

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran sains memiliki peran penting dalam kehidupan manusia yang mencakup konsep, fakta, prinsip, hukum, dan teori yang menjelaskan suatu fenomena alam (Rapi et al., 2022; Tanti et al., 2020). Pembelajaran sains dapat berpotensi dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas untuk menghadapi tantangan di era society 5.0 (Rapi et al., 2022). Sumber daya manusia yang berkualitas dapat terwujud apabila pembelajaran sains dapat menumbuhkan kemampuan berpikir secara kreatif dan logis, dapat memecahkan masalah, serta mampu beradaptasi terhadap perkembangan zaman (Rapi et al., 2022; Sukarni et al., 2020). Salah satu mata pelajaran yang termasuk ke dalam bagian dari sains adalah pembelajaran biologi (Agustina et al., 2021; Nisak, 2021).

Pembelajaran biologi dapat mengarahkan peserta didik untuk lebih mudah memahami fenomena biologis di sekitarnya. Salah satu materi biologi yang perlu dipelajari adalah ekosistem. Materi ekosistem termasuk ke dalam pelajaran biologi kelas X SMA dengan cakupan materi yang cukup luas (Sudianto et al., 2024). Pembelajaran biologi tidak hanya menekankan hafalan suatu konsep secara terpisah, tetapi juga mendorong peserta didik untuk mengembangkan pemahaman secara mendalam dan mengaitkan berbagai konsep yang dipelajari.

Pemahaman konsep merupakan kemampuan peserta didik untuk memahami suatu konsep yang telah dipelajari dengan cara menjelaskan kembali secara verbal atau tertulis menggunakan kalimat sendiri dalam bentuk yang mudah dipahami (Nurhayanti et al., 2022; Suliyadi et al., 2024). Pemahaman konsep penting dimiliki peserta didik karena memudahkan peserta didik dalam memahami makna dari apa yang telah dipelajari, mencapai tujuan pembelajaran, serta dapat menyelesaikan berbagai kesulitan dengan berbagai cara (Prajoko et al., 2023; Stovner, 2022).

Rendahnya pemahaman konsep suatu materi yang dimiliki oleh peserta didik dapat mempengaruhi proses pembelajaran di tahap selanjutnya (Suliyadi et al., 2024). Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa tingkat pemahaman konsep peserta didik pada materi ekosistem tergolong rendah. Penelitian oleh Wahyuni et al. (2023) menjelaskan bahwa pemahaman konsep peserta didik dapat

dikategorikan rendah karena model pembelajaran dan bahan ajar yang diterapkan oleh guru di kelas kurang efektif dalam membantu peserta didik memahami konsep ekosistem. Penelitian oleh Sudianto et al. (2024), menyatakan bahwa rendahnya pemahaman konsep peserta didik SMA disebabkan oleh minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik serta model pembelajaran yang kurang efektif.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, diketahui bahwa rendahnya pemahaman konsep ekosistem disebabkan oleh media dan model pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran kurang efektif dan menarik. Menurut Nurjamilah & Fahyuni (2024), menyatakan bahwa penerapan model dan media pembelajaran yang tepat sangat penting untuk mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran.

Salah satu solusi untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik pada materi ekosistem yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran kooperatif yang menggabungkan pembelajaran kelompok, diskusi serta permainan dalam proses pembelajaran yang dapat membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan memudahkan peserta didik dalam memahami suatu konsep yang dipelajari (Nurina & Nurita, 2024). Hal tersebut sejalan dengan penelitian Ningrum et al. (2023) dan Panggabean (2021) mengungkapkan bahwa penggunaan model TGT dapat membuat peserta didik menjadi lebih aktif mengikuti proses pembelajaran dan memudahkan peserta didik dalam memahami konsep yang telah dipelajari.

Penerapan model TGT perlu didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang efektif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Media pembelajaran yang efektif harus menciptakan suasana belajar yang menarik, interaktif, dapat mempermudah dalam memahami konsep (Firmaningrum et al., 2022; Rahmah & Risnani, 2023). Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran, yaitu media pembelajaran interaktif melalui web (Mauliansyah et al., 2023). Penggunaan media interaktif melalui website dapat memudahkan peserta didik untuk memahami konsep karena adanya berbagai fitur interaktif yang menarik membuat peserta didik menjadi lebih antusias dan aktif mengikuti proses pembelajaran (Ferdiansyah & Irfan, 2021). Salah satu media pembelajaran interaktif melalui website yang dapat digunakan adalah website genially.

Website genially merupakan salah satu platform pembelajaran berbasis *web* yang dapat diakses secara *online* melalui gawai atau laptop serta memiliki berbagai fitur interaktif yang menarik, seperti adanya quiz dalam bentuk permainan yang dapat disesuaikan dengan materi pelajaran yang sedang dipelajari (Rahayu et al., 2023). Salah satu fitur yang terdapat pada web tersebut adalah permainan ular tangga dengan konten digital yang menarik dan dapat dimodifikasi dengan materi pembelajaran (Allia et al., 2024).

Penggunaan media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan pemahaman konsep karena membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan. Sejalan dengan penelitian Rahayu & Suryani (2022), mengungkapkan bahwa rata-rata pemahaman konsep peserta didik di kelas eksperimen yang menggunakan model *Teams Games Tournament* dengan media ular tangga lebih tinggi, dibandingkan kelas kontrol tanpa menggunakan media ular tangga. Hal tersebut diketahui bahwa media ular tangga dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik.

Fokus penelitian ini adalah mengkaji pengaruh model *Teams Games Tournament* dengan website ular tangga genially terhadap pemahaman konsep ekosistem pada peserta didik SMA. Media ular tangga digunakan pada penelitian ini karena sesuai dengan tahapan model TGT dan dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam berdiskusi, sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami konsep secara mendalam. Kebaruan penelitian ini terletak pada belum adanya studi yang mengkaji penggunaan website ular tangga genially terhadap pemahaman konsep ekosistem pada peserta didik SMA. Penggunaan media ular tangga genially memiliki tampilan desain yang menarik dengan berbagai elemen interaktif, seperti adanya kotak angka yang dapat memunculkan tantangan berupa pertanyaan yang disesuaikan dengan materi pembelajaran (Allia et al., 2024; Lailiyah & Wadud, 2024). Penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep ekosistem.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Kemampuan pemahaman konsep peserta didik pada materi ekosistem masih tergolong rendah.

2. Penggunaan model pembelajaran yang kurang efektif dapat menghambat peserta didik dalam memahami konsep ekosistem secara mendalam.
3. Minimnya penggunaan media pembelajaran interaktif dapat membuat proses pembelajaran menjadi kurang menarik sehingga peserta didik kesulitan dalam memahami konsep ekosistem.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi pada pengaruh model *Teams Games Tournament* dengan website ular tangga genially terhadap pemahaman konsep ekosistem pada peserta didik SMA.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :
“Apakah terdapat pengaruh model *Teams Games Tournament* dengan website ular tangga genially terhadap pemahaman konsep ekosistem pada peserta didik SMA?”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah tersebut, maka tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model *Teams Games Tournament* dengan website ular tangga genially terhadap pemahaman konsep ekosistem pada peserta didik SMA.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Dapat menambah wawasan dan memperkaya hasil penelitian tentang model *Teams Games Tournament* dengan website ular tangga genially serta memperluas literatur terkait teori pembelajaran dan media edukatif.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik, penelitian ini dapat meningkatkan pemahaman konsep pada materi ekosistem dan meningkatkan keaktifan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

- b. Bagi guru, penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan guru dalam mengimplementasikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan website ular tangga genially secara efektif sehingga meningkatkan pemahaman konsep ekosistem.
- c. Bagi peneliti, penelitian ini dapat menjadi sumber referensi dan menambah wawasan peneliti bagi penelitian selanjutnya mengenai pengaruh model pembelajaran TGT dengan website ular tangga genially terhadap pemahaman konsep materi ekosistem.

