

BAB I PENDAHULUAN

Latar Belakang

Proses belajar mengajar merupakan inti dari penyelenggaraan pendidikan, di mana keberhasilan tujuan pendidikan ditentukan oleh kualitas interaksi pembelajaran di kelas. Keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan sangat tergantung pada kualitas proses belajar mengajar yang terjadi di dalam kelas. Upaya untuk meningkatkan keberhasilan belajar siswa memerlukan perbaikan kontinu dalam proses pembelajaran (Khoerun *et al*, 2024). Namun, terdapat kompetensi lain yang perlu dipenuhi, meliputi penguasaan pengetahuan yang memadai (*to know*), keterampilan profesional dalam melaksanakan tugas (*to do*), integritas dan identitas sebagai bagian dari komunitas keilmuan atau profesi (*to be*), serta kemampuan memanfaatkan ilmu untuk kepentingan bersama secara etis (*to live together*) (Mardia, 2017). Pendidikan berperan dalam mengembangkan potensi manusia agar mampu beradaptasi dan merespons berbagai perubahan. Di bidang pendidikan, ilmu pengetahuan alam termasuk bidang keilmuan yang berperan penting dalam membentuk pemahaman tentang fenomena alam.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu yang mempelajari tentang alam semesta, benda-benda yang ada di permukaan bumi, di dalam perut bumi, dan angkasa luar, baik yang tampak oleh panca indera maupun tidak. Secara umum IPA terbagi menjadi tiga ilmu dasar, yaitu fisika, biologi dan kimia. Fisika merupakan ilmu yang mempelajari tentang benda dan gerak serta manfaatnya bagi manusia.

Pemahaman konsep dalam pembelajaran fisika di SMA adalah hal yang penting dan amat mendasar. Namun konsep yang abstrak membuat sebagian besarsiswa kesulitan untuk memahaminya. Kesulitan ini ternyata sangat berpengaruh pada prestasi belajar siswa (Suminar *et al.*, 2015). Pembelajaran fisika idealnya merupakan kegiatan kelas yang dapat menumbuhkan minat siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran, yang dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang dan memotivasi siswa untuk berperan aktif dalam ruang lingkup belajar (Suminar *et al.*, 2015).

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru fisika di SMA Negeri 2 Dewantara dan observasi, ditemukan beberapa permasalahan, yaitu model pembelajaran yang diterapkan ialah model pembelajaran *Direct Instruction* (DI) dengan metode ceramah (lampiran 1 pada butir a). Dimana pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga menjadikan siswa enggan memberikan pendapat dalam pembelajaran. Kemudian, sumber belajar menggunakan buku

yang disediakan sekolah dan guru tidak ada menggunakan media pembelajaran. Sehingga suasana belajar menjadi pasif dan siswa merasa mudah bosan. Pelajaran fisika pada kelas X, 2 jam pelajaran dalam satu minggu, pembelajaran yang berlangsung diawali dengan berdoa lalu mengambil buku di perpustakaan, selanjutnya guru menerangkan pelajaran dengan metode ceramah.

Akibatnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran fisika tergolong rendah yaitu 50% siswa (lampiran 1 pada butir c), berdasarkan hasil kuisioner yang dibagikan pada siswa, hasil wawancara bersama guru juga menerangkan bahwa siswa menganggap pelajaran fisika itu sulit dan membosankan. Minat belajar meliputi perhatian, minat dan semangat siswa terhadap proses pembelajaran, yang tercermin dari partisipasi aktif dan empati mereka terhadap materi. Selanjutnya, tes pemahaman konsep siswa juga terbukti dengan hasil ujian siswa masih menunjukkan bahwa mereka memperoleh nilai di bawah KKM. (lampiran 1.b), yang merupakan belum mencapai KKM, hal ini merupakan salah satu faktor dari rendahnya minat siswa terhadap pelajaran fisika. Faktor ini mempunyai dampak yang signifikan terhadap keberhasilan pembelajaran, karena siswa yang terlibat cenderung lebih aktif dalam mencoba memahami materi secara menyeluruh. Sya'adah *et al.*, (2023) menyatakan bahwa kurangnya minat mempengaruhi kualitas belajar siswa karena rendahnya minat. Bukti dari berbagai sumber menunjukkan bahwa minat yang kuat dapat meningkatkan motivasi intrinsik yang merupakan faktor kunci hasil belajar yang optimal (Mardia, 2017).

Hasil belajar merupakan suatu penilaian akhir dari proses pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang. Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki oleh seseorang setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran (Awalluddin, 2018). Hasil belajar siswa adalah salah satu tujuan utama dalam proses pembelajaran di sekolah. Dalam mencapai tujuan ini, guru harus dapat memahami dan menguasai berbagai metode mengajar yang efektif. Selain itu, guru juga perlu menerapkan metode tersebut secara tepat agar dapat memaksimalkan pencapaian prestasi belajar siswa (Khoerun *et al.*, 2024).

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang memiliki 4 komponen utama dalam kegiatan pembelajaran, yaitu: penyajian kelas, belajar kelompok (tim), turnamen dan *team recognize* (penghargaan kelompok) (Noviani *et al.*, 2021). Pada model pembelajaran TGT ini siswa di bagi menjadi beberapa kelompok belajar, dimana siswa belajar dalam kelompoknya agar bisa menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam turnamen akademik (Matondang *et al.*, 2025). Strategi pembelajaran kooperatif tipe TGT yang mempunyai ciri khas *games* dan *tournament* ini

menciptakan warna yang positif di dalam kelas karena kesenangan para siswa terhadap permainan tersebut, hal ini di ungkapkan oleh Steve Parson (Sari & Supardi, 2016).

Media Monopoli adalah media pembelajaran yang memodifikasi komponen permainan Monopoli menjadi bahan ajar yang membantu memperlancar proses pembelajaran. Media ini menyediakan materi sesuai dengan isi yang diajarkan kepada siswa Anjarwati (2019). Menurut Pratama *et al.*, (2019), media monopoli merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan permainan monopoli untuk membantu pendidik dalam mengajar di dalam kelas. Peneliti berharap model pembelajaran TGT berbantuan monopoli akan memberikan dampak positif terhadap minat dan hasil belajar siswa.

Dengan menerapkan model pembelajaran TGT berbantuan monopoli, diharapkan siswa akan lebih tertarik untuk belajar fisika dan memiliki rasa tanggung jawab terhadap diri mereka sendiri dan orang lain. Dengan demikian, model ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan latar belakang peneliti tertarik untuk meneliti **“Efektivitas Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Monopoli Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Fisika”**.

Identifikasi Masalah

1. Model pembelajaran yang diterapkan adalah *Direct Instruction* (DI) melalui metode ceramah yang berfokus pada peran guru sebagai pusat kegiatan belajar.
2. Dalam proses pembelajaran, belum ada menggunakan media pembelajaran.
3. Rendahnya minat siswa terhadap pelajaran Fisika.

Pembatasan Masalah

1. Subjek penelitian kelas X-1 SMA Negeri 2 Dewantara.
2. Hasil belajar yang ditinjau adalah kognitif.
3. Peneliti menggunakan materi pemanasan global untuk penelitian dalam model pembelajaran TGT dengan media monopoli.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, bahwa rumusan masalah penelitian yaitu:

1. Bagaimana keefektifan proses pembelajaran menggunakan model TGT berbantuan monopoli untuk meningkatkan minat belajar siswa?
2. Bagaimana keefektifan proses pembelajaran menggunakan model TGT berbantuan monopoli untuk meningkatkan hasil belajar siswa?

Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian yaitu:

1. Untuk mengetahui keefektifan proses pembelajaran model pembelajaran TGT berbantuan monopoli untuk meningkatkan minat belajar siswa.
2. Untuk mengetahui keefektifan proses pembelajaran model pembelajaran TGT berbantuan monopoli untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, manfaat penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah
Memberikan informasi kepada sekolah serta rekomendasi untuk membantu sekolah mencapai hasil yang diharapkan dalam mengajar fisika.
2. Bagi Guru
Guru menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan monopoli guna meningkatkan minat belajar siswa untuk keberhasilan proses belajar siswa.
3. Bagi Siswa
Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan bantuan monopoli dalam pembelajaran fisika dapat memotivasi siswa agar giat belajar fisika dan menambah wawasan bagi siswa dalam pembelajaran sehingga memperoleh hasil belajar yang bagus.
4. Bagi Peneliti
Memperluas pengetahuan, pemahaman dan wawasan melalui informasi yang dihasilkan dari penelitian serta dapat menjadi acuan di masa mendatang.