

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang tengah diterapkan diberbagai jenjang pendidikan di Indonesia. Kurikulum ini menekankan bagaimana pembelajaran yang mandiri memberikan pendidik dan peserta didik kemampuan untuk berkreasi dan berperan aktif dalam pembelajaran mereka. Kurikulum merdeka mengembalikan peran penting yang dimiliki oleh lembaga pendidikan, guru, dan siswa dalam menciptakan pengalaman belajar yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan masing-masing siswa. Hal ini memotivasi siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran interaktif yang mempererat hubungan antara siswa dan pendidik. Selain itu, kurikulum ini mendorong peserta didik untuk memiliki pemikiran kritis, penalaran analitis, kreativitas, dan kerja sama tim yang termasuk kemampuan penting di abad ke-21. Para guru juga harus secara aktif terlibat dalam persiapan dan peningkatan diri mereka sendiri untuk menjadi pendidik yang terampil, kreatif, dan cakap (Padilah dkk., 2023).

PISA (*Programme for International Student Assessment*) yang merupakan suatu studi internasional di bidang pendidikan mempunyai aspek penilaian kinerja siswa terhadap IPA berdasarkan beberapa penilaian yakni konteks, pengetahuan, kompetensi. Konteks sendiri mencakup isu lokal maupun global baik yang terkini maupun yang terdahulu sehingga siswa di tuntut pemahamannya mengenai ilmu pengetahuan dan teknologi. Pengetahuan dalam hal ini merupakan pemahaman siswa dalam memahami fakta, konsep dan teori dalam pembelajaran IPA. Sementara Kompetensi meninjau siswa melalui kemampuan dalam menjelaskan fenomena ilmiah melalui evaluasi dan penyelidikan ilmiah, serta menafsirkan data dan bukti secara ilmiah. Sehingga dapat disimpulkan pembelajaran IPA menjadi kunci untuk mempersiapkan generasi masa depan yang dapat bersaing secara global dan berkontribusi pada solusi untuk tantangan kompleks di dunia ini (OECD, 2023).

Salah satu pembelajaran IPA dalam tingkat sekolah menengah pertama adalah pemaparan materi tata surya yang mempunyai ruang lingkup pembelajaran yang cukup luas sehingga menuntut tingkat pemahaman yang tinggi. Siswa seringkali cenderung menghafal sistem tata surya tanpa memahami karakteristik dan bentuk tiap benda langit. Menghafal seperti itu menyebabkan siswa lebih cepat melupakan materi tersebut sehingga akan mengakibatkan ketidakmampuan sebagian besar siswa untuk menjelaskannya ketika ditinjau kembali. Para siswa tidak hanya harus memahami konsep dan teori, tetapi juga harus menghubungkannya dengan kehidupan nyata untuk pengalaman belajar yang lebih bermakna. Keterkaitan dengan kehidupan sehari-hari ini tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga menumbuhkan keterlibatan yang lebih besar dan hasil belajar yang lebih baik bagi para siswa.

Permasalahan yang ditemukan di sekolah SMPN 6 Kisaran berdasarkan hasil wawancara dengan guru IPA di sekolah tersebut masih ditemukan siswa yang kesulitan dalam mempelajari materi tata surya, terkhususnya pada pemaparan materi karakteristik setiap planet serta benda langit lainnya yang mana sekitar 53% peserta didik memiliki nilai ulangan yang berada dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran. Nilai KKTP yang ditetapkan untuk kelas VII di SMP Negeri 6 Kisaran adalah 70. Terdapat tujuan pembelajaran yang sulit untuk di capai peserta didik dalam materi bumi dan tata surya yakni, (1) Peserta didik dapat mendeskripsikan karakteristik komponen tata surya, (2) Peserta didik dapat mencari informasi tentang planet-planet penyusun tata surya, dan (3) Peserta didik mampu mendeskripsikan fenomena-fenomena benda langit beserta pengaruhnya terhadap bumi. Berdasarkan uraian diatas, apabila peserta didik tidak dapat memahami komponen tata surya beserta karakteristiknya maka peserta didik akan kesulitan untuk memahami fenomena-fenomena benda langit beserta pengaruhnya terhadap bumi.

Pembelajaran yang masih berfokus kepada guru sering memunculkan masalah dalam pembelajaran, seperti partisipasi siswa yang pasif dapat dilihat dari kurangnya minat mereka untuk berinteraksi dengan guru dan siswa lainnya. Tingkat keterlibatan siswa selama di kelas memiliki pengaruh besar pada seberapa baik mereka secara akademis. Partisipasi siswa sangat penting untuk efektivitas

belajar kelas karena pembelajaran terjadi paling baik ketika siswa secara aktif terlibat dalam proses di semua tingkatan baik secara mental, fisik, dan sosial (Hanifah & Sumardi, 2022).

Penggunaan model pembelajaran yang tepat sangat dibutuhkan untuk meningkatkan partisipasi peserta didik yang lebih aktif sehingga akan meningkatkan hasil belajar mereka. Model pembelajaran berbasis turnamen kelompok seperti model kooperatif tipe *Team Games Tournament* dapat dijadikan solusi dalam mengatasi permasalahan tersebut. Dalam penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament*, para siswa baik secara individu dan berkelompok aktif menciptakan dan mengorganisasikan informasi yang diperoleh dari kerja kelompok yang kooperatif. Inti dari model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* ini adalah kerja sama antar siswa di tiap kelompoknya, persaingan sehat siswa antar kelompok, dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Model ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa yang akan berdampak baik pada tujuan pembelajaran (Astuti, 2022).

Penggunaan model TGT akan semakin menarik jika menggunakan bantuan media pembelajaran. Sebagaimana yang dikatakan Launin (2022) Motivasi siswa untuk belajar dapat ditingkatkan dengan menggunakan media belajar yang menarik. *Wordwall quizz* adalah sebuah platform gamifikasi digital berbasis web dengan berbagai kemampuan permainan dan kuis yang sangat kompatibel dengan konsep TGT. Dengan bantuan berbagai elemen permainannya, siswa dapat memahami prinsip-prinsip tata surya dengan lebih baik. Misalnya, siswa dapat mencocokkan deskripsi planet-planet langit dengan visual dalam permainan *Find the Match*. Hasilnya *Wordwall quizz* dianggap cukup bermanfaat dalam membantu siswa memahami konsep tata surya.

Penelitian yang dilakukan oleh Miftia & Widiyanti (2023) menunjukkan penerapan model pembelajaran TGT telah terbukti meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi sistem tata surya di kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Ngawi. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata post-test 80,05. Sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Ismah dan Ernawati (2018) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas VIII

SMP Ditinjau Dari Kerjasama Siswa” menunjukkan adanya kecenderungan kerja sama antar siswa dan hasil belajar IPA siswa yang tinggi ketika menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*.

Hasil penelitian diatas membuktikan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar peserta didik, namun dalam penelitian tersebut belum menunjukkan apakah terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan keaktifan belajar peserta didik. Disamping itu penggunaan media berbantuan *Wordwall quizz* juga belum pernah digunakan sebagai media bantuan untuk penggunaan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* pada materi sistem tata surya dalam jenjang pendidikan SMP. Sehingga penulis ingin membuktikan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Wordwall quizz* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas VII di SMPN 6 Kisaran.

Berdasarkan latar belakang diatas masih ditemukan hasil belajar yang belum memenuhi kriteria pada materi bumi dan tata surya kelas VII SMPN 6 Kisaran, maka dari itu penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengangkat judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Wordwall quizz* Pada Materi Bumi dan Tata Surya Terhadap Hasil Belajar dan Keaktifan Siswa Kelas VII SMP Negeri 6 Kisaran”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu;

1. Masih ditemukan nilai hasil belajar IPA siswa yang rendah atau dibawah KKTP (70).
2. Siswa mengalami kesulitan dalam mengenali karakteristik setiap planet-planet dan benda langit lainnya penyusun tata surya.
3. Pembelajaran IPA pada materi Bumi dan Tata Surya yang masih berpusat pada guru (*Teacher Center Learning*).

4. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) belum pernah digunakan sebelumnya.
5. Aktivitas belajar yang masih pasif akibat kurang terlibatnya siswa dalam kegiatan pembelajaran berlangsung.

1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang akan menjadi sasaran dalam penelitian ini yaitu:

1. Model pembelajaran yang digunakan ialah model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall quizz*.
2. Penelitian ini diterapkan pada materi Bumi dan Tata Surya sub materi Sistem Tata Surya.
3. Hasil belajar yang diukur adalah hasil belajar dalam ranah kognitif melalui tes berupa *pre-test* dan *post-test*.
4. Keaktifan belajar siswa yang diukur meliputi beberapa jenis aktivitas, yaitu *Oral Activities*, *Motor Activities*, *Mental Activities*, dan *Emotional Activities*.
5. Keaktifan belajar siswa diukur dengan melakukan pengamatan pada saat pembelajaran berlangsung dikelas dengan menggunakan lembar observasi.

1.4. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana perbedaan keaktifan belajar siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall Quizz* dengan siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran langsung pada materi Bumi dan Tata Surya sub materi sistem tata surya siswa kelas VII SMP Negeri 6 Kisaran?
2. Bagaimana perbedaan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall Quizz* dengan siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran langsung pada materi Bumi dan Tata Surya sub materi sistem tata surya siswa kelas VII SMP Negeri 6 Kisaran?

3. Bagaimana korelasi antara keaktifan belajar siswa dengan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 6 Kisaran pada materi Bumi dan Tata Surya sub materi sistem tata surya yang dibelajarkan dengan model Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall quizz* pada siswa SMP Negeri 6 Kisaran?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui perbedaan keaktifan belajar siswa yang dibelajarkan antara penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall quizz* dengan model pembelajaran langsung.
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang dibelajarkan antara penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall quizz* dengan model pembelajaran langsung.
3. Untuk mengetahui korelasi antara keaktifan belajar siswa dengan hasil belajar siswa dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall quizz*.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Penulis melihat hal ini sebagai kesempatan untuk belajar, berlatih, dan memperoleh pengalaman dalam meningkatkan kompetensi mengajar ini akan menjadi sumber daya yang berguna untuk pekerjaannya di masa depan.
2. Bagi guru, Dengan mengatasi masalah yang muncul selama kegiatan pembelajaran, guru dapat memanfaatkannya untuk memilih dan meningkatkan model dan media pembelajaran yang efisien untuk pengajaran IPA.
3. Bagi siswa, dapat meningkatkan kualitas pengalaman belajar dengan memberikan pemahaman yang lebih tinggi, kreativitas yang lebih tinggi, keterlibatan yang lebih besar, dan kerja tim yang lebih baik.

4. Bagi kepala sekolah, dengan menggunakan model dan media yang efisien di sekolah mereka, kepala sekolah dapat memperoleh wawasan penting tentang bagaimana meningkatkan kualitas pengajaran.
5. Bagi peneliti lainnya, sebagai bahan referensi tambahan dan perbandingan terhadap hasil penelitian yang sejenis.

