

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan sangat penting dalam kehidupan manusia. Dengan adanya pendidikan dapat membangkitkan semangat untuk terus belajar dan mengetahui suatu yang tidak diketahui sebelumnya. Ilmu yang kita miliki harus kita ajarkan atau kita salurkan kepada orang lain, agar ilmu yang kita miliki dapat bermanfaat bagi kita dan bagi orang lain. Karena ilmu tidak untuk disimpan tetapi, untuk diwariskan agar ilmu yang kita miliki terus berkembang.

Abdurrahman Saleh Abdullah menjelaskan pendidikan sebagai proses yang dibangun masyarakat untuk membawa generasi-generasi baru ke arah kemajuan dengan cara-cara tertentu sesuai dengan kemampuan yang berguna untuk mencapai tingkat kemajuan paling tinggi.¹ Pendidikan di Indonesia memiliki pengaruh cukup besar dalam mempersiapkan generasi bangsa.² Dalam undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang bisa berguna bagi dirinya sendiri, bangsa

¹ Rahmat Hidayat dan Abdillah, *Ilmu Pendidikan: Konsep, Teori dan Aplikasinya* (Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia, 2019), hlm. 24.

² Gaguk Resbiantoro, dkk, "Analisis Pemahaman Konsep Dalam Memecahkan Masalah Matematika Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa", *Jurnal LP3M SOSIOHUMANIORA*, volume 4 nomor 1 Universitas Sarjanawiyata Taman Siswa Yogyakarta, (2018) : hlm. 1.

dan negara.³ Tujuan pendidikan ialah perubahan-perubahan yang diharapkan terjadi pada subyek didik setelah mengalami proses pendidikan. Perubahan-perubahan itu antara lain perubahan pada tingkah laku individu, kehidupan pribadi individu maupun kehidupan masyarakat dan alam sekitarnya di mana individu itu hidup.⁴

Belajar adalah suatu proses atau upaya yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari. Definisi belajar dapat juga diartikan sebagai segala aktivitas psikis yang dilakukan oleh setiap individu sehingga tingkah lakunya berbeda antara sebelum dan sesudah belajar. Perubahan tingkah laku atau tanggapan, karena adanya pengalaman baru, memiliki kepandaian atau ilmu setelah belajar, dan aktivitas berlatih. Belajar merupakan sesuatu yang berproses dan merupakan unsur yang fundamental dalam masing-masing tingkatan pendidikan.⁵

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik.⁶ Proses pembelajaran, hendaknya pengajar sebagai pengelola pembelajaran harus mampu menghidupkan suasana kelas yang nyaman dan menyenangkan serta

³ Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003, Pasal 1, Ayat 1.

⁴ Binti Maunah, *Landasan Pendidikan*, (Yogyakarta: Teras, 2009), hlm. 9.

⁵ Ahdar Djamaluddin dan Wardana, *Belajar dan Pembelajaran* (Parepare: Kaaffah Learning Center, 2019), hlm. 6.

⁶ Ibid, hlm 13.

mampu mengupayakan terbentuknya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Kenyataannya terdapat berbagai masalah yang dihadapi pada saat proses pembelajaran, salah satunya adalah kurang aktifnya peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga menjadikan proses pembelajaran hanya berorientasi pada pengajar.⁷

Pembelajaran IPA merupakan konsep pada pembelajaran sains dengan mendorong peserta didik membuat hubungan antar cabang sains dan pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya pada dalam kehidupan sehari-hari. Beberapa materi IPA termasuk bagian dari fisika, Fisika adalah mata pelajaran yang mengajarkan berbagai pengetahuan yang dapat mengembangkan penalaran dan analisis, karena fisika berbicara tentang sebab akibat yang ada pada alam semesta. Namun kenyataannya dalam belajar fisika bukanlah pelajaran yang menyenangkan dan menarik, fisika adalah pelajaran yang menakutkan. Karena fisika terlalu banyak rumus, rumus yang bab sebelumnya belum dihafal, muncul lagi rumus baru. Menurut banyak siswa ilmu fisika merupakan mata pelajaran yang sulit dan kurang menarik. Apalagi jika dalam menyampaikan materi kurang menarik perhatian. Hal ini membuat fisika dipandang mata pelajaran yang membosankan oleh siswa. Rendahnya hasil belajar juga merupakan masalah dalam proses pembelajaran fisika.

Terkait dengan rendahnya hasil belajar juga menjadi permasalahan pada beberapa sekolah di Kabupaten Trenggalek. Salah satunya adalah MTsN 1

⁷ Ratieh Widhiastuti, "Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Metode untuk Meningkatkan Keaktifan dan Kemampuan Belajar," *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan* 9, Nomor 1 (2014): hlm. 48.

Trenggalek. Berdasarkan pengamatan pada saat pembelajaran IPA di kelas VIII MTsN 1 Trenggalek terdapat masalah yakni masih kurang aktifnya peserta didik di kelas sehingga menjadikan proses pembelajaran hanya berorientasi pada pengajar. Salah satu penyebab masih rendahnya hasil belajar siswa adalah model pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Guru telah menerapkan model pembelajaran yang mengarah kepada kurikulum saintifik, akan tetapi pada penerapannya model pembelajaran tersebut belum dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta motivasi belajar siswa. Model pembelajaran yang diterapkan oleh guru berpusat pada guru dan mengakibatkan siswa merasa jenuh dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu penerapan model pembelajaran yang menyenangkan dan berpusat pada peserta didik akan berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik. Jadi, peserta didik tidak hanya mendengar dan melakukan perintah guru tetapi juga ikut berperan aktif dalam pembelajaran.

Motivasi merupakan salah satu faktor yang sangat menentukan capaian pendidikan siswa, untuk itu sangat diperlukan adanya motivasi yang tinggi.⁸ Motivasi membicarakan tentang bagaimana cara mendorong semangat kerja seseorang, agar mau bekerja dengan memberikan secara optimal kemampuan dan keahliannya guna mencapai tujuan. Rangsangan ini akan menciptakan dorongan pada seseorang untuk melakukan aktivitas. Tanpa motivasi tak akan ada kegiatan karena tanpa motivasi orang akan menjadi pasif. Jadi dapat

⁸ Tri Rumhadi, "Urgensi Motivasi Dalam Proses Pembelajaran," *Jurnal Diklat Keagamaan 11*, Nomor 1 (2017): hlm. 34.

disimpulkan bahwa motivasi adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Dalam bidang pendidikan motivasi tentunya berorientasi pada pencapaian kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk semangat dalam belajarnya.⁹

Hasil belajar adalah hasil pembelajaran dari suatu individu yang berinteraksi aktif dan positif dengan lingkungannya. Hasil belajar dapat pula disebut sebagai hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, ketrampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku.¹⁰ Salah satu penyebab dari rendahnya hasil belajar adalah kurangnya aktivitas siswa yang membuat siswa menjadi jenuh dan kurangnya motivasi dalam proses pembelajaran di kelas yang dipicu dari model pembelajaran yang diterapkan oleh guru sehingga siswa menjadi pasif. Siswa cenderung menghafal dari apa yang diberikan oleh guru.

Dalam menyelesaikan permasalahan terkait kurangnya keaktifan dan motivasi peserta didik yang berpengaruh pada rendahnya hasil belajar pengajar bisa menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan model pembelajaran bersifat kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan

⁹ Ibid.

¹⁰ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Ilmu-ilmu Al-quran Hadits Syariah dan Tarbiyah 11*, Nomor 1 (2017): hlm. 175.

dan *reinforcement*. Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) adalah model pembelajaran yang menugaskan kelompok untuk bekerja sama atau berdiskusi memahami materi atau informasi dan latihan sebelum berkompetisi dengan kelompok lain saat turnamen. Model pembelajaran ini juga dapat digunakan untuk memotivasi peserta didik untuk saling membantu dalam menguasai kompetensi yang akan dipertandingkan.¹¹ Proses pembelajaran berlangsung dalam kegiatan kelompok belajar yang terdiri 4-6 peserta didik.

Sistem yang diterapkan dalam model pembelajaran TGT menekankan pada *game* (permainan) sebagai kegiatan belajar yang bertujuan untuk memacu motivasi dan jiwa kompetisi peserta didik baik fisik maupun mental dengan aturan yang telah ditetapkan. Dengan model pembelajaran kooperatif TGT (*Teams Games Tournament*) dikelas, menuntut peserta didik sepenuhnya aktif dalam pembelajaran baik secara fisik, mental maupun emosional guna mencapai hasil belajar yang optimal. Model pembelajaran TGT juga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran.

Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi cahaya dan alat optik. Pada materi cahaya dan alat optik siswa merasa kesulitan karena terdapat banyak konsep yang harus dipahami siswa, Misal dalam menentukan sifat bayangan pada cermin cekung, penentuan bayangan pada cermin cekung akan berbeda tergantung dengan letak benda begitu pun penentuan bayangan pada cermin cembung. Pernyataan tersebut didukung oleh hasil wawancara

¹¹ Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hlm. 134.

siswa yang menyatakan bahwa mereka kesulitan saat menentukan bayangan pada cermin dan lensa.

Berdasarkan penjelasan dan permasalahan di atas, maka penulis dalam penelitian ini bermaksud melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Cahaya Dan Alat Optik Di Kelas VIII MtsN 1 Trenggalek".

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi masalah penelitiannya adalah sebagai berikut.

- a. Proses pembelajaran yang berlangsung masih berpusat pada guru
- b. Kurangnya motivasi belajar siswa terhadap pelajaran fisika
- c. Siswa menganggap fisika sebagai materi yang membosankan dan sulit sehingga siswa kurang berminat dalam mempelajari materi fisika
- d. Hasil belajar siswa tidak memuaskan karena berkurangnya motivasi untuk belajar
- e. Materi cahaya dan alat optik bersifat abstrak dan memiliki banyak rumus yang membuat berkurangnya motivasi belajar siswa

2. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah pada penelitian ini digunakan sebagai pembatas agar masalah yang dibahas dalam penelitian tidak meluas, tepat sasaran dan sesuai tujuan. Maka peneliti membatasi masalah sebagai berikut.

- a. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament*
- b. Penelitian ini mencari tahu pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa
- c. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengukur motivasi dan hasil belajar yaitu angket dan tes
- d. Materi yang diajarkan dibatasi pada materi cahaya dan alat optik
- e. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTsN 1 Trenggalek
- f. Hasil belajar yang dikaji dibatasi pada ranah kognitif

C. Rumusan Masalah

1. Adakah pengaruh penerapan model pembelajaran *teams games tournament* terhadap motivasi belajar siswa pada materi cahaya dan alat optik di kelas VIII MTsN 1 Trenggalek?
2. Adakah pengaruh penerapan model pembelajaran *teams games tournament* terhadap hasil belajar siswa pada materi cahaya dan alat optik di kelas VIII MTsN 1 Trenggalek?
3. Adakah pengaruh penerapan model pembelajaran *teams games tournament* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi cahaya dan alat optik di kelas VIII MTsN 1 Trenggalek?

D. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* terhadap motivasi belajar siswa pada materi cahaya dan alat optik di kelas VIII MTsN 1 Trenggalek.

2. Mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* terhadap hasil belajar siswa pada materi cahaya dan alat optik di kelas VIII MTsN 1 Trenggalek.
3. Mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi cahaya dan alat optik di kelas VIII MTsN 1 Trenggalek.

E. Kegunaan Penelitian

1. Bagi Siswa
 - a. Meningkatkan keaktifan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar pada materi cahaya dan alat optik
 - b. Meningkatkan motivasi peserta didik pada materi cahaya dan alat optik
 - c. Meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi cahaya dan alat optik
2. Bagi Guru
 - a. Guru dapat menambah pengetahuan tentang penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* yang bisa digunakan sebagai inovasi dan menambah variasi dalam kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.
 - b. Guru dapat memilih model pembelajaran yang efektif
3. Bagi Sekolah

Menjadi bahan evaluasi bagi kepala Madrasah sebagai tolak ukur untuk meningkatkan kualitas belajar peserta didik sesuai yang diharapkan.

4. Bagi Peneliti

- a. Sebagai kesempatan menerapkan pengetahuan yang dimiliki peneliti
- b. Peneliti mendapat pengalaman baru mengenai model pembelajaran *teams games tournament* terhadap hasil belajar peserta didik pada cahaya dan alat optik.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis secara definisi dapat berarti jawaban sementara yang kebenarannya masih diuji dengan data yang diperoleh dari lapangan.¹² Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan.¹³ :

Adapun hipotesis penelitian ini:

1. Ada pengaruh yang signifikan pada model pembelajaran *teams games tournament* terhadap motivasi belajar peserta didik pada materi cahaya dan alat optik di kelas VIII MTsN 1 Trenggalek.
2. Ada pengaruh yang signifikan pada model pembelajaran *teams games tournament* terhadap hasil belajar siswa pada materi cahaya dan alat optik di kelas VIII MTsN 1 Trenggalek.
3. Ada pengaruh yang signifikan pada model pembelajaran *teams games tournament* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi cahaya dan alat optik di kelas VIII MTsN 1 Trenggalek.

¹² Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya* (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), hlm. 49.

¹³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabet, 2016), hlm. 96.

G. Penegasan Istilah

1. Penegasan Konseptual

a. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Menurut Slavin, *teams games tournament* adalah model pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik dalam menggunakan kuis-kuis, dimana para peserta didik berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.¹⁴

b. Motivasi belajar

Motivasi adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu¹⁵ Motivasi belajar bagi seorang pelajar bisa berasal dari diri sendiri dan juga dari lingkungan. Jadi motivasi juga bisa dikatakan sebagai pemberian pengaruh baik terhadap seseorang untuk melakukan kegiatan positif. Dalam pembelajaran motivasi memiliki fungsi yang sangat penting, karena motivasi menentukan usaha seseorang dalam proses belajar.

c. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki peserta didik.¹⁶ Secara lebih praktis, hasil belajar digunakan untuk mengungkapkan kemampuan

¹⁴ Aris Shoimin, *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013* (Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2014), hlm. 197.

¹⁵ Ifni Oktiani, "Kreativitas Guru dalam Memotivasi Belajar Peserta Didik," *Jurnal Kependidikan* 5, Nomor 2 (2017): hlm. 219.

¹⁶ Donni Juni Priansa, *Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran* (Bandung: Pustaka Setia, 2019), hlm. 86.

peserta didik yang ditentukan dalam bentuk angka-angka setelah kegiatan belajar.

d. Cahaya dan alat optik

Cahaya adalah gelombang elektromagnetik yang dapat di deteksi dengan mata telanjang ataupun menggunakan alat tertentu berdasarkan panjang gelombangnya, serta memiliki sifat dapat merambat lurus, dipantulkan, dan dibiaskan.¹⁷

Alat optik adalah alat yang memanfaatkan sifat-sifat cahaya untuk memperbesar, memperkecil, atau mengubah arah cahaya dll. Yang digunakan untuk mengatasi keterbatasan indra penglihatan.¹⁸

2. Penegasan operasional

a. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran tipe TGT yang dimaksud dalam penelitian ini adalah model pembelajaran yang memiliki langkah pembelajaran: penyajian kelas, kelompok (Teams), permainan (Game), pertandingan (Tournament) dan penghargaan Kelompok (Teams Recognition). Model pembelajaran ini akan diimplementasikan dalam pembelajaran untuk memberikan perlakuan di dalam kelas eksperimen.

b. Motivasi belajar

Motivasi belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah motivasi belajar siswa kelas VIII MTsN 1 Trenggalek yang akan dilakukan

¹⁷ Cece Sutia, dkk., *Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VIII* (Jakarta: Kemendikbud, 2021), hlm. 115-119.

¹⁸ Cece Sutia, dkk., *Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VIII* (Jakarta: Kemendikbud, 2021), hlm. 122.

pengujian di akhir pembelajaran dengan menggunakan instrumen berupa angket.

c. Hasil belajar

Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa kelas VIII MTsN 1 Trenggalek dalam mempelajari pelajaran IPA khususnya ranah kognitif mulai C1-C4. Pengujian hasil belajar akan dilakukan di akhir pembelajaran dengan menggunakan instrumen berupa tes soal dengan memuat materi cahaya dan alat optik.

d. Cahaya dan alat optik

Cahaya dan alat optik yang dimaksud merupakan materi yang akan diberikan pada kelas eksperimen dan kontrol yang merupakan sub bab dari materi getaran, gelombang, dan cahaya. Pada sub bab ini membahas tentang sifat cahaya dan cara kerja alat optik dalam memanfaatkan sifat cahaya.

H. Sistematika Pembahasan

Untuk memperoleh pembahasan yang sistematis, maka penulis perlu menyusun sistematika sedemikian rupa sehingga dapat menunjukkan hasil penelitian yang baik dan mudah dipahami. Maka penulis akan mendeskripsikan sistematika penulisan sebagai berikut:

Bagian awal pada bagian ini terdiri dari pendahuluan di dalamnya berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, hipotesis penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

Bagian kedua, Pada bagian ini terdiri dari uraian tentang tinjauan pustaka atau buku-buku yang berisi teori-teori besar (*grand theory*) dan teori-teori yang dirujuk dari pustaka penelitian kuantitatif. Teori dirujuk dari pustaka atau hasil penelitian terdahulu yang digunakan sebagai penjelasan dan berakhir pada konstruksi teori baru yang disampaikan oleh peneliti

Bagian Ketiga, pada bagian ini menjelaskan tentang metode penelitian yang dipakai oleh peneliti yang berisi rancangan penelitian, variabel penelitian, populasi, sampel dan sampling, teknik pengumpulan data, teknik analisis data.