

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Belajar merupakan perubahan tingkah laku dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya. Belajar dapat diterapkan dengan berbagai macam proses sehingga dapat mencapai tujuan dari pembelajaran serta menciptakan SDM yang unggul. Pembelajaran merupakan suatu interaksi pendidikan yang terjadi dengan sengaja dalam pencapaian tujuan tertentu (Sanjayanti *et al.*, 2022). Pencapaian tujuan tersebut sering terhambat karena disebabkan kurang kreatif dalam pengelolaan pengajaran sehingga terjadi kebosanan dalam belajar, padahal idealnya pengelolaan pembelajaran harus mempertimbangkan sisi psikologis peserta didik. Pembelajaran bukanlah memaksa kehendak untuk memberikan pengetahuan sehingga terkesan peserta didik bagaikan gelas yang kosong, namun peran pendidik ialah sebagai perangsang peserta didik agar mereka mau terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Kurniasih *et al.*, 2022).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) ialah cabang ilmu yang mempelajari tentang alam serta segala yang berkaitan dengan proses sains (Sasingan dan Wote, 2022). Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah memiliki peran yang penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Pelajaran IPA di sekolah merupakan program untuk menanamkan dan mengembangkan pengetahuan, keterampilan sikap, serta nilai ilmiah pada siswa (Anisa *et al.*, 2021). IPA di sekolah tidak hanya bertujuan menguasai kumpulan pengetahuan yang berupa fakta, konsep, atau prinsip tetapi juga melatih berbagai keterampilan proses IPA atau cara kerja ilmiah yang menunjukkan bahwa IPA sebagai produk dan proses. IPA bukan hanya sekedar penentuan dan penguasaan materi, siswa diharapkan dapat berpikir kritis, objektif, dapat memahami konsep yang dipelajari dengan baik agar dapat mengaplikasikannya pada setiap bidang kehidupan.

Kenyataannya, masih banyak ditemukan permasalahan dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPA, yang memicu rendahnya hasil belajar siswa serta kurangnya minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran IPA di kelas. Model

pembelajaran yang diterapkan oleh guru belum dapat mengaktifkan siswa secara optimal sehingga menyebabkan siswa tidak fokus saat guru menyampaikan materi pembelajaran (Sya'bani *et al.*, 2024). Rendahnya hasil belajar IPA juga disebabkan oleh luasnya materi pembelajaran IPA serta kecenderungan siswa yang kesulitan menghafal materi, mengakibatkan siswa malas belajar dan tidak mengerjakan tugas dengan baik (Anisa *et al.*, 2021). Gaya belajar siswa yang masih kurang disiplin pada saat proses belajar serta pemanfaatan media belajar yang belum optimal oleh guru juga dapat mengakibatkan hasil belajar IPA menjadi rendah (Astiti *et al.*, 2021). Apabila masalah yang ada dibiarkan terus menerus, maka akan berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah dan tujuan pembelajaran menjadi kurang optimal. Menurut Mahardi *et al* (2019), hasil belajar IPA masih belum maksimal juga dikarenakan saat proses pembelajaran siswa sering terlihat acuh ketika diberikan pertanyaan, hal ini terjadi karena kurangnya minat siswa dalam mengikuti pelajaran. Amaliyah *et al* (2021), menyatakan bahwa rendahnya hasil belajar juga dikarenakan jika siswa menganggap mata pelajaran IPA sebagai mata pelajaran yang sulit sehingga siswa merasa bingung untuk mempelajarinya. Selain itu, saat pembelajaran IPA berlangsung banyak siswa yang tidak memperhatikan saat guru menjelaskan. Hal ini menunjukkan banyak dari siswa tersebut mengalami kehilangan minat dalam belajar (Akbar dan Hadi, 2023). Siswa merasa bosan dengan proses pembelajaran yang monoton serta kehilangan minatnya untuk belajar IPA yang menyebabkan hasil belajar semakin rendah (Risqullah *et al.*, 2022).

Minat belajar ialah rasa ketertarikan dan rasa ingin tahu terhadap proses pembelajaran yang sedang berlangsung (Arimbawa, 2021). Minat belajar merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam menunjang tercapainya efektivitas proses belajar mengajar, yang pada akhirnya akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi dapat menunjang proses pembelajaran menjadi lebih baik dan sebaliknya apabila minat belajar semakin rendah, maka akan berdampak buruk buat proses dan hasil pembelajaran. Oleh karena itu, minat belajar siswa itu penting untuk ditingkatkan. Mengingat pentingnya minat belajar dalam proses pembelajaran, namun kenyataannya minat belajar siswa masih rendah. Hal tersebut

menyebabkan beberapa siswa tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Karena siswa tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran menyebabkan siswa tidak memahami sepenuhnya tentang materi yang disampaikan oleh guru. Kemampuan yang harus dimiliki seorang guru salah satunya ialah pemilihan dan penggunaan model pembelajaran yang tepat dan mampu merangsang minat siswa dalam belajar.

Keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh model pembelajaran serta media yang digunakan oleh guru pada saat proses mengajar. Dasarnya guru bisa saja menggunakan model pembelajaran apa saja dalam melakukan kegiatan belajar-mengajar. Namun hal yang terpenting ialah guru harus memiliki pertimbangan yang matang ketika menggunakan salah satu model pembelajaran. Upaya untuk peningkatan minat dan hasil belajar siswa tidak terlepas dari berbagai faktor yang mempengaruhinya. Dalam hal ini diperlukan guru yang kreatif agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan disukai oleh siswa. Semakin bagus variasi model yang digunakan untuk mengajar, maka hasil belajar siswa juga semakin meningkat (Karma *et al.*, 2023). Berdasarkan permasalahan tersebut, untuk meningkatkan minat serta hasil belajar IPA pada siswa perlu adanya penerapan model pembelajaran yang inovatif dengan berbantuan media yang interaktif agar proses pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik, sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar serta hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Salah satu inovasi yang dapat diterapkan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa ialah menggunakan model pembelajaran inovatif yaitu model *cooperative learning* tipe TGT (*Team Game Tournament*) dengan berbantuan media interaktif *wordwall*.

*Cooperative learning* tipe TGT merupakan salah satu model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan interaksi dan berpartisipasi aktif selama pembelajaran berlangsung (Lutfiyani, 2019). TGT disusun dalam sebuah usaha untuk meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi siswa untuk belajar bersama-sama siswa yang berbeda latar belakangnya, serta mengkolaborasi pembelajaran yang menyenangkan dengan *game* yang menarik (Nur'aini *et al.*, 2022). TGT dapat membantu siswa untuk melatih dan mengembangkan kemampuan berpikir

logis, analitis, sistematis, kreatif, kritis, serta kemampuan untuk bekerjasama (Warpala *et al.*, 2023). Selain penggunaan model pembelajaran inovatif, proses pembelajaran juga memerlukan media untuk mendukung penyampaian materi oleh guru agar lebih mudah dipahami.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai perantara penyampaian pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran (Surahmawan *et al.*, 2021). Media pembelajaran dapat memudahkan dalam proses mengajar apabila dimanfaatkan dengan tepat dapat menyederhanakan suatu hal yang kompleks dan suatu yang abstrak menjadi nyata (Khaeruman *et al.*, 2023). Salah satu media interaktif yang dapat dimanfaatkan ialah *wordwall*. Media interaktif *wordwall* memiliki keunggulan fitur-fitur menarik serta pemakaiannya yang praktis sehingga dapat menunjang proses pembelajaran khususnya pada pelajaran IPA. Pemanfaatan media *wordwall* dalam pembelajaran diharapkan mampu mengoptimalkan kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan minat dan hasil belajar (Wibawa *et al.*, 2024).

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut.

1. Model pembelajaran yang diterapkan oleh guru belum dapat mengaktifkan siswa secara optimal sehingga menyebabkan siswa tidak fokus saat guru menyampaikan materi pembelajaran (Sya'bani *et al.*, 2024).
2. Luasnya materi pembelajaran IPA serta kecenderungan siswa yang kesulitan menghafal materi, mengakibatkan siswa malas belajar dan tidak mengerjakan tugas dengan baik (Anisa *et al.*, 2021).
3. Gaya belajar siswa yang masih kurang disiplin pada saat proses belajar serta pemanfaatan media belajar yang belum optimal oleh guru juga dapat mengakibatkan hasil belajar IPA menjadi rendah (Astuti *et al.*, 2021).

4. Saat proses pembelajaran siswa sering terlihat acuh ketika diberikan pertanyaan, hal ini terjadi karena kurangnya minat siswa dalam mengikuti pelajaran (Mahardi *et al.*, 2019).
5. Siswa menganggap mata pelajaran IPA sebagai mata pelajaran yang sulit sehingga siswa merasa bingung untuk mempelajarinya (Amaliyah *et al.*, 2021).
6. Siswa merasa bosan dengan proses pembelajaran yang monoton sehingga kehilangan minatnya untuk belajar IPA yang menyebabkan hasil belajar semakin rendah (Risqullah *et al.*, 2022).

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, penelitian ini difokuskan pada permasalahan minat belajar dan hasil belajar IPA. Secara khusus penelitian ini dibatasi pada minat belajar yang terdiri dari aspek perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa, dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Hasil belajar dibatasi pada ranah kognitif. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII SMP dengan materi Ekologi dan Keanekaragaman Hayati Indonesia yang disesuaikan dengan kurikulum merdeka yang berlaku di sekolah tempat melaksanakan penelitian. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 3 Selemadeg Timur pada tahun ajaran 2024/2025 yang berfokus pada pengaruh model *cooperative learning* tipe TGT (*Team Game Tournament*) berbantuan media interaktif *wordwall* terhadap minat dan hasil belajar IPA siswa SMP.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Apakah terdapat perbedaan minat dan hasil belajar IPA secara simultan pada siswa yang dibelajarkan menggunakan model *cooperative learning* tipe TGT berbantuan media interaktif *wordwall* dengan siswa yang dibelajarkan menggunakan model *cooperative learning* tipe TGT?
2. Apakah terdapat perbedaan minat belajar IPA pada siswa yang dibelajarkan menggunakan model *cooperative learning* tipe TGT berbantuan media interaktif

*wordwall* dengan siswa yang dibelajarkan menggunakan model *cooperative learning* tipe TGT?

3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPA pada siswa yang dibelajarkan menggunakan model *cooperative learning* tipe TGT berbantuan media interaktif *wordwall* dengan siswa yang dibelajarkan menggunakan model *cooperative learning* tipe TGT?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini antara lain:

1. Mendeskripsikan perbedaan minat dan hasil belajar IPA secara simultan pada siswa yang dibelajarkan menggunakan model *cooperative learning* tipe TGT berbantuan media interaktif *wordwall* dengan siswa yang dibelajarkan menggunakan model *cooperative learning* tipe TGT.
2. Mendeskripsikan perbedaan minat belajar IPA pada siswa yang dibelajarkan menggunakan model *cooperative learning* tipe TGT berbantuan media interaktif *wordwall* dengan siswa yang dibelajarkan menggunakan model *cooperative learning* tipe TGT.
3. Mendeskripsikan perbedaan hasil belajar IPA pada siswa yang dibelajarkan menggunakan model *cooperative learning* tipe TGT berbantuan media interaktif *wordwall* dengan siswa yang dibelajarkan menggunakan model *cooperative learning* tipe TGT.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini dapat dipaparkan sebagai berikut.

#### **1. Manfaat Teoritis**

Manfaat teoritis yang diharapkan yaitu hasil penelitian ini dapat berguna bagi pengembangan ilmu pendidikan, khususnya pada penerapan model *cooperative learning* tipe TGT berbantuan media interaktif *wordwall* untuk meningkatkan minat dan hasil belajar IPA pada siswa SMP. Penelitian ini memberikan penjelasan secara

rinci terkait keunggulan model *cooperative learning* tipe TGT dengan *wordwall* yang teruji secara eksperimental untuk meningkatkan minat dan hasil belajar IPA.

## **2. Manfaat Praktis**

### **1. Bagi Siswa**

Penelitian ini membantu siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga mampu meningkatkan potensi akademik yang ada pada diri siswa.

### **2. Bagi Guru**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi serta masukan bagi guru dalam upaya meningkatkan inovasi penggunaan model pembelajaran dan media interaktif dalam pembelajaran sehingga dapat mencapai kualitas serta hasil yang optimal pada proses pembelajaran.

### **3. Bagi Sekolah**

Hasil penelitian ini dapat menjadi informasi bagi kepala sekolah untuk mengambil suatu kebijakan dalam kaitannya dengan upaya penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran yang efektif dan inovatif, serta menyediakan berbagai fasilitas pembelajaran yang dibutuhkan oleh guru untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih bermakna.

### **4. Bagi Peneliti Lain**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian yang sejenis yang dapat mengoptimalkan pemanfaatan model pembelajaran inovatif serta media interaktif dalam pembelajaran khususnya IPA.