

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan sarana penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) dalam menjamin kelangsungan pembangunan suatu bangsa. Potensi-potensi siswa perlu dikembangkan dalam pendidikan untuk memahami konsep-konsep pembelajaran, sehingga pendidikan dapat berjalan dengan baik. Pendidikan dapat berjalan dengan baik jika komponen-komponen didalamnya dapat berjalan dengan baik pula (Drayatun & Rahmawati, 2017). Lembaga pendidikan merupakan upaya paling utama dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Sebagaimana telah tercantum dalam Undang- Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pendidik nasional pada hakikatnya berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, selain itu pendidikan juga bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis. (Fauziyah & Anugraheni, 2020).

Berdasarkan isi Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menunjukkan bahwa tenaga pendidikan, khususnya para guru diharapkan mampu meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Seperti yang dinyatakan (Anugraheni, 2017:247) tugas seorang

pendidikan yaitu meningkatkan kualitas, kreativitas, dan mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik. Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pendidikan yaitu guru mampu mendidik siswa agar terlibat aktif serta menstimulus atau merangsang pikiran siswa secara mendalam untuk memecahkan suatu masalah terkait materi pembelajaran mendukung pendapat (Rusnadi, 2013:2) yaitu guru harus mengubah kegiatan pembelajaran yang aktif dan kreatif dengan cara lebih menekankan pada kemampuan siswa dan kegiatan pembelajaran tidak berpusat pada guru. Sejalan dengan pendapat (Surata, dkk.,2013:2) bahwa belajar akan lebih bermakna jika siswa mengalami perubahan yaitu memahami apa yang dipelajari, bukan hanya sekedar menghafal konsep materi pelajaran (Fauziah & Anugraheni, 2020).

Pendidikan di Indonesia menjadi permasalahan yang serius yaitu rendahnya mutu pendidikan di berbagai jenjang pendidikan, baik pendidikan formal maupun pendidikan informal. Hal inilah yang menyebabkan rendahnya mutu pendidikan yang menghambat penyediaan sumber daya manusia yang mempunyai keahlian dan keterampilan untuk memenuhi pembangunan bangsa di berbagai bidang. Penyebab rendahnya mutu pendidikan di Indonesia antara lain adalah masalah efektifitas, efisiensi dan standarisasi pengajaran. Berbicara mengenai pendidikan di Indonesia terkhususnya pendidikan di Nusa Tenggara Timur dikenal menjadi salah satu mutu pendidikan terendah di Indonesia. Data Badan Pusat Statistik (BPS) menunjukkan, Indeks Pembangunan Manusia (IPM) untuk NTT, yang antara lain salah satu indikatornya terkait pendidikan, berada di urutan ke-32 dari total 34 provinsi atau hanya bisa mengungguli Provinsi Papua dan Papua

Barat. Dengan angka 63,13, IPM NTT terpaut cukup jauh di bawah angka rata-rata nasional 70,18. Tentu, banyak faktor yang memicu hal ini, baik faktor eksternal maupun faktor internal. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendikbudristek) mencatat kemampuan literasi dan numerasi di Nusa Tenggara Timur (NTT) pada jenjang SMA dan SMP masih rendah. Selain itu, Kemendikbudristek menyebut kegiatan pengembangan kualitas pembelajaran yang dilakukan sekolah di NTT belum terstruktur. Guru belum konsisten melakukan refleksi pembelajaran, mengeksplorasi referensi pengajaran baru, dan mencetuskan inovasi baru (Seldy,2023).

Memasuki pendidikan di era abad 21 saat ini, (Huda, 2013:87) berpendapat bahwa dengan adanya persaingan pendidikan pada abad 21 saat ini menuntut paradigma pendidikan untuk merubah metodologi pembelajaran yang awalnya berpusat pada bimbingan guru (*teacher-centered*) beralih menjadi berpusat pada pengembangan kemampuan siswa (*student-centered*). Sesuai perubahan metodologi pembelajaran abad 21 menunjukkan bahwa peran guru sangat penting untuk mendidik siswa agar terlibat aktif dalam memahami konsep, menganalisis suatu masalah serta memecahkan suatu masalah, dan mentransfer apa yang mereka pelajari untuk menjadikan pengalaman atau suatu pelajaran yang bermakna agar siswa dapat menerapkan ilmunya dalam kehidupan sehari-hari. Sejalan dengan berlakunya kurikulum 2013 saat ini yang menerapkan pembelajaran tematik. Menurut Permendikbud No. 22 Tahun 2016 pada hakikatnya pembelajaran pada Kurikulum 2013 dilaksanakan secara tematik terpadu. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang

menggunakan tema untuk mengkaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna kepada siswa. Melalui implementasi pembelajaran tematik guru dapat mendidik siswa agar terlibat aktif dan menumbuhkan pengetahuan yang baik untuk mengkaji setiap permasalahan yang ada (Fauziyah & Anugraheni, 2020).

Selain kurikulum, peran pendidik juga sangat penting dalam meningkatkan mutu Pendidikan. Guru adalah salah satu komponen yang sangat urgen dalam sebuah lembaga pendidikan. Berkualitas atau tidaknya sebuah lembaga pendidikan salah satunya ditentukan oleh gurunya. Baik buruk perilaku siswa juga merupakan cerminan guru. Secara umum guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur Pendidikan formal, pendidikan dasar dan pendidikan menengah (Wanojaleni, 2016). Untuk mentransfer pengetahuan kepada peserta didik, seorang guru harus memiliki pengetahuan atau kecakapan atau keterampilan. Untuk mencapai sasaran tersebut guru juga harus memiliki empat kompetensi sebagai dasar kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran yaitu kompetensi pedagogik, kompetensi personal, kompetensi professional, dan kompetensi sosial. Oleh karena itu, untuk memperlancar dan meningkatkan kualitas Pendidikan yang baik dibutuhkan pendidik yang profesional yaitu mampu menciptakan kondisi belajar yang menantang kreativitas dan aktivitas peserta didik, memotivasi peserta didik, menggunakan multimedia, multimetode, dan multisumber agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan (Sormin,2016).

Berdasarkan observasi di SMP Negeri 1 Pantai Baru didapatkan beberapa permasalahan selama proses pembelajaran dimana guru biasanya menggunakan model pembelajaran konvensional atau menggunakan metode ceramah. Dalam kegiatan pembelajaran terlihat bahwa sebagian peserta didik kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran atau dengan kata lain peserta didik kurang merespon atau menanggapi apa yang disampaikan oleh guru, siswa terlihat cenderung bosan dengan pembelajaran di kelas yang monoton sehingga minat untuk mengikuti pembelajaran peserta didik rendah. Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang digunakan untuk mata pelajaran IPA Fisika kelas VIII adalah 65. Sesuai data ulangan harian yang telah diambil dari kelas VIII B dengan jumlah peserta didik 30 orang dan yang memenuhi KKM hanya 10 orang. Telah diketahui bahwa masih banyak peserta didik yang belum memenuhi KKM sehingga terlihat masih sangat rendah hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Selain itu karakter siswa yang dimiliki yaitu siswa masih cenderung berpatokan pada guru pembelajaran di kelas atau belum mandiri dalam belajar ketika tidak ada guru yang masuk, daya ingat atau literasi siswa masih rendah.

Menurut Sрни (1997:2) IPA merupakan ilmu yang mempelajari peristiwa – peristiwa yang terjadi di alam. Sedangkan menurut Purnell's: *Concise Dictionary of Science (1983)*, Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah pengetahuan manusia yang luas yang didapatkan dengan cara observasi dan eksperimen yang sistematis, serta dijelaskan dengan bantuan aturan-aturan, hukum-hukum, prinsip-prinsip, teori-teori dan hipotesa-hipotesa. Pembelajaran IPA memiliki ciri utama menggunakan penalaran deduktif, yaitu kebenaran suatu konsep atau pernyataan

diperoleh sebagai akibat logis dari kebenaran sebelumnya sehingga kaitan antar konsep dalam IPA bersifat konsisten. Penalaran ini digunakan pada pola atau sifat untuk membuat generalisasi, menyusun bukti, memberikan alasan, dan menarik kesimpulan (Drayatun & Rahmawati, 2017)

Pembelajaran IPA di sekolah menengah pertama (SMP) memerlukan kiat atau model pembelajaran tertentu yang dapat merangsang minat siswa untuk aktif belajar agar materi yang disajikan lebih mudah dipahami siswa. Ini berarti bahwa apabila suatu materi dalam mata pelajaran IPA diajarkan dengan metode pembelajaran yang menarik bagi siswa, maka materi tersebut akan melekat lama dalam pikiran dan ingatan siswa. Salah satu hal yang menyenangkan dan menarik bagi anak di sekolah menengah pertama (SMP) adalah permainan. Tentunya permainan yang dirancang dalam proses pembelajaran merupakan permainan akademik yang dapat meningkatkan minat belajar dan merangsang agar siswa aktif bekerja sama dalam pembelajaran (Drayatun & Rahmawati, 2017).

Berdasarkan permasalahan di atas, maka perlu mencari solusi mengenai permasalahan di sekolah tersebut adalah memilih model pembelajaran yang tepat. Guru harus memilih model pembelajaran yang cocok untuk membuat peserta didik dapat lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang merancang permainan akademik dalam penerapannya yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Menurut Riyanto (2010), pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang dirancang untuk membelajarkan kecakapan akademik (academic skill), sekaligus keterampilan sosial (social skill) termasuk

interpersonal skill. Melalui pembelajaran kooperatif akan dapat terlaksana kegiatan belajar yang aktif dan keterampilan/kemampuan yang dimiliki siswa dapat berkembang secara bersamaan, baik kemampuan akademis maupun keterampilan dalam bersosialisasi. Salah satu pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih relaks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar (Kariyana, 2014). (Purwandari & Wahyuningtyas, 2017) mengatakan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran TGT di kelas diharapkan dapat menghilangkan anggapan siswa tentang pelajaran yang membosankan. Sudimahayasa (2015) mengatakan bahwa TGT menambahkan dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan. Salah satu tipe model kooperative adalah *Teams Games Tournament* (TGT) yang sangat menekankan pada pentingnya interaksi dalam tim (Anti & Susanto, 2017).

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT sebagai salah satu tipe model pembelajaran kooperatif akan dapat memberikan pengalaman langsung yang bersifat konkret dalam permainan akademik yang dialami siswa dalam tournamen. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe TGT akan dapat menguatkan ingatan siswa terhadap materi yang dipelajarinya, karena permainan akademik yang dialami siswa dalam tournament berfungsi sebagai tinjauan untuk memantapkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang telah dipelajarinya sebelum siswa mengikuti tes individual (Drayatun & Rahmawati, 2017).

*Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe belajar kooperatif dimana dalam *Teams Games Tournament* para siswa dibagi dalam tim belajar yang terdiri atas empat orang yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya. Selanjutnya guru menyampaikan pelajaran, siswa belajar dalam kelas dan memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran. Setelah itu siswa memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbang point bagi skor timnya. Siswa memainkan game ini bersama tiga orang pada “Meja turnamen”, dimana ketiga peserta dalam satu meja turnamen ini adalah para siswa yang memiliki rekor nilai terakhir yang sama. Sebuah prosedur “menggeser kedudukan” membuat permainan ini cukup adil (Drayatun & Rahmawati, 2017). Tim dengan kinerja tinggi mendapatkan sertifikat atau penghargaan dari tim lain (Slavin, 2005).

Menurut Saco dalam *Teams Games Tournament* (TGT) siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing (Aunnurahman, 2019). Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. adakalanya dapat juga diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok (identitas kelompok mereka) (Puspitasari, dkk 2023). Menurut Slavin pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*) (Drayatun & Rahmawati, 2017).



Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah sebagai berikut: Guru menyajikan materi pelajaran. Sebelum siswa dibagi kedalam kelompok, terlebih dahulu guru menyajikan materi pelajaran sesuai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Selain itu guru juga harus menyiapkan kartu soal untuk *games tournament* dan lembar kerja siswa; Bekerja kelompok (*team*). Siswa dibagi atas beberapa kelompok (tiap kelompok anggotanya 4-5 orang). Setiap kelompok mengerjakan tugas dalam LKS yang dibagikan guru. Apabila ada anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok lain bertugas membantu menjelaskannya; Permainan (*games*); Pemberian hadiah (Drayatun & Rahmawati, 2017).

Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu jenis model pembelajaran kooperatif yang bertujuan untuk meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa dalam belajar. Dalam TGT, siswa dibagi dalam kelompok-kelompok kecil dan setiap kelompok bekerja sama untuk mencapai tujuan tertentu. Terdapat beberapa teori yang mendasari Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* menurut (Liang, dkk 2021) yaitu : (1) *Teori Kognitif Sosial*. Teori ini menyatakan bahwa individu belajar melalui pengalaman sosial, baik dari interaksi dengan orang lain maupun pengalaman dalam lingkungan sosial tertentu. Dalam TGT, siswa belajar melalui interaksi dengan anggota kelompoknya. (2) *Teori Perkembangan Kognitif*. Teori ini menyatakan bahwa kemampuan kognitif individu berkembang secara bertahap dan bergantung pada pengalaman dan lingkungan sekitarnya. Dalam TGT, siswa

berinteraksi dengan anggota kelompoknya untuk memperoleh pengalaman dan pengetahuan yang baru. (3) *Teori Motivasi Belajar*. Teori ini menyatakan bahwa motivasi siswa untuk belajar tergantung pada kebutuhan, minat, dan persepsi mereka terhadap pembelajaran. Dalam TGT, setiap siswa memiliki tanggung jawab dan peran penting dalam mencapai tujuan kelompoknya, sehingga dapat meningkatkan minat untuk belajar. (4) *Teori Konstruktivisme*. Teori ini menyatakan bahwa pengetahuan dan pemahaman individu dibangun melalui pengalaman dan interaksi dengan anggota kelompoknya dan membangun pengetahuan dan pemahaman baru bersama-sama. Dengan menerapkan teori-teori tersebut, Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat membantu siswa untuk belajar secara aktif dan kreatif melalui interaksi dan kerjasama dengan anggota kelompoknya, sehingga dapat meningkatkan partisipasi, motivasi/minat, dan hasil belajar siswa.

Penelitian yang akan dilakukan pada SMP Negeri 1 Pantai Baru yang diajarkan adalah materi Getaran dan Gelombang. Materi Getaran dan Gelombang memiliki beberapa indikator pencapaian yang bisa membuat siswa untuk aktif baik individu maupun kelompok, materi ini bukan saja menjelaskan tentang konsep tetapi juga ada beberapa persamaan yang bisa digunakan dalam berdiskusi kelompok. Oleh karena itu materi ini sangat cocok diterapkan dengan model pembelajaran TGT.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka peneliti berniat melakukan penelitian yang berjudul "*Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada*

*Materi Getaran Dan Gelombang kelas VIII Di SMP Negeri 1 Pantai Baru”.*

## **B. Rumusan Masalah**

Berkaitan dengan uraian pada latar belakang, maka dapat di rumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

- 1) Bagaimana peningkatan minat belajar siswa setelah menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi getaran dan gelombang kelas VIII di SMP Negeri 1 Pantai Baru?
- 2) Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa setelah menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi getaran dan gelombang kelas VIII di SMP Negeri 1 Pantai Baru?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan penelitian ini adalah:

- 1) Untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa setelah menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi getaran dan gelombang kelas VIII di SMP Negeri 1 Pantai Baru
- 2) Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi getaran dan gelombang kelas VIII di SMP Negeri 1 Pantai Baru.

## **D. Batasan Penelitian**

Pembatasan masalah ini bertujuan agar masalah yang dibahas lebih jelas dan tidak meluasnya dari masalah yang akan diteliti, maka peneliti membatasi penelitian ini hanya dalam konteks minat dan hasil belajar siswa. Adapun pembatasan masalah antara lain:

- 1) Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Pantai Baru.
- 2) Penelitian ini dilakukan pada pelajaran IPA, dengan materi pokok Getaran dan Gelombang
- 3) Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT).

#### **E. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari peneliti ini adalah:

- 1) Bagi Peserta Didik
  - a) Meningkatkan peran aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran
  - b) Meningkatkan motivasi belajar yang membuat siswa semangat dalam menerima pelajaran
  - c) Meningkatkan interaksi sosial antara teman kelompok
  - d) Meningkatkan aktivitas siswa dalam kelas
2. Bagi Guru
  - a) Sebagai bahan referensi dalam memilih model pembelajaran yang tepat sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa
  - b) Sebagai bahan refleksi mengenai masalah-masalah yang dihadapi siswa pada saat proses pembelajaran
3. Bagi Peneliti

Mendapat pengalaman atau pengetahuan baru serta keterampilan dalam menerapkan model pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) yang kelak dapat diterapkan saat berada di lapangan khususnya untuk mata pelajaran Fisika

#### 4. Bagi Sekolah

Memberikan masukan dan solusi bagi sekolah dalam rangka memperbaiki dan meningkatkan suasana kegiatan pembelajaran yang lebih baik sehingga dapat meningkatkan mutu sekolah

#### 5. Bagi Universitas

Suatu penelitian sangatlah bermanfaat dalam rangka memperbaiki sistem pembelajaran. Terlebih Universitas ini memiliki tugas menghasilkan calon-calon guru professional masa depan dan dapat dijadikan bahan masukan dalam mempersiapkan calon guru dan juga sebagai pengembangan keilmuan khususnya masalah pembelajaran.