

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Pasal 1 Nomor (19) Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan, pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan, lingkungan belajar dan pesan-pesan dari sumber pesan tersebut kepada pembelajar atau penerima pesan melalui saluran atau media tertentu. Menurut Yamin (2011), pembelajaran adalah proses terbentuknya hubungan antara peserta didik dengan peserta didik lainnya, antara peserta didik dengan sumber belajar, dan antara peserta didik dengan peserta didik.

Pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam, fisika merupakan cabang ilmu yang besar perannya bagi pendidikan dan bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari karena dalam fisika mengkaji mengenai keadaan alam semesta dan kehidupan nyata. Kurangnya guru dalam membuat pembelajaran yang menarik dapat membuat keaktifan dan minat belajar siswa yang rendah sehingga siswa mudah jenuh dalam belajar. Akibat rendahnya keaktifan dan minat belajar siswa akan berdampak pada hasil belajar siswa sendiri khususnya pada pembelajaran fisika. Hasil belajar siswa di sekolah akan menjadi tolak ukur dalam melihat kualitas pendidikan di suatu sekolah. Pentingnya peranan mempelajari fisika menjadikan pemerintah terus berupaya dalam meningkatkan mutu pendidikan dan pengajaran dari sekolah dasar sampai ke jenjang perguruan tinggi.

Pendidikan merupakan suatu sistem yang dirancang untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Tujuan pendidikan pada hakekatnya adalah suatu proses terus menerus manusia untuk mengulangi masalah-masalah yang dihadapi sepanjang hidup. Sistem pendidikan tersebut dibentuk oleh unsur-unsur seperti peserta didik, pendidik, interaksi edukatif antara pendidik dengan peserta didik, materi pendidikan, dan lingkungan pendidikan. Semua unsur pendidikan tersebut merupakan kesatuan dalam rangka mencapai tujuan pendidikan. Proses utama dalam pendidikan formal di sekolah adalah belajar dan mengajar. Kegiatan belajar mengajar yang baik adalah kegiatan yang melibatkan semua unsur dalam belaja

seperti siswa, pendidik, fasilitas pendidikan, lingkungan dan model pembelajaran. Keberhasilan kegiatan belajar mengajar dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor dari dalam seperti intelegensi, minat, bakat, keadaan jasmani dan rohani, serta motivasi. Adapun faktor dari luar meliputi model pembelajaran yang digunakan, keadaan lingkungan, serta sarana dan prasana sekolah (S.N, 2014).

Pembelajaran yang menggunakan permainan merupakan salah satu cara agar proses pembelajaran yang dilakukan dapat meningkat dengan dilakukan pembentukan kelompok kecil dengan tujuan saling membantu dalam belajar dan melakukan pembelajaran mandiri dengan saling bertanya antar kelompok secara bergilir (Purwanto, 2011). Perkembangan teknologi informasi telah mempengaruhi penggunaan berbagai jenis media sebagai alat pendukung proses pembelajaran. Bahan ajar merupakan bahan minimal yang disiapkan untuk guru dan guru diharapkan mampu menggunakan media tersebut secara efektif dan efisien untuk menyampaikan pembelajaran di kelas kepada siswa. Saat ini multimedia berkembang sangat pesat namun tidak semua guru dapat memanfaatkannya. Guru harus lebih profesional untuk dapat memanfaatkan multimedia yang ada dengan terlebih dahulu menguasai media sederhana yang menjadi dasar pengembangan media pembelajaran. Guru profesional harus memiliki empat keterampilan, yaitu: keterampilan pendidikan, keterampilan pribadi, sosial dan profesional. Kompetensi mengajar menuntut guru untuk mampu melaksanakan pembelajarannya dengan baik. Pembelajaran dapat terlaksana dengan baik kalau guru dapat merencanakan atau merancang pembelajaran dengan sistematis dan cermat. Salah satu komponen yang perlu mendapat perhatian dalam perencanaan pembelajaran adalah pemilihan media pembelajaran yang sesuai dan cocok untuk materi yang di ajarkan dan juga untuk menarik minat para siswa dalam belajar.

Sarana pembelajaran tidak hanya memerlukan pengetahuan teoritis tetapi juga harus didukung dengan banyak praktek, dengan cara merancang, menggunakan media, dan mungkin mengembangkan media. Sebagai seorang guru hendaknya juga berusaha menggunakan alat-alat teknologi elektronik modern yang sedang berkembang, serta merancang dan menggunakan bahan-bahan sederhana yang akan digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Bahan belajar ada banyak jenisnya dan tidak ada bahan yang lebih baik dari bahan lainnya karena

masing-masing bahan mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing. Guru harus fasih dalam menggunakan berbagai jenis media, dengan karakteristik yang sesuai, sehingga mereka dapat memilih dan menggunakan media yang sesuai dengan keterampilan dasar, pengalaman belajar, dan materi yang disiapkan guru untuk proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi proses pembelajaran di MTs. Negeri 2 Medan, permasalahan yang biasanya terjadi di dalam kelas ketika menerapkan pembelajaran konvensional dimana guru lebih kepada repetisi atau pengulangan dan pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher center*) dan siswa yang memiliki motivasi belajar rendah serta cenderung menjadi pasif dalam pembelajaran. Permasalahan tersebut dapat berdampak terhadap hasil belajar siswa, hal ini dapat diketahui dari hasil belajar beberapa siswa yang masih memiliki nilai dibawah KKM dengan nilai dibawah 70 dan belum mencapai tujuan pembelajaran. Permasalahan yang ditemukan juga ialah guru yang kurang memvariasikan penerapan model pembelajaran dalam proses belajar mengajar dan kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran disekolah. Permasalahan yang ditemukan juga terjadi pada materi pelajaran bersifat teoritis/hapalan yang mengakibatkan siswa lekas bosan dan kurang memahami konsep pembelajaran IPA.

Permasalahan yang diuraikan di atas dicoba untuk dipecahkan melalui penerapan model pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), dimana proses pembelajaran tipe bermain dapat dilaksanakan dengan pertanyaan-pertanyaan relevan dengan materi dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar yang terdiri dari 5-6 orang anggota dengan kemampuan, jenis kelamin, suku dan ras yang berbeda (Nurdyansyah dan Fahyuni, 2016). Model pembelajaran TGT memberikan kesempatan kepada guru untuk mengadakan turnamen akan membangun kerja sama tim dan saling memberikan kepercayaan pada anggota tim pada saat berkompetisi. Dengan adanya kepercayaan antar anggota tim maka anggota tim yang berkompetisi akan melakukan yang terbaik agar tim mereka

menang. Turnamen dalam model pembelajaran TGT akan memberikan kesenangan kepada siswa terhadap permainan sehingga akan tercipta minat dan keaktifan belajar (Monika, 2013). Keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami materi dan dapat mengingat materi pembelajaran dengan baik.

Pada penelitian Alamsyah, dkk., (2023), didapatkan hasil penelitian model pembelajaran TGT berbantuan media *wordwall* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI IPS di SMAN 1 Cihaurbeuti hal tersebut sejalan dengan teori konstruktivisme bahwa dalam teori ini pengetahuan bukan sesuatu yang sudah ada, melainkan suatu proses yang terus menerus berkembang, dimana proses tersebut keaktifan seseorang menentukan dalam mengembangkan pengetahuannya (Karyono, 2018).

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan di atas, maka penulis perlu melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* Berbasis Media *Wordwall* Pada Materi Sistem Tata Surya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MTs. Negeri 2 Medan”**.

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Guru masih kurang dalam penggunaan model dan media pembelajaran yang bervariasi, hanya menggunakan pembelajaran konvensional.
2. Suasana pembelajaran yang cenderung monoton atau berpusat pada guru saja.
3. Materi pelajaran bersifat teoritis/hapalan yang mengakibatkan siswa lekas bosan dan bersifat pasif dalam proses pembelajaran.
4. Masih terdapat siswa yang mendapatkan hasil belajar di bawah KKM dan belum mencapai tujuan pembelajaran.
5. Siswa kurang aktif dan merasa kesulitan dalam memahami konsep pembelajaran IPA.

1.3 Ruang Lingkup

Berdasarkan hasil identifikasi masalah di atas, ruang lingkup penelitian ini difokuskan pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berbasis Media *Wordwall* pada kelas VII untuk meningkatkan hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran di MTs. Negeri 2 Medan.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka penulis akan mengemukakan yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).
2. Materi yang diajarkan dalam penelitian ini adalah materi sistem tata surya.
3. Penelitian ini dilakukan pada kelas VII MTs. Negeri 2 Medan Tahun Pembelajaran 2023/2024.
4. Hasil belajar pada penelitian ini dibatasi pada nilai tes kognitif (C1-C6) dan aktivitas belajar.

1.5 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar dan aktivitas siswa dalam mata pelajaran IPA pada materi bumi dan tata surya setelah dilakukan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis Media *Wordwall* di kelas VII MTs. Negeri 2 Medan tahun pembelajaran 2023/2024?
2. Apakah penerapan model kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa dalam materi sistem tata surya di kelas VII MTs. Negeri 2 Medan tahun pembelajaran 2023/2024?
3. Apakah tingkat ketercapaian indikator tercapai dalam penerapan model kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa

dalam materi sistem tata surya di kelas VII MTs. Negeri 2 Medan tahun pembelajaran 2023/2024?

1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA pada materi bumi dan tata surya setelah dilakukan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis Media *Wordwall* di kelas VII MTs. Negeri 2 Medan tahun pembelajaran 2023/2024.
2. Untuk mengetahui efektivitas penerapan model kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi sistem tata surya di kelas VII MTs. Negeri 2 Medan tahun pembelajaran 2023/2024.
3. Untuk mengetahui keberhasilan tingkat ketercapaian indikator dalam penerapan model kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi sistem tata surya di kelas VII MTs. Negeri 2 Medan tahun pembelajaran 2023/2024.

1.7 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan diharapkan agar dapat bermanfaat kepada segala pihak. Adapun manfaat yang diharapkan adalah sebagai berikut:

- 1) Bagi Guru

Sebagai bahan perbandingan dan referensi mengenai pemanfaatan model pembelajaran dan media yang menarik agar dapat diterapkan dalam pembelajaran agar proses belajar yang menyenangkan dan bervariasi.

- 2) Bagi Siswa

Memberikan pengalaman belajar dengan menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang belum pernah diterapkan sebelumnya dan membentuk sikap kooperatif dan semangat siswa dalam belajar kelompok serta memotivasi siswa dalam berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

3) Bagi Sekolah

Dapat meningkatkan mutu sekolah melalui peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam.

4) Bagi Penulis

Sebagai bahan masukan untuk meningkatkan kemampuan dalam menerapkan model pembelajaran berbasis media pembelajaran yang menarik guna meningkatkan hasil belajar siswa dan menjadikan penelitian sebagai persiapan untuk menjadi guru yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

