

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Mutu sekolah dipengaruhi oleh beberapa aspek, meliputi keterampilan pendidik, ketersediaan sarana serta prasarana, keterampilan peserta didik, dukungan dari sekolah, pemilihan model pembelajaran dan sebagainya. Aspek lain yang mempengaruhi mutu sekolah adalah kegiatan pembelajaran yang berlangsung di sekolah. Keberhasilan kegiatan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh guru dan siswa. Salah satu indikator keberhasilan suatu kegiatan pembelajaran ialah siswa tampak terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran tersebut.

Agar kegiatan belajar berhasil, pendidik harus bisa menerapkan model pembelajaran yang menarik serta relevan secara praktis. Strategi belajar yang dipakai di sekolah berhubungan langsung dengan keberhasilan proses belajar anak didik. Pemakaian model pembelajaran yang minim membantu murid berantusias dalam pembelajaran berpengaruh terhadap keberhasilan keaktifan pembelajaran. Situasi ini terutama terlihat pada anak didik yang cenderung pasif dalam kegiatan belajarnya. Pemilihan model pembelajaran dalam kelas hendaknya memperoleh peningkatan aktivitas siswa supaya proses pembelajaran mampu dilalui dengan hasil yang optimal.

Berdasarkan data observasi pembelajaran fisika di SMA Global Prima Medan kelas X , siswa masih menganggap pembelajaran fisika membosankan dan malas. Siswa cenderung cepat bosan jika pembelajaran terlalu monoton yang kurang melibatkan keaktifan siswa, sebahagian siswa kurang suka dengan pelajaran fisika dikarenakan pelajaran fisika sangat sulit dan membingungkan karena rumusnya. Pengamatan ini didukung dengan hasil wawancara Ibu Yunda Effrianty, guru fisika SMA Global Prima Medan. Ia menyatakan bahwa hanya 40% siswa yang berminat mempelajari fisika. Hal ini berarti sebahagian siswa yang lainnya masih kurang berminat dengan fisika dan merasa kesulitan untuk mempelajarinya. Selain itu, pembelajaran di kelas masih bersifat individual sehingga aktivitas belajar siswa masih terbilang pasif.

Selain menumbuhkan keaktifan belajar serta sikap bekerja sama anak didik, model pembelajaran yang diimplementasikan di kelas mampu meningkatkan penguasaan materi siswa dan bisa memperoleh hasil yang bagus atas hasil belajar siswa, namun kualitas yang terdapat di lapangan bahkan terjadi sebaliknya. Perolehan materi dan hasil belajar fisika anak didik kelas X di SMA Swasta Global Prima National Plus Medan masih rendah pada semester I tahun ajaran 2022/2023. Hal ini diperlihatkan dengan skor rata – rata ujian formatif siswa yaitu bernilai 70, dimana nilai ujian formatif tersebut kurang dari nilai KKM yang telah ditentukan sekolah yaitu bernilai 75. Berdasarkan data observasi di SMA Swasta Global Prima National Plus Medan kelas X terkait pembelajaran fisika, 60% siswa masih berprestasi kurang baik. Hasil belajar fisika yang kurang baik dikarenakan penerapan model pembelajaran yang kurang cocok.

Salah satu jalan keluar buat memecahkan permasalahan terkait dengan aktivitas serta hasil belajar murid ialah melalui model pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini mampu mendukung anak didik terlibat saat kegiatan belajar mengajar dan mengembangkan hasil belajar mereka, apalagi dalam pelajaran Fisika. Salah satu model pembelajaran yang memberikan jalan keluar untuk mengembangkan kegiatan dan hasil belajar siswa berupa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* menggunakan media Komik (*Webtoon*).

Model pembelajaran *TGT* adalah model pembelajaran permainan yang dapat membangun rasa percaya diri sembari menumbuhkan kerja sama antar murid. Model pembelajaran *TGT* yaitu model pembelajaran kolaboratif dimana tim-tim kecil dibentuk yang terdiri dari 3 hingga 5 murid dengan latar belakang akademik, jenis kelamin, ras dan suku yang tidak sama. (Ismah & Tias, 2018). Media komik dapat menjadi media alternatif untuk pembelajaran. Pemakaian media komik dalam pembelajaran membantu dan menyemangati siswa untuk belajar. Fungsi komik sendiri adalah untuk menyampaikan pesan pembelajaran dengan cara yang paling dan membuat siswa tertarik untuk belajar. Sesuai dengan pendapat Munadi (2018), komik dapat dijadikan media pembelajaran. Gambar dalam komik biasanya berbentuk atau berkarakter gambar kartun. Ia mempunyai

sifat yang sederhana dalam penyajiannya dan memiliki unsur urutan cerita yang memuat pesan yang besar tetapi disajikan secara ringkas dan mudah dicerna, terlebih lagi dilengkapi dengan bahas verbal yang dialogis. Berdasarkan hal tersebut, komik dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran di kelas. Gambar-gambar unik yang terdapat dalam komik juga dapat menarik perhatian siswa untuk memahami materi pelajaran yang menjadi isi cerita komik tersebut.

Armadani (2022) sebelumnya meneliti efektivitas penggunaan model TGT dan media E-Komika ditinjau dari minat dan hasil belajar siswa menyimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dan media E-komika dapat membuat siswa lebih mudah dalam memahami materi dan mudah menganalisis sekaligus mengerjakan kasus jika penjelasan materi dikaitkan dengan kehidupan nyata supaya nilai siswa diperoleh dengan maksimal. Kemudian penggunaan media e-komika akan lebih efektif dalam menjelaskan materi, siswa akan lebih tertarik menyimak penjelasan yang disampaikan oleh guru sehingga dapat menyerap seluruh materi dengan baik. Lebih lanjut, dengan adanya minat belajar yang tinggi dari dalam diri siswa yang mempengaruhi hasil belajar siswa.

Selain itu, model pembelajaran TGT ialah model pembelajaran yang fleksibel, artinya *games* yang digunakan dapat diterapkan pada materi apa saja, dalam penelitian ini menggunakan materi gerak lurus. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya bertempatan pada komik (*Webtoon*) yang merupakan media pembelajaran. Penggunaan media yang didukung dengan media animasi membuat anak didik semakin bersemangat saat belajar fisika seraya membuat siswa semakin menyukai pelajaran fisika.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah penulis uraikan sebelumnya, diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa rendah dibandingkan dengan nilai KKM.
2. Siswa biasanya belajar secara individual.
3. Aktivitas belajar siswa masih rendah.

4. Siswa merasa jenuh terhadap pembelajaran yang terlalu monoton atau kurang bervariasi dalam menerapkan model pembelajaran.

1.3 Ruang Lingkup

Ruang lingkup yang ingin diteliti yaitu pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* terhadap hasil belajar dan keaktifan anak didik. Materi dibatasi dengan materi Fisika Kelas X yaitu Gerak Lurus dan penelitian dilakukan di SMA Swasta Global Prima National Plus Medan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah penulis uraikan sebelumnya, rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian ialah:

1. Bagaimana hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* pada materi Gerak Lurus kelas X SMA Swasta Global Prima National Plus Medan?
2. Bagaimana hasil belajar siswa yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional pada materi Gerak Lurus kelas X SMA Swasta Global Prima National Plus Medan?
3. Bagaimana aktivitas belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* pada materi Gerak Lurus kelas X SMA Swasta Global Prima National Plus Medan?
4. Apakah ada pengaruh yang signifikan menggunakan model kooperatif tipe *TGT* terhadap hasil belajar siswa?

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah yakni:

1. Model pembelajaran yang dipakai ialah Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)*.
2. Materi yang dipakai ialah Gerak Lurus.
3. Lokasi penelitian di SMA Swasta Global Prima National Plus Medan Kelas X Semester I T.A 2022/2023.

1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dituliskan, tujuan pada penelitian ialah:

1. Mengetahui hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* pada materi Gerak Lurus kelas X SMA Swasta Global Prima National Plus Medan.
2. Mengetahui hasil belajar siswa yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional pada materi Gerak Lurus kelas X SMA Swasta Global Prima National Plus Medan.
3. Mengetahui aktivitas belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* pada materi Gerak Lurus kelas X SMA Swasta Global Prima National Plus Medan.
4. Menganalisis pengaruh pembelajaran kooperatif tipe *TGT* terhadap hasil belajar siswa.

1.7 Manfaat Penelitian

Manfaat yang akan diperoleh dalam penelitian ialah:

1. Bagi anak didik, diharapkan bisa mengembangkan pemahaman/hasil belajar anak didik khususnya pembelajaran Fisika.
2. Bagi guru, fisika sebagai salah satu bentuk pembelajaran inovasi bukan lagi menjadi mata pelajaran yang susah untuk dipahami.
3. Bagi sekolah, sebagai solusi alternatif pemecahan masalah pembelajaran dalam mengembangkan hasil belajar siswa.
4. Bagi peneliti, diharapkan bisa mengembangkan pengetahuan dan pemahamannya tentang model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)*.
5. Bagi pembaca, penelitian ini dapat dipergunakan sebagai petunjuk untuk mengkaji lebih lanjut terhadap model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* khususnya pada mata pelajaran Fisika.

1.8 Definisi Operasional

1. Pembelajaran konvensional ialah pembelajaran yang menitikberatkan pada kontrol guru atas sebahagian besar peristiwa kelas dan kegiatan pembelajaran terstruktur di dalam kelas (Hasibuan, 2022: 63).
2. Dengan mendorong tanggungjawab, integritas, kerjasama, persaingan sehat dan belajar aktif, *TGT* adalah tim belajar yang beranggotakan 5 hingga 6

murid dari berbagai kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras (Fathurrohman, 2014: 55).

3. Keaktifan belajar merupakan situasi dimana siswa terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang menimbulkan perubahan nilai dan sikap positif selama proses pembelajaran (Rusman, 2012).
4. Hasil belajar merupakan perubahan karakter pribadi yang melibatkan ranah kognitif, afektif dan psikomotorik (Rusmono, 2017).
5. Komik sebagai media pembelajaran yaitu sarana penyampaian pesan-pesan pembelajaran. Dalam konteks ini, pembelajaran mengacu pada sistem dialog antara murid dengan sumber belajar (komik) (Waluyanto, 2005).

