

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah sebuah fondasi kehidupan yang penataannya dibuat sebaik mungkin. Di Indonesia tujuan pendidikan telah tercantum dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 3 yang menyebutkan bahwa:

Tujuan pendidikan nasional adalah 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 serta bertanggung jawab.¹

Artinya pendidikan yang ada harus dapat menjadikan manusia-manusia berkualitas.

Dalam menjadikan manusia-manusia berkualitas perlu adanya inovasi-inovasi seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tanpa mengabaikan nilai-nilai kemanusiaan. Kiat membentuk siswa berakhlak baik, cerdas, dan berkualitas dalam pendidikan menjadi tanggung jawab setiap guru. Sebelum pelaksanaan pembelajaran, guru membuat perencanaan sebagai pedoman pembelajaran agar efektif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Perencanaan pembelajaran yang dibuat oleh guru ialah Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). RPP adalah perlengkapan perencanaan yang lebih khusus dari silabus.²

¹Undang-Undang *Sisdiknas No. 20 Tahun 2003*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2009), hal. 4

²Rachmi Marsheilla Agus, dkk, "Pelatihan Pembuatan Perangkat Ajar Silabus dan RPP SMK PGRI 1 Limau," dalam *JSSTCS: Journal of Social Sciences and Technology for Community Service*, vol. 2 no. 2 (2021): 48

Rencana Pelaksana Pembelajaran (RPP) termuat jelas tujuan pembelajaran bersama komponen-komponen lain guna merancang pembelajaran yang terstruktur dan efektif. Komponen-komponen penyusun RPP antara lain: identitas pembelajaran, tema/sub tema pembelajaran, kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, model pembelajaran, metode, media/alat, bahan, sumber pembelajaran, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan penilaian hasil belajar.³ Komponen dalam RPP saling berhubungan satu dengan yang lain, jika didapatkan ada satu komponen yang tidak baik maka mempengaruhi tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

Salah satu komponen terpenting dalam RPP adalah model pembelajaran yang digunakan. Model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru.⁴ Model pembelajaran memiliki berbagai macam, antara lain model pembelajaran langsung, model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM), model pembelajaran Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI), model pembelajaran kontekstual, model pembelajaran *index card* match (mencari pasangan), dan model pembelajaran kooperatif.⁵ Berbagai model pembelajaran tersebut mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan jika pemilihannya sesuai dengan karakteristik siswa dalam kelas.

³Tim Pusdiklat, *Modul Pengembangan Silabus dan Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran*, (Depok: Pusdiklat Pegawai Kemendikbud, 2016), hal. 15

⁴Helmiati, *Model Pembelajaran*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2012), hal. 19

⁵Muhamad Afandi, dkk, *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*, (Semarang: Unissula Press, 2013), hal. 16-82

Pembelajaran menyenangkan adalah suatu pembelajaran yang berlangsung secara menyenangkan dan mengesankan di mana mampu menarik siswa terlibat aktif dan mampu mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal.⁶ Dengan pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan dapat mendorong motivasi belajar semakin tinggi. Motivasi belajar yang tinggi akan berbanding lurus dengan hasil belajar yang juga tinggi.

Pembelajaran menyenangkan diterapkan pada semua mata pelajaran termasuk pelajaran IPA. Pelajaran IPA adalah salah satu pelajaran yang memiliki peran penting dalam menghasilkan siswa yang berkualitas, diantaranya siswa mampu berpikir kritis, berpikir logis, kreatif, dll. Dalam pembelajaran IPA dilakukan dengan pemberian pengalaman langsung agar siswa mampu memahami secara ilmiah. Adanya pelajaran IPA diharapkan menjadi sarana siswa untuk mempelajari diri, alam, dan prospek pengembangan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.⁷

MTsN 1 Kota Blitar adalah salah satu madrasah tsanawiyah di Kota Blitar yang unggul. Siswa-siswi MTsN 1 Kota Blitar banyak meraih prestasi baik di bidang akademik maupun non-akademik.⁸ Namun dibalik banyaknya prestasi yang diperoleh ternyata terdapat pembelajaran yang belum berjalan dengan baik. Berdasarkan hasil observasi di MTsN 1 Kota Blitar saat pembelajaran IPA di kelas VII pada tanggal 20 September 2022, guru melaksanakan

⁶Zulvia Trinova, "Hakikat Belajar dan Bermain Menyenangkan Bagi Peserta Didik," dalam *Al-Ta'lim Journal 1*, vol. 19 no. 3 (2012): 212

⁷Zahrina Ismah dan Tias Ernawati, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII SMP Ditinjau Dari Kerjasama Siswa," dalam *Jurnal Pijar MIPA*, vol. 13 no. 1 (2018): 83

⁸Tim MTs Negeri 1 Kota Blitar, "Prestasi MTs Negeri 1 Kota Blitar," dalam <https://mtsnegeriblitar.sch.id/aktifitas-siswa/prestasi-lomba/>, diakses 28 November 2022 pukul 21.10 WIB

pembelajaran dengan pembelajaran konvensional berbantuan media *powerpoint*. Selama menyampaikan materi guru selalu berusaha agar siswa mampu belajar dengan baik baik dari segi pemahaman maupun kenyamanan dalam kelas. Namun faktanya saat pembelajaran IPA berlangsung beberapa siswa asik berbicara dengan teman semejanya, ada siswa yang sibuk memainkan buku dan alat tulis, ada yang terlihat lesu, dan ada siswa yang tertidur. Guru selaku pengajar telah melakukan upaya untuk mengatasi masalah yang muncul selama proses pembelajaran diantaranya dengan media *powerpoint* yang mendukung penjelasan materi. Tetapi usaha tersebut belum membuahkan hasil, hal tersebut nampak dari jumlah siswa yang mengalami ketuntasan dari nilai hanya 60% dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sudah ditetapkan sebesar 77. Dengan rendahnya motivasi belajar siswa berdampak juga pada hasil belajar yang kurang maksimal.

Dari keadaan yang sedemikian rupa perlu adanya perubahan pembelajaran yang diterapkan. Guru dapat beralih menggunakan pembelajaran yang menjadikan siswa lebih aktif, misalnya belajar dengan berkelompok.⁹ Dengan mengusung konsep bahwa siswa dapat belajar menemukan dan memahami materi pembelajaran dari kerjasama dan berdiskusi, pembelajaran kooperatif dapat dijadikan penawar permasalahan tersebut.¹⁰ Pembelajaran TGT dan STAD merupakan model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan dan melibatkan seluruh siswa tanpa perbedaan status antar siswa.¹¹ Pada model

⁹Muhammad Luqman Hakim Abbas, "Penerapan Pembelajaran Model Jigsaw Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Fisika," dalam *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, vol. 5 no. 2 (2019): 271

¹⁰Helmiati, *Model Pembelajaran...*, hal. 35

¹¹Ega Sandra, dkk, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Kelas V SD

pembelajaran TGT dan STAD memberikan kesempatan kepada siswa agar lebih aktif di dalam pembelajaran. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Maisundari Ruhaida, Fauzi, dan Aida Fitri tahun 2023 dengan permasalahan banyak guru menggunakan pengajaran konvensional di kelas dan ada siswa yang memandang Matematika bagaikan mata pelajaran yang paling susah serta jenuh dan cenderung bosan saat mempelajarinya menyatakan bahwa dari data hasil belajar menunjukkan model TGT lebih baik dalam penguasaan konsep dengan rata-rata 80,00 dari model STAD yang hanya sebesar 68,08.¹² Hal itu sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Jati Laswono Asih dan Erlina Prihatnani tahun 2021 dengan permasalahan pembelajaran berpusat pada guru sehingga belum mampu memberdayakan potensi siswa dan guru yang kurang maksimal dalam menjadi fasilitator menyatakan bahwa dalam melakukan proses pembelajaran di kelas model STAD menunjukkan bahwa rata-rata sebesar 85,36%, sedangkan untuk kelas model TGT memiliki rata-rata 86,29% sehingga kedua kelas masuk dalam kategori sangat baik.¹³

Dalam Kurikulum 2013, salah satu materi pembahasan di pembelajaran IPA di bab terakhir semester genap adalah Tata Surya. Tata Surya adalah susunan benda-benda langit yang terdiri dari Matahari sebagai pusat tata surya dan benda-benda langit lain yang mengelilingi. Materi Tata surya terdiri dari

Muhammadiyah 1 Padangsidimpuan," dalam *JIPDAS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 2 no. 2 (2022): 23

¹²Maisundari Ruhaida, dkk, "Perbandingan Pengaruh Model Tipe STAD dan TGT Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Debit Di Kelas V SDN 27 Banda Aceh," dalam *Guree: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, vol. 1 no. 1 (2023): 53

¹³Jati Lasworo Asih & Erlina Prihatnani, dPerbandingan Hasil Belajar Trigonometri dan Penerapan STAD dan TGT Ditinjau Atas Tingkat Kecemasan," dalam *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, vol. 5 no. 1 (2021): 269

sub materi Sistem Tata Surya, Kondisi Bumi, Kondisi Bulan, dan Gerhana.¹⁴ Dalam materi Sistem Tata Surya terdapat pembahasan mengenai Matahari, planet-planet, Komet, Meteoroid, dan Asteorid. Planet-planet dalam tata surya terdapat delapan yaitu Merkurius, Venus, Bumi, Mars, Jupiter, Saturnus, Uranus, dan Neptunus dengan orbit berbentuk elips. Pembelajaran IPA materi Sistem Tata Surya dapat dipelajari dengan menyenangkan jika menerapkan pembelajaran TGT.

Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game yang membawa aktivitas multi-pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan.¹⁵ Dalam *quizizz* terdapat karakteristik yang menarik siswa seperti tema, meme, dan musik. Hasil dari kuis yang sudah dikerjakan akan nampak diakhir berupa perangkian. Dengan penggunaan *Quizizz*, siswa dapat melakukan game interaktif secara langsung di kelas dengan perangkat pembelajaran yang sudah disiapkan guru. Penerapan *Quizizz* dapat memotivasi belajar siswa dengan bersaing menjawab dengan cepat dan tepat.

Berdasarkan paparan di atas mendorong peneliti untuk mengulas perbedaan motivasi dan hasil belajar dari penerapan model pembelajaran TGT berbantuan *Quizizz* dengan model pembelajaran STAD, sehingga peneliti perlu untuk melakukan penelitian dengan judul “Perbedaan Motivasi dan Hasil Belajar Antara Model Pembelajaran TGT Berbantuan *Quizizz* dan STAD pada Pembelajaran IPA MTsN 1 Kota Blitar”.

¹⁴Wahono Widodo, dkk, *Ilmu Pengetahuan Alam SMP/MTs Kelas 7 Semester 2* (Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, 2017) hal. 150

¹⁵Leony Sanga Lamsari Purba, "Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I," dalam *Jurnal Dinamika Pendidikan*, vol. 12 no. 1 (2019): 33

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, maka peneliti mengidentifikasi sebab-sebab timbulnya permasalahan yang mendasari penelitian ini, antara lain:

- a. Pembelajaran konvensional yang tidak menarik bagi siswa
- b. Media *powerpoint* dirasa sudah tidak menarik bagi siswa
- c. Motivasi belajar siswa rendah
- d. Hasil belajar siswa rendah dengan hanya 60% dari total siswa yang memenuhi KKM.

2. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi penelitian agar tidak melebar pada hal-hal diluar penelitian sebagai berikut:

- a. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran TGT dan STAD
- b. Media yang digunakan pada model pembelajaran TGT adalah *Quizizz*
- c. Penelitian ini mencari perbedaan motivasi dan hasil belajar siswa antara model pembelajaran TGT dan STAD
- d. Motivasi dalam penelitian adalah motivasi siswa dalam belajar IPA dengan lima indikator berdasarkan teori Abraham Maslow
- e. Hasil belajar dalam penelitian ini adalah hasil belajar ranah kognitif berdasarkan teori Revisi Taksonomi Bloom Krathwohl dan Anderson
- f. Pembelajaran IPA yang digunakan adalah materi Sistem Tata Surya
- g. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII MTsN 1 Kota Blitar kelas VII-D dan VII-F.

C. Rumusan Masalah

1. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar model pembelajaran TGT berbantuan *Quizizz* dan STAD pada pembelajaran IPA MTsN 1 Kota Blitar?
2. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar model pembelajaran TGT berbantuan *Quizizz* dan STAD pada pembelajaran IPA MTsN 1 Kota Blitar?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi dan hasil belajar model pembelajaran TGT berbantuan *Quizizz* dan STAD pada pembelajaran IPA MTsN 1 Kota Blitar?

D. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui terdapat tidaknya perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar model pembelajaran TGT berbantuan *Quizizz* dan STAD pada pembelajaran IPA MTsN 1 Kota Blitar.
2. Mengetahui terdapat tidaknya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar model pembelajaran TGT berbantuan *Quizizz* dan STAD pada pembelajaran IPA MTsN 1 Kota Blitar.
3. Mengetahui terdapat tidaknya perbedaan yang signifikan antara motivasi dan hasil belajar model pembelajaran TGT berbantuan *Quizizz* dan STAD pada pembelajaran IPA MTsN 1 Kota Blitar.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah suatu jawaban sementara atas pertanyaan peneliti. Dalam penelitian ini hipotesis yang harus diuji kebenarannya sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar model pembelajaran TGT berbantuan *Quizizz* dan STAD pada pembelajaran IPA MTsN 1 Kota Blitar.
2. Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar model pembelajaran TGT berbantuan *Quizizz* dan STAD pada pembelajaran IPA MTsN 1 Kota Blitar.
3. Terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi dan hasil belajar model pembelajaran TGT berbantuan *Quizizz* dan STAD pada pembelajaran IPA MTsN 1 Kota Blitar.

F. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Kegunaan secara teoritis, penelitian ini membantu memahami sejauh mana model pembelajaran TGT berbantuan *Quizizz* dan STAD dapat memengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa. Dengan membandingkan kedua model dapat menentukan apakah salah satu diantaranya lebih efektif untuk digunakan.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Madrasah

Hasil penelitian dapat digunakan sebagai referensi dalam meningkatkan mutu di MTsN 1 Kota Blitar bidang akademik dengan proses pembelajaran yang lebih baik.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian dapat membantu guru dalam memilih salah satu model pembelajaran yang lebih efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa yang sesuai untuk implementasi di kelas.

c. Bagi Siswa

Hasil penelitian bagi siswa dapat menambah pemahaman yang lebih baik tentang proses belajar dan pemanfaatan teknologi yang mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar dalam pembelajaran IPA.

d. Bagi Peneliti

Penelitian perbandingan ini dapat memberikan pemahaman tentang bagaimana model pembelajaran memengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa dan dapat digunakan sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya.

G. Penegasan Istilah

1. Penegasan Konseptual

a. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah kebutuhan untuk mengembangkan kemampuan diri secara optimum sehingga mampu berbuat yang lebih baik, berprestasi, dan kreatif.¹⁶

¹⁶Andi Umar, dkk, "Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa di SMP Negeri 1 Marioriwawo Kabupaten Soppeng," dalam *Jurnal Ilmiah METANSI: Manajemen dan Akuntansi*, vol. 3 no. 1 (2020): 17

b. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman pembelajaran.¹⁷ Ranah kognitif adalah suatu perubahan perilaku yang terjadi pada proses perolehan pengetahuan dari penerimaan stimulus, penyimpanan, hingga pengolahan otak.¹⁸

c. Model Pembelajaran TGT

Model pembelajaran TGT adalah pembelajaran kooperatif dengan format instruksional dan lembar kerja yang sama dengan STAD (*Student Teams Achievement Division*) namun dalam TGT siswa memainkan permainan akademik dalam turnamen mingguan untuk menunjukkan penguasaan masing-masing materi pelajaran.¹⁹

d. *Quizizz*

Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game yang membawa aktivitas multi-pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan.²⁰

e. Model Pembelajaran STAD

Model pembelajaran STAD adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan interaksi diantara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi dan mencapai prestasi secara maksimal.²¹

¹⁷Tasya Nabillah dan Agung Prasetyo Abadi, "Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa," dalam *Prosiding SESIOMADIKA: Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika*, (2019): 660

¹⁸*Ibid.*

¹⁹Robert E. Slavin, *Cooperative Learning: Student Teams. What Research Says to the Teacher*, (Washington D.C.: National Education Association, 1982), hal. 9

²⁰Leony Sanga Lamsari Purba, "Peningkatan Konsentrasi Belajar...", hal. 33

²¹Inayah Wulandari, "Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Student Teams Achievement Division) Dalam Pembelajaran MI," dalam *Jurnal Papeda*, 4.1 (2022): 18

f. Materi Sistem Tata Surya

Sistem Tata surya adalah susunan benda-benda langit yang terdiri atas Matahari sebagai pusat tata surya, planet-planet, komet, meteoroid, dan asteroid yang mengelilingi Matahari.²²

2. Penegasan Operasional

a. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah sikap siswa yang mau dan mampu untuk belajar dengan baik di dalam kelas. Pada penelitian ini motivasi belajar diukur menggunakan teori Abraham Maslow dengan lima indikator, yaitu kebutuhan fisiologis, keamanan, kasih sayang, pengakuan, dan aktualisasi diri.

b. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah peningkatan dan pengembangan diri siswa dari segi pengetahuan setelah dilakukannya kegiatan pembelajaran. Pada penelitian ini hasil belajar diukur menggunakan teori Revisi Taksonomi Bloom Anderson dengan ranah kognitif.

c. Model Pembelajaran TGT

Model pembelajaran TGT adalah model pembelajaran yang memotivasi siswa untuk belajar dalam kelompok untuk menghadapi permainan

²²Wahono Widodo, dkk, *Ilmu Pengetahuan Alam...*, hal 150

akademik dan turnamen akademik guna mendapat skor tertinggi dan mendapat penghargaan.

d. *Quizizz*

Quizizz adalah media belajar online yang dapat dilakukan guru secara langsung dalam kelas dengan menampilkan sejumlah pertanyaan di layar proyektor dengan siswa berebut untuk menjawabnya.

e. Model pembelajaran STAD

Model pembelajaran STAD adalah model pembelajaran yang memotivasi siswa untuk belajar dalam kelompok guna mendapat skor tertinggi dan mendapat penghargaan.

f. Materi Sistem Tata Surya

Materi Sistem Tata Surya adalah materi pembelajaran IPA kelas VII pada Kurikulum 13. Materi Sistem Tata Surya merupakan bagian dari bab ke-6 di semester genap.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan adalah urutan keseluruhan pembahasan yang ditulis secara singkat. Sistematika pembahasan menuliskan bab-bab dan sub-sub yang ada didalam proposal penelitian. Berikut sistematika pembahasan dalam penelitian sebagai berikut.

Bab I Pendahuluan, bab ini berisi gambaran umum dari keseluruhan isi skripsi yang akan dibahas. Pada bab ini memuat: latar belakang masalah, identifikasi dan pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, hipotesis penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

Bab II Landasan Teori, bab ini berisi deskripsi teoritis terhadap variabel yang diteliti dengan kajian teori yang mendalam. Pada bab ini memuat: deskripsi teori penelitian terdahulu, dan kerangka konseptual.

Bab III Metode Penelitian, bab ini berisi cara dan langkah peneliti dalam melakukan penelitian. Pada bab ini memuat: rancangan penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel penelitian, kisi-kisi penelitian, instrumen penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, dan analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian, bab ini berisi deskripsi data setiap variabel dan uraian hasil pengujian hipotesis. Pada bab ini memuat: deskripsi data dan pengujian hipotesis.

Bab V Pembahasan, bab ini menguraikan hasil dari temuan-temuan penelitian yang telah dilakukan. Pada bab ini berisi pembahasan rumusan masalah I, II, dan III.

Bab VI Penutup, pada bab ini berisi dari kesimpulan dan saran.