

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah upaya untuk membuat lingkungan dan proses pembelajaran. Siswa secara aktif mengembangkan kemampuan dirinya untuk memperoleh spiritual, pemahaman, akhlak mulia dan keterampilan yang diperlukan bagi mereka, masyarakat, bangsa dan negara. Proses pembelajaran guru didasarkan pada buku atau lembar kerja, dan siswa harus mengikuti model pembelajaran yang dipilih guru. Model pembelajaran yang salah menyebabkan siswa bosan dan mereka tidak memiliki kesempatan untuk menanggapi apa yang diajarkan guru. Akibatnya, siswa cenderung menjadi pasif selama proses belajar. Melibatkan siswa yang aktif secara fisik dan mental akan membuat pembelajaran berhasil. Guru harus mampu membuat lingkungan pembelajaran yang mengaktifkan siswa. Guru dapat menciptakan suasana diskusi di kelas selama pembelajaran berlangsung. Diskusi yang dimaksud adalah adanya umpan balik interaktif antara guru dan siswa. Siswa akan memiliki kemampuan untuk secara aktif menanggapi pelajaran tanpa menunggu instruksi guru (Sugiartana dkk, 2013).

Agar proses pembelajaran tidak monoton dan siswa menerima pelajaran dengan baik, guru harus dapat menggunakan model pembelajaran yang aktif, modern, dan menyenangkan. Guru dapat memakai berbagai model pembelajaran untuk membangun partisipasi siswa dan hasil belajar mereka. Model-model ini mendorong siswa untuk lebih aktif, kreatif, dan belajar secara mandiri. Siswa tidak hanya memperoleh pembelajaran materi, tetapi juga memperoleh kompetensi yang diperlukan untuk bekerja sama dalam tim (Wijayanti, 2016).

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan di SMP Negeri 29 Medan, terlihat bahwa guru menggunakan pembelajaran konvensional dalam metode pembelajaran, yang berarti pembelajaran tetap berpusat pada guru. Hasil wawancara yang diperoleh yaitu guru lebih sering menjelaskan materi dengan metode ceramah dan tanya jawab sehingga, siswa bersifat pasif dalam

pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran IPA yang materinya cenderung sangat padat. Guru juga tidak pernah menerapkan model pembelajaran ataupun media yang bervariasi dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan terbatasnya waktu yang dimiliki guru untuk mempersiapkan model ataupun media yang dibutuhkan. Hal ini berakibat pada hasil belajar siswa yang rendah dan siswa tidak aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang telah dibahas sebelumnya, maka dibutuhkan solusi untuk menyelesaikan masalah. Ini berkaitan dengan cara menyampaikan pelajaran sehingga siswa senang dan memahami apa yang mereka pelajari. Siswa dapat meningkatkan hasil belajar mereka karena mereka tidak terkesan bosan selama kegiatan belajar mengajar. Alternatifnya adalah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT). Pembelajaran kooperatif menekankan pada kemampuan siswa untuk bekerja sama dalam kelompok kecil.

Model kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) adalah salah satu bentuk pembelajaran di mana siswa bekerja sama dalam tim dan berkompetisi. TGT adalah permainan akademik di mana siswa bermain bersama timnya untuk mengumpulkan poin untuk tim mereka. Di sini, model pembelajaran ini mempertimbangkan peran siswa sebagai tutor sebaya. Model pembelajaran ini mengandung elemen bermain. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan tim heterogen terdiri dari lima sampai enam orang yang dirancang untuk saling memahami dan menguasai materi. Permainan ini dimainkan dalam bentuk turnamen atau kompetisi tim untuk mendapatkan poin tambahan untuk skor akhir tim. Tim dengan skor tertinggi akan mendapatkan hadiah di fase akhir permainan. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah model yang mengutamakan keaktifan siswa dalam bentuk kelompok dengan tujuan mencapai hasil belajar yang signifikan menggunakan berbagai permainan yang mana siswa tidak memiliki perbedaan serta batasan saat melaksanakan kegiatan pembelajaran maupun saat siswa menjadi tutor sebaya bagi teman-temannya (Hermawan dan Rahayu, 2020).

Model pembelajaran kooperatif harus didukung dengan media yang sejalan dengan materi yang dibahas. Tujuannya adalah agar siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Media berbasis teknologi menggunakan aplikasi dapat membantu siswa meningkatkan minat mereka dalam belajar dan meningkatkan prestasi akademik mereka. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis ICT secara adaptif adalah cara untuk meningkatkan hasil pembelajaran (Wulansari dan Rahmah, 2022). *Wordwall* adalah salah satu alat pembelajaran yang dapat membantu siswa menjadi lebih tertarik pada pembelajaran. Aplikasi ini memiliki beberapa kelebihan: a) merupakan aplikasi berbasis *web* yang diakses secara *online* yang sangat mudah membuat siswa tertarik, kagum, dan penasaran. b) aplikasi gratis dengan fitur yang mudah digunakan dan diterapkan dalam proses pembelajaran sangat memudahkan guru dalam penggunaannya. c) dapat digunakan untuk peningkatan proses pemahaman akhir dari materi dengan fitur quiz sehingga diharapkan mampu memberikan antusias dan aktivitas dari peserta didik sehingga pembelajaran lebih berkembang, dan daya serap peserta didik terhadap materi lebih baik, dan d) memiliki fitur, template, desain berupa gambar, objek yang lebih *rill* dan menarik yang bisa diakses oleh peserta didik dengan jelas sehingga pengaturan jarak setiap peserta didik dalam kelas bisa disesuaikan jika menggunakan fitur quiz (Malewa, 2023)

Materi IPA yang harus disampaikan salah satunya adalah suhu, kalor, dan pemuaiian. Materi suhu, kalor, dan pemuaiian termasuk materi yang tidak hanya sekedar hafalan, namun membutuhkan pemahaman yang mendalam. Berdasarkan penjelasan sebelumnya, bahwa peserta didik kurang aktif dan cenderung pasif saat proses pembelajaran berlangsung, dan juga kurang aktif dalam membaca literasi, sehingga perlu usaha yang dapat membantu peserta didik memahami materi berupa metode pembelajaran menyenangkan yang dapat meningkatkan aktivitas peserta didik. Materi yang akan disampaikan di dalam penelitian ini adalah Suhu, Kalor, dan Pemuaiian. Suhu, kalor, dan pemuaiian tidak dapat dilepaskan dari kehidupan sehari-hari, suhu, kalor, dan pemuaiian merupakan salah satu materi yang diajarkan pada mata pelajaran IPA yang mempelajari dan memahami konsep

suhu, menganalisis fenomena pemanfaatan kalor dan merancang percobaan sederhana yang menarik mengenai pemanfaatan pemuai.

Penelitian yang dilakukan oleh Mu'minah (2019) mendukung penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*, yang membuktikan bahwa siswa XI IPA MAN Tasikmalaya memperoleh nilai yang lebih tinggi sesudah menggunakan model tersebut dibandingkan dengan waktu sebelum menggunakan model tersebut. Penelitian ini menunjukkan bahwa model kooperatif tipe *teams games tournament* membantu peserta didik dalam proses pembelajaran karena mengutamakan pada kemampuan mengingat, keaktifan dan pemahaman siswa terhadap suatu materi. Soegiartono (2011) melakukan penelitian yang serupa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa di kelas X SMK Negeri 2 Manado mendapat belajar yang lebih baik dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Wordwall terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Materi Suhu, Kalor, dan Pemuai di SMP Negeri 29 Medan”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Guru cenderung aktif menjelaskan dengan metode ceramah dan tanya jawab sementara siswa bersifat pasif dalam pembelajaran.
2. Hasil belajar siswa masih rendah dan siswa tidak aktif dalam proses pembelajaran.
3. Media pembelajaran berupa aplikasi *wordwall* belum pernah diterapkan dalam proses pembelajaran.
4. Guru belum pernah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) di dalam proses pembelajaran
5. Siswa kurang aktif dan merasa kesulitan dalam memahami konsep pembelajaran IPA

### 1.3 Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup dari penelitian yang akan diteliti, yaitu:

1. Penelitian ini fokus kepada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar dan aktivitas belajar siswa pada materi suhu, kalor, dan pemuaiian.
2. Penelitian ini dilakukan di sekolah SMP Negeri 29 Medan, dengan mengimplementasikan kelayakan seorang guru dengan siswa.
3. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar dan aktivitas belajar siswa pada materi suhu, kalor, dan pemuaiian setelah proses pembelajaran selesai.
4. Penelitian ini menggunakan media pembelajaran berupa aplikasi *wordwall* di dalam proses pembelajarannya.

### 1.4 Batasan Masalah

Agar penelitian menjadi lebih terarah, terfokus, dan tidak menyimpang maka perlu dibuat batasan masalah. Batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Model pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*).
2. Materi yang digunakan pada penelitian ini yaitu materi suhu, kalor, dan pemuaiian.
3. Penelitian ini dilakukan di kelas VII SMP Negeri 29 Medan.
4. Hasil belajar pada penelitian ini dibatasi pada ranah kognitif.
5. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah aplikasi *wordwall*

### 1.5 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap hasil belajar siswa pada materi suhu, kalor, dan pemuaiian di kelas VII SMP Negeri 29 Medan T.A. 2024-2025?

2. Bagaimana pengaruh model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap aktivitas belajar siswa di kelas VII SMP Negeri 29 Medan T.A. 2024-2025?

### 1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan di atas, maka dapat dimuat tujuan dari penelitian ini dilakukan yaitu sebagai berikut:

1. Mengetahui hasil belajar IPA siswa pada materi Suhu, Kalor, dan Pemuain setelah pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) di kelas VII SMP Negeri 29 Medan T.A. 2024-2025.
2. Mengetahui aktivitas belajar siswa pada materi Suhu, Kalor, dan Pemuain setelah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) di kelas VII SMP Negeri 29 Medan T.A. 2024-2025.

### 1.7 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat memberikan manfaat kepada banyak pihak. Manfaat penelitian secara teoritis dan secara praktis sebagai berikut.

#### 1. Secara Teoritis

Secara teoritis hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya. Khususnya penelitian yang berkaitan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*)

#### 2. Secara Praktis

Secara praktis hasil dari penelitian ini diharapkan akan bermanfaat bagi siswa dan pendidik.

##### a. Manfaat penelitian Bagi Siswa

1. Memberikan pengalaman langsung bagi siswa belajar dengan menggunakan aplikasi *Wordwall*
2. Menumbuhkan sikap kooperatif siswa dalam belajar kelompok
3. Membantu mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran dan mencapai kompetensi dasar

4. Menumbuhkan motivasi, daya tarik, serta semangat siswa terhadap pembelajaran
- b. Manfaat Penelitian Bagi Pendidik
1. Memberikan pengetahuan dan inovasi baru mengenai penggunaan aplikasi *wordwall* sebagai media pembelajaran
  2. Memudahkan pendidik pada saat mengajar di dalam kelas
  3. Memberikan referensi mengenai pemanfaatan model dan media pembelajaran menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY