

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sistem pertahanan tubuh merupakan materi yang di dalamnya menuntut siswa untuk berpikir secara abstrak, hal ini dikarenakan materi tersebut berhubungan dengan berbagai proses yang terjadi di dalam tubuh. Proses tersebut seperti mekanisme pertahanan tubuh, proses peradangan, dan fagositosis yang tidak dapat diamati langsung oleh siswa. Istilah-istilah baru yang terdapat didalamnya umumnya sulit dimengerti oleh siswa (Dewi, et.al., 2016). Materi sistem pertahanan tubuh adalah karakteristik materi yang tidak dapat dipelajari menggunakan cara menghafal melainkan melalui penemuan konsep materi dan memahaminya (Sari, 2015). Mengaitkan konsep sistem imun dengan nilai-nilai kehidupan juga dapat meningkatkan karakter dan nilai-nilai positif (Puspita et al., 2017).

Pemahaman konseptual sangat penting dibutuhkan agar tujuan pembelajaran tercapai (Ristanto, et al., 2018). Tanpa pemahaman konsep akan sangat menghambat proses belajar siswa dalam pendidikan formal (Hanif, et.al., 2016). Pemahaman konsep yang dimiliki oleh siswa dapat digunakan untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari (Tendrita, et al., 2017). Penerapan pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk mengembangkan pemahaman konsep dan keterampilan berpikir dapat meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan serta kualitas guru (Dilekli & Tezci, 2016).

Pemahaman konsep dan manfaat dari proses pembelajaran itu sendiri bukan merupakan fokus utama dari sistem pendidikan selama ini. Pendidikan selama ini hanya mementingkan perolehan hasil akhir saja (Smarabawa et.al., 2013). Sejumlah materi yang diberikan pada siswa dalam proses belajar mengharuskan siswa menghafal tanpa diberi kesempatan untuk memaknai materi yang dipelajari sehingga siswa banyak belajar tetapi kurang mampu memberi makna belajar (Smarabawa et al., 2013). Temuan di lapangan

didapati bahwa siswa mengalami kesulitan ketika dihadapkan pada materi yang padat sehingga siswa cenderung menggunakan cara menghafal. Materi pelajaran yang cukup padat membuat siswa lebih cenderung menghafalkan informasi yang didapat tanpa mencoba untuk mengaitkan konsep yang telah dipelajari sebelumnya (Shabania et al., 2015). Kondisi inilah yang menyebabkan rendahnya prestasi belajar di bidang sains.

Kono et al., (2016) mengungkapkan rendahnya pemahaman konsep disebabkan oleh banyak faktor diantaranya belum maksimalnya siswa dalam proses pembelajaran, fasilitas mengajar masih terbatas, strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang melibatkan siswa secara kooperatif, masih didominasi oleh pembelajaran konvensional, dan siswa masih kurang memberdayakan kemampuannya. Hal senada diungkapkan oleh Patrianingsih & Kaseng (2016) mengungkapkan faktor-faktor yang menyebabkan lemahnya konsep adalah pemahaman konsep yang tidak sesuai, siswa kurang lengkap dalam menerima informasi, minat belajar, dan pengalaman siswa yang rendah.

Salah satu cara agar siswa mudah memahami konsep yaitu dengan melibatkan siswa secara aktif (Tendrita et al., 2017). Pemahaman konsep siswa juga dapat meningkat dengan baik apabila guru dapat merencanakan pembelajaran yang efektif sesuai topik (Hidayah, 2021). Salah satu solusi yang tepat dari permasalahan tersebut adalah menggunakan model pembelajaran kooperatif yang menuntut siswa untuk aktif berperan dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, tidak ada perbedaan status dalam aktivitas siswa, mudah untuk diaplikasikan, dan mengandung unsur permainan serta penguatan (Afandi, 2020). Aktivitas belajar yang dirancang dengan memasukkan unsur permainan dalam pembelajaran kooperatif model TGT dapat membuat siswa lebih rileks, disamping menumbuhkan sikap kerjasama dan tanggung jawab serta persaingan yang sehat sehingga hasil belajar siswa dapat mengalami peningkatan (Afandi, 2020). Pada sintaks model pembelajaran TGT biasanya menggunakan suatu media pembelajaran agar

lebih menarik minat siswa (Marwanto et al., 2018). Pembelajaran kooperatif tipe TGT berupa permainan disusun dari pertanyaan pada sebuah kartu (Rohmah & Wahyudin, 2016).

Penelitian kali ini, dilakukan pembaharuan permainan pada model TGT menggunakan media pembelajaran *online* berbasis aplikasi. Perkembangan zaman, muncul berbagai media berbasis aplikasi untuk menunjang proses pembelajaran (Mulyani & Haliza, 2021). Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran (Hartanti, 2019). Aplikasi-aplikasi berbasis internet harus dapat digunakan oleh pendidik sebagai bentuk variasi dalam pembelajaran agar lebih menarik siswa dan meningkatkan prestasi mereka (Bunyamin et al., 2020). Salah satu aplikasi pembelajaran yang sedang berkembang saat ini yaitu *Kahoot* (Faidah, 2020).

Kahoot adalah *game-based student response system* (GSRS) ruang kelas sementara diubah menjadi permainan, guru sebagai pembawa acara permainan, dan siswa sebagai pesaing (Wang, 2015). *Kahoot* dapat membuat pembelajaran menjadi sangat menyenangkan dan dapat membuat siswa tidak bosan mengikuti pembelajaran yang sangat sulit dimengerti (Mustikawati, 2019). Tujuan *Kahoot* adalah untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, kenikmatan dan konsentrasi, meningkatkan prestasi belajar dan dinamika kelas. *Kahoot* merupakan platform pembelajaran berbasis *game* yang digunakan untuk meninjau pengetahuan siswa, untuk penilaian formatif, atau sebagai istirahat dari kegiatan kelas (Wang & Tahir 2020).

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Hidayah (2021), pada kelas yang menggunakan model TGT, terdapat peningkatan pemahaman konsep siswa yang sangat signifikan dibandingkan model *Discovery Learning*. Berbagai penelitian telah dilakukan dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran TGT namun, minimnya penelitian yang spesifik untuk mengukur tingkat pemahaman konsep sistem pertahanan tubuh melalui model pembelajaran TGT menggunakan *Kahoot*. Keutamaan dari penelitian ini adalah dibutuhkannya suatu model pembelajaran kooperatif menggunakan suatu media pembelajaran digital yang dapat meningkatkan pemahaman

konsep sistem imun. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan *Kahoot* diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep sistem imun.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Materi sistem pertahanan tubuh merupakan materi yang sulit dikarenakan siswa mempelajari konsep abstrak yang tidak dapat diamati secara langsung sehingga menuntut dibutuhkan suatu model pembelajaran yang tepat untuk memaksimalkan proses pemahaman konsep.
2. Siswa masih menggunakan cara menghafalkan materi tanpa mencoba untuk mengaitkan konsep yang telah dimiliki sebelumnya.
3. Rendahnya pemahaman konsep siswa
4. Sedikit ditemukannya penelitian yang spesifik untuk mengukur tingkat pemahaman konsep sistem imun melalui model pembelajaran TGT menggunakan *Kahoot*.

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada masalah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan *Kahoot* terhadap pemahaman konsep sistem imun.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan *Kahoot* memengaruhi pemahaman konsep sistem imun?.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini yaitu mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan *Kahoot* terhadap pemahaman konsep sistem imun.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat yang diharapkan yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan informasi dalam ruang lingkup ilmu pendidikan dan pengetahuan mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan *Kahoot* terhadap pemahaman konsep sistem imun.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Peneliti

Peneliti dapat mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan *Kahoot* terhadap pemahaman konsep sistem imun. Selain itu, dapat menambah wawasan pengetahuan dan pengalaman peneliti sebagai calon guru untuk mengaplikasikan model pembelajaran yang inovatif.

b. Manfaat Bagi Siswa

Diharapkan pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat memberikan pengalaman dan pengetahuan baru agar dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan pemahaman konsep sistem imun.

c. Manfaat Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian ini mampu memberikan gambaran kepada sekolah mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan memberikan gambaran mengenai pengaruh penerapannya terhadap pemahaman konsep sistem imun.