

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan elemen penting dalam pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas. Untuk mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, pendidikan memerlukan inovasi yang tetap menghormati nilai-nilai kemanusiaan. Membentuk individu yang pintar, berpengetahuan luas, berkualitas, dan berakhlak mulia merupakan bagian dari tujuan pendidikan yang menjadi tanggung jawab guru sebagai profesional. Guru secara cermat merencanakan proses pembelajaran dengan sistematis, mengacu pada pedoman dan rencana pendidikan yang dikenal sebagai kurikulum. (Fitri, 2021).

Dalam konteks pendidikan sekolah, kegiatan belajar merupakan aspek utama yang menentukan keberhasilan mencapai tujuan pendidikan, dengan bergantung pada pengalaman belajar siswa. Setiap mata pelajaran memiliki karakteristiknya sendiri, termasuk fisika yang terfokus pada fenomena alam. Fisika tidak hanya berusaha menjelaskan kejadian "apa" yang terjadi, tetapi juga mengapa dan bagaimana fenomena tersebut terjadi. Dengan eksperimen, observasi, dan pemodelan matematis, fisika membantu dalam pemahaman prinsip-prinsip dasar alam semesta dan berperan penting dalam perkembangan teknologi modern (Djamaluddin, 2019). Berdasarkan deskripsi tersebut, siswa diharapkan untuk menjadi lebih teliti dan kritis dalam menghadapi sumber-sumber fisika. Namun, pada kenyataannya, banyak siswa menganggap pelajaran fisika kurang menarik dan dianggap sangat sulit karena konsep-konsepnya sering abstrak dan tidak selalu sesuai dengan pemahaman sehari-hari. Fisika menggunakan matematika sebagai alat utama untuk merumuskan dan menggambarkan fenomena alam. Bagi siswa yang belum merasa nyaman dengan matematika atau belum memiliki dasar matematika yang cukup, hal ini bisa menjadi tantangan yang signifikan.

Dalam proses pembelajaran, guru memiliki tanggung jawab untuk mengalihkan perhatian siswa dan membangkitkan ingatan mereka terhadap materi yang akan diajarkan. Berdasarkan pengamatan awal, guru masih

menggunakan metode ceramah. Namun, penggunaan metode ceramah ini cenderung membuat siswa merasa kurang terlibat dalam proses belajar. Hal ini dapat mempengaruhi cara siswa menerima dan menguasai materi yang diajarkan, karena metode ceramah tidak optimal dalam memfasilitasi proses belajar siswa (Rikawati, K. 2020).

Kegiatan pembelajaran juga terkendala oleh rendahnya pemahaman siswa terhadap pelajaran fisika. Faktanya, kurangnya pemahaman ini dapat menghambat kemampuan siswa dalam mencapai materi yang telah diajarkan oleh guru. Masalah ini berpotensi mempengaruhi prestasi belajar siswa, karena sulit bagi mereka untuk mencapai standar kelulusan jika mereka kurang memahami materi. Pemahaman yang baik dalam pembelajaran melibatkan kemampuan siswa untuk fokus pada isi materi dan proses pembelajarannya (Ahmad, 2020).

Salah satu cara untuk meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran adalah dengan guru menggunakan berbagai strategi pengajaran yang mendorong partisipasi aktif siswa. Salah satunya adalah melalui diskusi interaktif yang melibatkan pertanyaan dan jawaban, sehingga siswa terlibat dalam memecahkan tugas bersama. Oleh karena itu, diperlukan penggunaan metode yang tepat untuk membantu guru dalam menyampaikan materi agar mencapai hasil belajar yang optimal.

Seorang guru dapat meningkatkan kemampuan siswa dengan berbagai metode, termasuk menggalakkan belajar kolaboratif di kelas. Peran guru di sini adalah sebagai pendamping dan fasilitator dalam proses belajar. Dalam pembelajaran fisika, diharapkan siswa dapat memperoleh pemahaman mendalam tentang fakta, konsep, dan prinsip-prinsip melalui proses penemuan. Aktivitas yang aktif dari siswa dan guru sangat penting untuk mengembangkan pembelajaran fisika dengan cara menemukan pengetahuan dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Siswa sering menghadapi kesulitan dalam mempertahankan pengetahuan yang mereka peroleh sebelumnya. Ketika siswa menyampaikan ide, mereka mungkin belum menunjukkan keterampilan responsif yang lancar terhadap masalah dan

materi. Fleksibilitas dalam merespons belum sepenuhnya terlihat, dan siswa mungkin belum dapat mengidentifikasi konsep dengan jelas.

Dalam hal ini, salah satu metode pembelajaran yang diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif, di mana berbagai model pembelajaran digunakan, termasuk *Teams Games Tournament* (TGT). Dalam TGT, siswa bekerja sama dalam kelompok kecil untuk menciptakan lingkungan belajar yang optimal dengan menggunakan permainan akademik dalam format turnamen. Metode ini bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran melalui kolaborasi antar siswa (Rubiyatno, 2023).

Dengan menggunakan pendekatan pembelajaran kooperatif seperti *Teams Games Tournament* (TGT), siswa dapat meningkatkan pemahaman mereka sendiri melalui kolaborasi dengan anggota kelompok. Pendekatan ini juga membantu guru dalam mengajar fisika di dalam kelas dengan lebih efektif. TGT diharapkan dapat memperdalam pemahaman siswa terhadap materi fisika melalui interaksi antar siswa, yang pada gilirannya diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar mereka.

Di samping itu, penggunaan alat bantu pembelajaran seperti *question card* dapat memperkaya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). *Question card* adalah kartu yang berisi pertanyaan-pertanyaan terkait dengan materi yang dipelajari, yang dirancang untuk memicu diskusi dan pemikiran kritis di antara siswa. Penggunaan *question card* dalam model TGT dapat meningkatkan interaksi antar siswa dan membantu mereka dalam memahami konsep-konsep yang kompleks.

Pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Question Card* terhadap hasil belajar kognitif fisika siswa akan diteliti dalam penelitian ini. Hasil belajar kognitif berkaitan dengan sejauh mana siswa memahami, mengingat, dan dapat menerapkan konsep-konsep yang diajarkan. Ini mencakup pemahaman dasar hingga kemampuan berpikir kritis dan analitis. Dengan mengukur hasil belajar kognitif, peneliti dapat menilai apakah metode pembelajaran tertentu efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Penelitian terdahulu telah membuktikan keefektifan dari model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Misalnya, hasil penelitian dari (Luo, Yu-Jy, dkk., 2020) menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, penelitian dari (Arizka, N., & Khairuna, 2022) menunjukkan bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dalam penelitian ini, gelombang bunyi dipilih sebagai materi yang akan dieksplorasi pada siswa kelas XI 1 dan XI 4, berdasarkan hasil wawancara dengan guru fisika dan juga siswa. Menurut pandangan guru tersebut, gelombang bunyi merupakan salah satu topik fisika yang penting karena relevansinya dalam berbagai bidang seperti kesehatan dan seni. Sementara menurut siswa, salah satu materi fisika yang cukup menantang adalah gelombang bunyi. Namun, penelitian yang secara khusus menginvestigasi penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran gelombang bunyi masih terbatas dan belum secara jelas menitikberatkan pada dampak penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Question Card* dalam pembelajaran gelombang bunyi. Keterbatasan dalam penelitian yang telah dilakukan dapat menjadi dasar yang signifikan untuk mengisi kekosongan pengetahuan ini.

Dengan menyoroti tantangan dalam memahami dan mengatasi hambatan dalam pembelajaran fisika, serta mempertimbangkan peran model *Teams Games Tournament* (TGT) dan keterbatasan penelitian sebelumnya, latar belakang penelitian ini memberikan dasar yang solid untuk mendukung pentingnya melakukan penelitian ini. Fokus pada bagaimana penerapan *Teams Games Tournament* (TGT) dapat menjadi solusi yang potensial untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi fisika yang kompleks seperti gelombang bunyi menjadi aspek kunci dalam penyusunan latar belakang penelitian ini.

Mengingat pentingnya masalah tersebut, penelitian yang menerapkan model pembelajaran eksperimental bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT)

dianggap sangat penting. Oleh karena itu, penelitian yang berjudul "Pengaruh Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Question Card* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Fisika Siswa", dengan SMAN 1 Jakarta dipilih sebagai lokasi penelitian akan dilaksanakan.

## 1.2 Identifikasi Masalah

- 1) Apakah penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Question Card* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran fisika.
- 2) Apakah penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Question Card* dapat membantu siswa memahami konsep-konsep fisika dengan lebih baik.
- 3) Apakah model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Question Card* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran fisika materi gelombang bunyi.
- 4) Apakah penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Question Card* dapat mengurangi kesenjangan hasil belajar kognitif antar siswa.
- 5) Apakah terdapat pengaruh dengan menggunakan pendekatan kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Question Card* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran fisika.

## 1.3 Pembatasan Masalah

- 1) Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Question Card*.
- 2) Variabel yang diteliti yaitu hanya pada hasil belajar kognitif dari level C1 sampai C4.
- 3) Subjek pada penelitian ini yaitu siswa tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA).
- 4) Sampel yang akan diteliti hanya pada 2 kelas, yaitu kelas XI 4 sebagai kelas kontrol dan kelas XI 1 sebagai kelas eksperimen.

- 5) Materi yang akan diuji yaitu Gelombang Bunyi.

#### **1.4 Perumusan Masalah**

- 1) Apakah terdapat perbedaan antara hasil belajar kognitif fisika siswa yang diajar menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Question Card* dan siswa yang diajar dengan model pembelajaran konvensional ekspositori?
- 2) Apakah penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Question Card* berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif fisika siswa?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

- 1) Untuk menganalogikan hasil belajar kognitif antara siswa SMA yang menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Question Card* dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional ekspositori pada pembelajaran fisika.
- 2) Untuk mendapati pengaruh penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Question Card* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran fisika.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

- 1) Memberikan kontribusi pada pengembangan metode pembelajaran fisika yang efektif.
- 2) Memberikan informasi kepada guru dan pembuat kebijakan pendidikan tentang pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Question Card* dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa SMA pada pembelajaran fisika.
- 3) Mendorong penelitian lebih lanjut dalam konteks pembelajaran fisika dengan metode pembelajaran kooperatif.