajaran di kelas. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan di kelas yaitu model pembelajaran kooperatif. Pemilihan ini didasari karena pembelajaran kooperatif akan lebih meningkatkan *self efficacy* pada diri siswa dibandingkan dengan pembelajaran kelompok yang biasanya diterapkan.¹⁹ Meski keduanya akan mengkonsep siswa untuk belajar bersama, akan tetapi pembelajaran kooperatif memiliki banyak perbedaan dengan pembelajaran kelompok. Pembelajaran dengan model kooperatif akan mendorong semua anggota kelompok untuk berperan aktif dalam penyelesaian tugas, berbeda dengan pembelajaran kelompok yang akan menimbulkan gejala ketergantungan dalam anggota kelompok, karena kontribusi pada kelompok tergantung dari motivasi anggota kelompok itu sendiri. Selain itu kegiatan pada pembelajaran kelompok terbatas dalam aktivitas untuk menyelesaikan tugas

¹⁸ Ismah, Z., & Ernawati, T. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas VIII Smp Ditinjau Dari Kerjasama Siswa. *Jurnal Pijar Mipa*, 13(1), 82.

¹⁹ Kurniasih. 2024. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Efikasi Diri Dalam Pembelajaran Matematika Kelas VII Di Smp Muhammadiyah 2 Purwokerto."

secara bersama-sama saja, lain hal dengan model kooperatif yang memiliki struktur, jumlah, dan teknik tertentu dalam pembelajarannya.²⁰

Pahrudin mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif cenderung dapat memberikan aktivitas yang mendorong siswa untuk berperan langsung dalam pembelajaran sehingga diharapkan pemahaman konsep pada siswa lebih tinggi melalui peran aktif yang mereka lakukan.²¹ Prinsip pembelajaran kooperatif sendiri yaitu adanya ketergantungan positif tiap anggota kelompok, tanggung jawab individu, dan partisipasi yang sama pada setiap anggota kelompok. Dengan demikian, kegiatan kelompok tidak didominasi oleh satu orang saja, melainkan setiap individu akan mempengaruhi keberhasilan dalam kerja kelompok tersebut. Model pembelajaran kooperatif memiliki manfaat diantaranya dapat mengembangkan berpikir tingkat tinggi, meningkatkan motivasi dan moral, belajar keterampilan interpersonal, meningkatkan pemahaman pribadi mengenai kemampuan diri dalam penyelesaian tugas (efikasi diri).²² Sejalan dengan pendapat hayati, pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan rasa percaya diri pada kemampuannya dan dapat meningkatkan motivasi belajar.²³ Dalam penerapannya model pembelajaran kooperatif memiliki banyak tipe, salah satunya yaitu tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

²⁰ Hayati, Sri. 2017. "Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning." *Magelang: Graha Cendekia* 120.

²¹ *Ibid*, hal 24

²² Crawford, M. (2001). *Teaching contextually: research, rationale and techniques for improving students motivation and achievement in mathematical and science*. Waco, Texas: CCI Publishing, Inc.

²³ Hayati, Sri. 2017. "Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning." *Magelang: Graha Cendekia* 120.

Teams Games Tournament (TGT) merupakan model pembelajaran kooperatif yang dapat melibatkan seluruh siswa agar terlibat aktif tanpa adanya perbedaan status, model pembelajaran ini memiliki ciri khas dengan adanya unsur permainan didalamnya.²⁴ Penggunaan *games* dalam pembelajaran ini mengemas pembelajaran menjadi menyenangkan dan menantang. Hal ini dikarenakan siswa akan melakukan pertandingan akademik, yang mana setiap anggota akan berusaha untuk meraih skor tertinggi sebagai perwakilan dari anggota kelompoknya. Pada tahapan inilah siswa didorong untuk meningkatkan *self efficacy* mereka sebagai bentuk tanggung jawab atas perannya dalam kelompok, dikarenakan *self efficacy* yang dimiliki siswa akan menentukan seberapa besar usaha yang dilakukan dalam menghadapi kesulitan persoalan yang dihadapi. Selain itu dengan adanya tahapan *reward* di akhir, mendorong siswa untuk aktif bekerjasama dalam tim. Hal tersebut didukung dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penerapan model TGT berpengaruh pada hasil belajar siswa,²⁵ minat belajar,²⁶ kemampuan pemecahan masalah,²⁷ dan sikap percaya diri.²⁸ Penerapan model TGT juga berpengaruh

²⁴ Astuti Wijayanti, "Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Fisika Dasar Mahasiswa Pendidikan IPA," *Jurnal Pijar Mipa* 11, no. 1

²⁵ Aulia Rosyida Mashudi. 2023. "*Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Dengan Bantuan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Materi Sistem Peredaran Darah Pada Kelas VIII Mtsn 13 Jombang*"

²⁶ Misgirawanti. 2020. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournaments (TGT) terhadap Minat Belajar Peserta Didik Materi Sistem Gerak Kelas VIII MTs An-Nur Palangka Raya."

²⁷ Safitri, Dian, Ma'rufi, and Salwah. 2020. "*Pengaruh Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Dan Self Efficacy Siswa.*"

²⁸ Rakhmi Zahratul Asna. 2024. "*Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Terhadap Sikap Percaya Diri Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Mts Al-Ma'arif Tulungagung*"

pada *self efficacy* siswa.²⁹ Hal tersebut dapat disebabkan karena *self-efficacy* yang kuat pada siswa akan menciptakan ketertarikan secara intrinsik dan mempertahankan komitmen mereka dalam penyelesaian suatu soal.³⁰

Dalam praktiknya, soal-soal yang disampaikan kepada siswa dalam model TGT ini bisa dilakukan dengan menggunakan berbagai media. Media tersebut menyampaikan pesan-pesan atau informasi yang bersifat instruksional dan bertujuan untuk pengajaran³¹ Penggunaan media dalam model pembelajaran ini juga menjadi upaya dalam peningkatan hasil belajar siswa. Sebagai keterbaharuan pada penelitian, maka penerapan model TGT ini berbantuan media *Bamboozle*. *Bamboozle* merupakan suatu platform edukasi interaktif berbasis web yang memadukan konsep permainan dengan pendidikan yang dapat diakses secara gratis melalui alamat website *Bamboozle.com*. *Bamboozle* merupakan media pembelajaran berbasis permainan edukatif yang mengkonsep siswa untuk melakukan kegiatan menyerupai lomba cerdas cermat.³² Konsep yang ditawarkan pada media tersebut selaras dengan sintaks yang dimiliki pada pembelajaran TGT yaitu pada tahapan *games* dan turnamen.³³ Nantinya, pada tahapan *games* dan turnamen tersebut siswa akan diberikan kesempatan untuk

²⁹ Pradipta Annuarwanda, *The Effect of Teams Games Tournament on Mathematics Self-Efficacy in Junior High Schools*. (Kalimantan Barat: EDP Sciences. 2018)

³⁰ Ghina Rahmawati, "Hubungan Self-Efficacy Dengan Prestasi Belajar Kimia Siswa SMA" (UIN Syarif Hidayatullah, 2020), Hal. 3

³¹ Yuni Yamasari. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis ICT yang Berkualitas*. Seminar Nasional Pascasarjana X-ITS.FMIPA Unesa. 2010), 15

³² Sa'diyah, I., Savitri, A., Febiola, S., Widjaya, G., & Wicaksono, F. (2021). peningkatan keterampilan mengajar Guru SD / MI melalui pelatihan media pembelajaran edu games berbasis teknologi : Quizizz dan *bamboozle*. *Jurnal Publikasi Pendidikan (Publish Journals UNM)*, 11, 198–204.

³³ Slavin, R. E. (1987). *Using Student Team Learning: Johns Hopkins Team Learning Project*. In *Psychological Bulletin*. Johns Hopkins University Press

berkompetisi dengan kelompok lain dalam memperebutkan skor tertinggi. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan media *Bamboozle* dalam pembelajaran memiliki keunggulan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas, sehingga berpengaruh pada capaian hasil belajar siswa.³⁴ Penggunaan media *bamboozle* juga memiliki keunggulan lain diantaranya dapat menumbuhkan sikap kerja sama siswa, meningkatkan suasana pembelajaran, dan dapat menampilkan materi pembelajaran lebih interaktif.³⁵

Terkait dengan pemaparan masalah diatas, diperlukan perbaikan pada model pembelajaran di kelas. Oleh sebab itu penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT di SMPN 3 Kedungwaru diharapkan dapat mengatasi permasalahan rendahnya *self efficacy* siswa dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, dari uraian latar belakang diatas diperlukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) Berbantuan *Bamboozle* terhadap *Self Efficacy* dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII di SMPN 3 Kedungwaru”**

³⁴ Mariani, Sartika Dewi, Dian Ayu Larasati, Sukma Perdana Prasetya, dan Agung Setiawan. 2022. “Pengaruh Pembelajaran Hybrid Learning Menggunakan Media *Bamboozle* Terhadap Hasil Belajar Dan Minat Belajar Siswa SMP.” *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS* 2(2):206–16.

³⁵ Iin Andriyani, *Pemanfaatan Penggunaan Ice-Breaking pada Website Bamboozle dalam Kegiatan Pembelajaran, Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, Vol. 6, No. 1, 2021, h. 321-322.

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, beberapa masalah yang dapat diidentifikasi peneliti adalah sebagai berikut:

- a. Rendahnya *self efficacy* dan hasil belajar siswa disebabkan karena tidak tercapainya penguasaan materi secara optimal pada pembelajaran IPA.
- b. Materi klasifikasi makhluk hidup sulit dipahami oleh siswa karena banyaknya pemahaman konsep yang diperlukan.
- c. Model pembelajaran yang digunakan masih berpusat pada guru (*teacher center*) sehingga tidak interaktif dan kurang melibatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajarannya.

2. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari kemungkinan-kemungkinan meluasnya masalah yang akan diteliti, maka peneliti memberikan batasan dalam penelitian ini.

Batasan-batasan tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Model pembelajaran yang diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT)
- b. Media yang digunakan adalah media pembelajaran interaktif berbasis *Bamboozle*
- c. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII SMPN 3 Kedungwaru Tulungagung Tahun ajaran 2024/2025.
- d. Materi pelajaran dalam penelitian ini adalah materi klasifikasi makhluk hidup pada kelas VII semester genap.

- e. Tingkatan *self efficacy* siswa kelas VII SMPN 3 Kedungwaru diukur dengan menggunakan instrumen berupa angket yang memenuhi indikator *self efficacy*.
- f. Hasil belajar siswa kelas VII SMPN 3 Kedungwaru pada materi klasifikasi makhluk hidup diukur dengan menggunakan instrumen tes berupa soal pilihan ganda pada ruang lingkup ranah kognitif (C2, C3, C4, dan C5).

C. Rumusan Masalah

Dari pemaparan latar belakang diatas, dapat diketahui rumusan masalah dalam penelitian ini yakni:

1. Apakah ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) berbantuan *bamboozle* terhadap *self efficacy* siswa pada materi klasifikasi makhluk hidup kelas VII di SMPN 3 Kedungwaru?
2. Apakah ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) berbantuan *bamboozle* terhadap hasil belajar siswa pada materi klasifikasi makhluk hidup kelas VII di SMPN 3 Kedungwaru?
3. Apakah ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) berbantuan *bamboozle* terhadap *self efficacy* dan hasil belajar siswa pada materi klasifikasi makhluk hidup kelas VII di SMPN 3 Kedungwaru?

D. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) berbantuan *bamboozle* terhadap *self efficacy* siswa pada materi klasifikasi makhluk hidup kelas VII di SMPN 3 Kedungwaru.
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) berbantuan *bamboozle* terhadap hasil belajar siswa pada materi klasifikasi makhluk hidup kelas VII di SMPN 3 Kedungwaru.
3. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) berbantuan *bamboozle* terhadap *self efficacy* dan hasil belajar siswa pada materi klasifikasi makhluk hidup kelas VII di SMPN 3 Kedungwaru.

E. Hipotesis Penelitian

Adapun hipotesis yang diajukan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) berbantuan *bamboozle* terhadap *self efficacy* siswa pada materi klasifikasi makhluk hidup kelas VII di SMPN 3 Kedungwaru.
2. Ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) berbantuan *bamboozle* terhadap hasil belajar siswa pada materi klasifikasi makhluk hidup kelas VII di SMPN 3 Kedungwaru.

3. Ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) berbantuan *bamboozle* terhadap *self efficacy* dan hasil belajar siswa pada materi klasifikasi makhluk hidup kelas VII di SMPN 3 Kedungwaru.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Dalam bidang ilmiah, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan sumber pengetahuan, wawasan dan pemahaman mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap *self efficacy* dan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi, rujukan atau sumber acuan dalam penggunaan model pembelajaran di kelas, dalam mengupayakan perubahan *self efficacy* dan hasil belajar siswa di kelas.

b. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan pengalaman yang menarik bagi siswa untuk dapat mempengaruhi keyakinan dirinya dalam penguasaan materi dan hasil belajar mereka pada materi pelajaran IPA.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi, wawasan, dan pengetahuan bagi pihak sekolah dalam pengembangan model pembelajaran di sekolah dalam upaya peningkatan mutu pendidikan.

d. Bagi Instansi

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan dokumentasi ilmiah bagi mahasiswa yang memerlukan referensi penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap *self efficacy* dan hasil belajar siswa.

e. Bagi Peneliti

Penelitian ini menambah banyak pengetahuan maupun pengalaman dalam penerapan model pembelajaran yang efektif di kelas, serta meningkatkan keterampilan peneliti dalam memahami penulisan karya ilmiah.

f. Bagi Peneliti Lainnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi literatur dan penunjang dalam mengembangkan wawasan pengetahuan yang berkaitan dengan pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap *self efficacy* dan hasil belajar siswa.

G. Penegasan Istilah

Untuk menghindari terjadinya salah pengertian atau salah penafsiran maka peneliti perlu menjelaskan arti dan memberikan penegasan beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini yakni:

1. Penegasan Konseptual

a. Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang diterapkan untuk membantu siswa belajar bersama dalam kelompok. Pembelajaran kooperatif merujuk pada metode belajar dalam kelompok kecil, yang mana para siswa bekerja sama untuk memaksimalkan pembelajaran mereka, baik untuk diri sendiri maupun untuk anggota kelompok.³⁶

b. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT)

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dan didalamnya menggabungkan unsur kerjasama serta kompetisi dalam format permainan berdurasi.³⁷ Pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki lima komponen yang terdiri dari tahap penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*team*), permainan (*game*),

³⁶ Anitah Sri W. 2009. Strategi Pembelajaran di SD. Jakarta. Universitas Terbuka.

³⁷ Nurhayati, Ekok, Asep Sukenda, dan Aswari Liansyah, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar" 6, no. 5 (2022).

pertandingan (*tournament*) dan penghargaan kelompok (*team recognition*).³⁸

c. *Bamboozle*

Bamboozle, merupakan sebuah platform pembelajaran interaktif yang memadukan elemen permainan dan pendidikan.³⁹ Dalam penggunaannya, dapat diakses melalui alamat web *Bamboozle.com* secara gratis.

d. *Self Efficacy*

Self efficacy adalah keyakinan seseorang akan kemampuannya dalam mengatasi atau melaksanakan suatu tugas.⁴⁰ *Self efficacy* merupakan penilaian diri, dalam menentukan sikap untuk dapat membedakan benar atau salah dalam mengerjakan sesuatu sesuai dengan yang dipersyaratkan.⁴¹

e. Hasil Belajar

Hasil belajar pada dasarnya merupakan perubahan perilaku individu yang dihasilkan melalui proses pembelajaran, yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.⁴²

³⁸ Raudhatul Isma Anis, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) dan Media Audio Visual pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup di Kelas VII SMPN 10 Banda Aceh". 2020.

³⁹ Khoiro, Deandra M., Ami Samsiah, and Haryono. 2023. "Penerapan Media Pembelajaran *Bamboozle* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas X Di SMAN 1 Pamarayan." *Edusociata Jurnal Pendidikan Sosiologi* 6(1):509–20.

⁴⁰ Bandura, A. (1997). *Self Efficacy: The Exercise of Control*. New York: W. H. Freeman and Company.

⁴¹ Alwisol. (2007). *Psikologi Kepribadian*. Malang. UMM Press.

⁴² *Ibid.*, hal. 20

f. Materi Klasifikasi Makhluk Hidup

Materi klasifikasi makhluk hidup merupakan materi dalam mata pelajaran IPA yang memuat beberapa pembahasan mengenai ciri-ciri makhluk hidup, kunci determinasi dan klasifikasi menurut whittaker.⁴³

2. Penegasan Operasional

a. Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif dalam penelitian ini dilakukan dengan pembentukan kelompok-kelompok kecil, sehingga siswa didorong untuk bekerjasama dan bertukar pendapat dengan teman sebayanya.

Model pembelajaran kooperatif memiliki banyak tipe, adapun tipe yang digunakan dalam penelitian ini adalah tipe *Teams Games Tournaments* (TGT)

b. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT)

Model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) ini dilakukan dengan kegiatan belajar berkelompok yang memiliki karakteristik adanya *game* dan turnamen akademik, dalam penelitian ini tahapan *game* dan turnamen tersebut dilakukan dengan berbantuan media *Bamboozle*. Pada pelaksanaannya media *Bamboozle* akan membantu guru dalam menyajikan soal-soal kuis yang ditampilkan pada layar

⁴³ Ratnawati Ratnawati, Fenny Roshayanti, and Joko Siswanto, "Analisis Science Motivation Konsep Klasifikasi Makhluk Hidup Pada Siswa Smp N 2 Taman," *Bioma : Jurnal Ilmiah Biologi* 9, no. 2 (2020): 243–254.

proyektor, siswa akan berebut untuk menjawab soal dan mendapatkan tambahan skor bagi masing-masing kelompoknya.

c. *Bamboozle*

Bamboozle pada penelitian ini digunakan sebagai media pembelajaran dalam menyajikan soal-soal kuis guna menunjang pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT). Media ini dikembangkan oleh peneliti melalui platform *Bamboozle.com* yang dapat diakses secara gratis, dengan fitur yang disediakan peneliti dapat membuat soal-soal kuis menjadi interaktif.

d. *Self Efficacy*

Self efficacy adalah keyakinan yang dimiliki seorang siswa akan kemampuannya dalam menjawab soal. Dalam penelitian ini *self efficacy* diukur dengan instrumen berupa angket yang telah memenuhi indikator *self efficacy*. Adapun angket yang digunakan dalam penelitian ini merujuk pada angket hasil penelitian oleh Fika Ummatul Khoiroh (2024) dengan validitas sebanyak 52 butir soal dan reliabilitas angket dengan nilai 0,959.

e. Hasil Belajar

Hasil belajar pada penelitian ini berkaitan dengan hasil belajar kognitif yang diperoleh dari keterlibatan siswa pada pembelajaran materi klasifikasi makhluk hidup yang diukur menggunakan instrumen tes (*pretest* dan *posttest*) berupa soal pilihan ganda pada ruang lingkup ranah kognitif (C2, C3, C4, dan C5).

f. **Klasifikasi Makhluk Hidup**

Klasifikasi Makhluk Hidup merupakan materi yang diajarkan pada pelajaran IPA pada siswa kelas VII SMP/MTs pada fase D kurikulum merdeka semester genap. Materi ini memuat karakteristik-karakteristik makhluk hidup, pengelompokan makhluk hidup dengan kunci dikotomi, dan keragaman makhluk hidup yang diklasifikasikan menurut taksonomi ataupun menurut kingdomnya.

H. Sistematika Pembahasan

Berikut sistematika pembahasan pada penulisan skripsi ini:

1. **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini penulis memaparkan uraian latar belakang masalah, identifikasi dan pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, hipotesis penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah, serta sistematika pembahasan.

2. **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini peneliti membahas teori-teori yang berkaitan pada objek penelitian, yang meliputi: model pembelajaran kooperatif tipe TGT, media *Bamboozle*, *self efficacy*, hasil belajar, dan materi klasifikasi makhluk hidup yang dijadikan landasan teori. Selain itu juga disajikan beberapa penelitian terdahulu dan kerangka berpikir penelitian.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini memaparkan tentang metode penelitian yang digunakan meliputi: rancangan penelitian, jenis penelitian, lokasi penelitian, variabel penelitian, data dan sumber data, kisi-kisi instrumen penelitian, jenis instrumen penelitian, teknik pengumpulan data dan analisis data.

4. BAB IV HASIL PENELITIAN

Bab ini membahas mengenai deskripsi data yang didapatkan serta dilakukan pengujian hipotesis untuk menjawab rumusan masalah yang diajukan.

5. BAB V PEMBAHASAN

Pada bab ini, memaparkan jawaban dari rumusan masalah yang telah dikemukakan mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) berbantuan *bamboozle* terhadap *self efficacy* dan hasil belajar siswa pada materi klasifikasi makhluk hidup kelas VII di SMPN 3 Kedungwaru.

6. BAB VI PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran dari penelitian.

7. DAFTAR PUSTAKA