

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

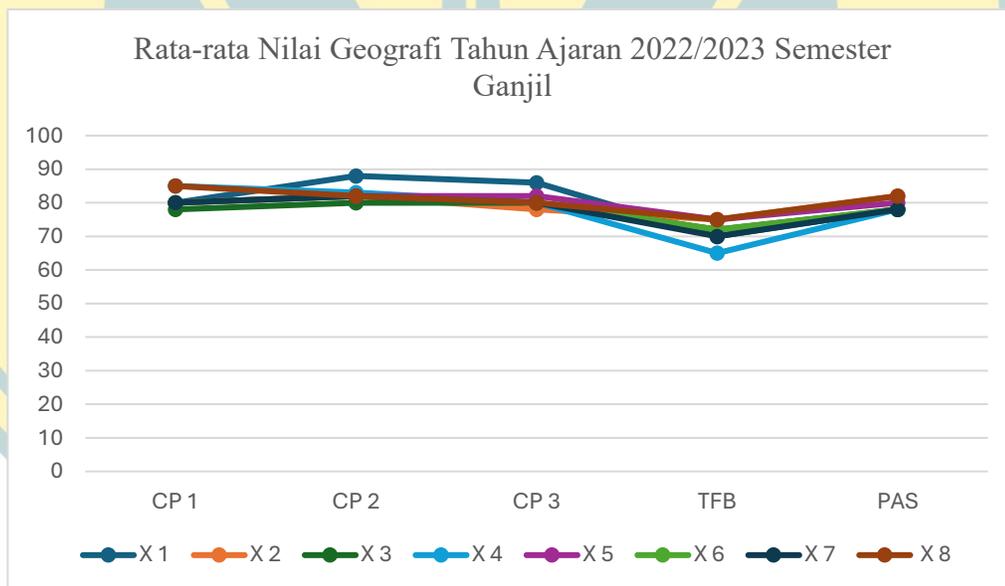
Belajar dan pembelajaran adalah serangkaian aktivitas yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan individu, baik itu pendidik, peserta didik, maupun siapa saja yang melibatkan lingkungannya sebagai bagian dari proses pengembangan diri (Paling et al., 2023). Pembelajaran merupakan sebuah sistem yang terdiri dari berbagai komponen yang saling terkait secara menyeluruh. Komponen tersebut meliputi tujuan, materi, metode, dan evaluasi. Keempat elemen ini harus diperhatikan oleh guru atau tenaga pendidik dalam menentukan pendekatan yang tepat, serta memilih model pembelajaran yang akan diterapkan kepada peserta didik selama proses pembelajaran.

Keberhasilan proses pembelajaran dapat dicapai jika terjadi perubahan terstruktur pada peserta didik. Hasil belajar dinilai berhasil ketika peserta didik menunjukkan perkembangan dan peningkatan perilaku sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Yandi et al., 2023). Hal ini dibuktikan melalui nilai yang diperoleh dari proses evaluasi, seperti ulangan atau ujian yang dilakukan oleh guru. Prestasi belajar yang baik menjadi harapan utama setiap peserta didik.

Hasil belajar merupakan tingkat pencapaian nyata yang terlihat dalam perilaku seseorang, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, yang dapat diamati melalui kebiasaan, sikap, dan penghargaan (Supardi, 2016). Dalam (Ihwan Mahmudi et al., 2022) menyebutkan bahwa ketiga aspek tersebut merupakan domain utama dalam pembelajaran, sebagaimana dijelaskan dalam taksonomi kemampuan berpikir oleh Benjamin Bloom, yang kemudian disempurnakan oleh Anderson & Krathwohl. Aspek kognitif mencakup pengetahuan, kemampuan intelektual, dan keterampilan. Dalam penelitian ini, fokus utama hasil belajar yang diteliti adalah pada aspek kognitif.

Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan Praktik Keterampilan Mengajar (PKM) secara luring di SMAN 61 Jakarta, ditemukan bahwa pembelajaran geografi di kelas X masih didominasi oleh metode ceramah. Proses pembelajaran yang berlangsung secara satu arah, membuat peserta didik hanya mendengarkan penjelasan dari guru hingga minimnya banyak interaksi.

Meskipun kelas X di SMAN 61 Jakarta telah menerapkan Kurikulum Merdeka, banyak peserta didik merasa kesulitan memahami materi yang kurang sesuai dengan minat mereka. Hal ini tercermin dari rendahnya hasil belajar kognitif peserta didik dalam mata pelajaran geografi. Gambar 1.1 menunjukkan perkembangan hasil belajar kognitif peserta didik selama tahun ajaran 2022/2023 pada semester gasal. Nilai rata-rata CP (Capaian Pembelajaran), yang merupakan gabungan dari ulangan harian dan tugas, mengalami fluktuasi—terjadi penurunan pada saat Tes Formatif Bersama (TFB) sebelum kembali meningkat pada Penilaian Akhir Semester (PAS).



Sumber: Data Penelitian (2025)

Gambar 1.1 Diagram Rata-rata Nilai Geografi Kelas X SMAN 61 Jakarta

Kurikulum Merdeka mengharuskan peserta didik mempelajari seluruh materi dari rumpun ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial secara bersamaan,

sehingga waktu belajar di kelas menjadi kurang optimal. Hasil belajar selama satu semester yang ditampilkan pada Gambar 1.1 menunjukkan bahwa nilai peserta didik mengalami fluktuasi. Meskipun terdapat peningkatan nilai rata-rata saat PAS (Penilaian Akhir Semester), kenaikan tersebut masih belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan oleh sekolah.

Tabel 1.1 menunjukkan bahwa hanya kelas X2, X5, dan X8 yang memiliki rata-rata nilai di atas KKM yang ditetapkan untuk mata pelajaran Geografi. Nilai yang tercantum dalam tabel tersebut merupakan nilai murni sebelum remedial, sehingga hasil belajar kognitif dapat dianalisis secara objektif untuk mencerminkan kualitas pemahaman peserta didik dalam pembelajaran.

Dalam Kurikulum Merdeka, peserta didik diarahkan untuk mencapai ketuntasan belajar melalui program remedial yang dapat dilakukan dengan berbagai metode, seperti pembelajaran individual, pemberian tugas, diskusi, tanya jawab, kerja kelompok, dan tutor sebaya. Berdasarkan tabel 1.1, dari 285 peserta didik kelas X, sebanyak 170 peserta didik (60%) memperoleh nilai di atas KKM dalam PAS, sedangkan 115 peserta didik (40%) masih mendapatkan nilai di bawah KKM. Kelas dengan jumlah peserta didik tidak tuntas terbanyak adalah kelas X1 (25 peserta didik), diikuti oleh kelas X3 dan X7 (masing-masing 16 peserta didik).

Tabel 1.1 Nilai PAS Geografi Kelas X SMAN 61 Jakarta

Kelas	Nilai Tes Formatif Bersama		Total Peserta Didik	Rata-rata
	Tuntas (>80)	Tidak Tuntas (<80)		
X-1	10	25	35	62,9
X-2	23	12	35	80,2
X-3	20	16	36	74,7
X-4	21	14	35	77,9
X-5	27	9	36	84
X-6	21	15	36	74,1
X-7	20	16	36	75,4
X-8	28	8	36	84,1
Total	170	115	285	100

Sumber: Data Penelitian (2025)

Data dari tabel 1.1 menunjukkan bahwa masih terdapat peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami mata pelajaran Geografi. Ketimpangan antara jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan dan yang belum tuntas menegaskan perlunya evaluasi terhadap proses pembelajaran. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan mengubah model pembelajaran yang diterapkan agar hasil belajar peserta didik dapat meningkat dan mencapai KKM yang telah ditetapkan, yaitu 80.

Melihat kondisi demikian, metode pembelajaran inovatif menjadi kebutuhan mendesak untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik. Model pembelajaran merupakan suatu pendekatan yang dirancang untuk mempermudah proses belajar mengajar, sehingga peserta didik dapat memahami dan mengikuti kegiatan pembelajaran dengan lebih efektif. (Hamzah, 2018)

Pendekatan konvensional seperti metode ceramah sering kali kurang efektif dalam membantu peserta didik memahami konsep secara mendalam, terutama pada mata pelajaran seperti geografi yang membutuhkan pemahaman kritis terhadap fenomena alam dan sosial (Nugraheni, 2016). Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada peserta didik guna mendukung pengembangan keterampilan kognitif peserta didik

Model pembelajaran *flipped classroom* merupakan salah satu model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik sehingga penjelasan materi yang dilakukan guru saat di kelas diganti dengan belajar mandiri oleh peserta didik di rumah. *Flipped classroom* adalah salah satu jenis pembelajaran campuran yang mengkolaborasikan pembelajaran secara sinkron (*synchronous*) melalui tatap muka dengan pembelajaran asinkron (*asynchronous*) melalui belajar mandiri (Gawise et al., 2021). Dengan demikian pembelajaran di kelas tidak hanya digunakan untuk menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik melalui ceramah, guru dapat terlibat dengan peserta didik melalui kegiatan belajar lainnya seperti diskusi, pemecahan masalah yang diajukan oleh peserta didik, kegiatan langsung, dan bimbingan.

Namun, dalam penerapannya ditemukan beberapa hal yang dapat dikembangkan, yakni pada saat jam pembelajaran di kelas. Pada langkah fase ke 3, yakni kegiatan evaluasi. Kegiatan evaluasi pada akhir pembelajaran bertujuan untuk mengukur capaian pembelajaran peserta didik. Pada model pembelajaran *flipped classroom* evaluasi pada akhir pembelajaran dilaksanakan dengan melaksanakan tes atau kuis. Peneliti melihat metode evaluasi ini dapat dilaksanakan dalam proses lain yang lebih menarik. Selain menarik tetapi juga dapat menambahkan pengalaman pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bervariasi bagi peserta didik, Dalam penelitian ini peneliti tertarik untuk memodifikasi model pembelajaran *flipped classroom* dengan *team games tournament*.

Team Games Tournament (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang membagi peserta didik ke dalam kelompok-kelompok belajar yang terdiri dari 5 hingga 6 orang. Kelompok ini dibentuk dengan mempertimbangkan keberagaman kemampuan, jenis kelamin, serta latar belakang suku atau ras. Menurut Slavín, pembelajaran kooperatif tipe TGT mencakup lima tahapan, yaitu penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*) (Winastwan & Sunarto, 2010).

Dengan menggunakan kombinasi model *flipped classroom* dan *team games tournament* diharapkan terdapat peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik karena peserta didik tidak mudah bosan karena dapat belajar dengan kemauan sendiri sehingga terus ingin belajar dan meningkatkan pemahamannya yang akan dievaluasi pada turnamen yang dilaksanakan tiap akhir pertemuan. Maka dari itu, penulis tertarik untuk meneliti “Pengaruh Penggunaan Modifikasi Model *Flipped Classroom-Teams-games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Materi Dinamika Litosfer di SMAN 61 Jakarta”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka ada beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Belum diterapkannya model pembelajaran yang bervariasi dalam pembelajaran geografi.
2. Model pembelajaran yang digunakan menyebabkan peserta didik kurang dapat berperan aktif dalam pembelajaran geografi.
3. Hasil belajar peserta didik dilihat dari rerata nilai semester gasal pada mata pelajaran geografi tergolong masih rendah.

1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya pembahasan, maka penelitian ini dibatasi, sehingga akan didapatkan pembatasan masalah, yaitu tentang pengaruh penggunaan modifikasi model *flipped classroom-teams-games tournaments* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada materi dinamika litosfer di SMAN 61 Jakarta.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun setelah membatasi masalah pada penelitian ini, masalah yang dapat dirumuskan pada penelitian ini adalah “Apakah modifikasi model *flipped classroom-teams-games tournaments* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik materi dinamika litosfer di SMAN 61 Jakarta?”

1.5 Manfaat Penelitian

Kegunaan atau manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah,

1.5.1 Manfaat Penelitian Secara Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbang pemikiran terhadap perkembangan ilmu pengetahuan khususnya ilmu pendidikan dan pengembangan model pembelajaran sebagai penggerak dalam pembelajaran. Selain itu, pengembangan model pembelajaran yang varitifaf dapat membuat pembelajaran menjadi interaktif untuk mendukung hasil belajar yang optimal.

1.5.2 Manfaat Penelitian Secara Praktis

- 1) Penerapan modifikasi model pembelajaran *flipped classroom-teams-games tournament* diharapkan dapat menjadi alternatif atau solusi untuk pembelajaran geografi bagi peserta didik di SMA atau sederajat
- 2) Penerapan modifikasi model pembelajaran *flipped classroom-teams-games tournament* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran geografi dan membuat kemampuan kognitif peserta didik lebih baik
- 3) Penelitian ini dapat menambah wawasan peneliti dalam hal penelitian dan menjadi langkah awal untuk mengembangkan penelitian berikutnya.

