

BAB I

PENDAHULUAN

Bab 1 merupakan bagian pendahuluan yang memuat latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan struktur organisasi skripsi.

1.1 Latar Belakang Penelitian

Kurikulum merdeka yang diterapkan oleh Kemendikbudristek di Indonesia berfokus pada pengembangan karakter dan kemampuan peserta didik, tidak hanya aspek kognitif tetapi juga pembentukan karakter profil pelajar Pancasila. Menurut Satria et al. (2022), profil pelajar Pancasila adalah karakter dan kemampuan yang dihidupkan dalam diri peserta didik setiap hari. Program ini diharapkan membantu pendidik dan peserta didik berkembang berdasarkan nilai-nilai Pancasila yang menjadi pedoman bangsa Indonesia, serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Faiz & Faridah, 2022). Profil pelajar Pancasila mencakup enam dimensi utama, yaitu 1) Beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia, 2) Berkebhinekaan global, 3) Bergotong royong, 4) Mandiri, 5) Bernalar kritis, dan 6) Kreatif (Kemendikbud, 2022).

Selain penerapan kurikulum merdeka, dalam rangka memenuhi sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu bersaing dengan dunia global, pemerintah juga menetapkan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI) yang terdiri atas aspek pengetahuan (*knowledge* atau kognitif), kemampuan (*skill* atau psikomotorik), dan sikap kerja (*attitude* atau *ability* atau afektif) (Kemnaker, 2015). Pengetahuan memberikan dasar teoritis yang kuat, keterampilan mencerminkan kemampuan praktis yang relevan, dan sikap kerja mencerminkan etika profesional yang dibutuhkan dalam berbagai bidang pekerjaan.

Tantangan abad ke-21 dengan kemajuan teknologi yang begitu pesat menuntut adanya peningkatan kualitas sumber daya manusia secara signifikan. Konsep pembelajaran abad ke-21 ini sering dikenal dengan istilah 6C, yaitu *Character* (karakter), *Citizenship* (kewarganegaraan), *Critical Thinking* (berpikir kritis), *Communication* (komunikasi), *Collaboration* (kolaborasi), dan *Creativity* (kreativitas). Kompetensi ini diharapkan dapat membantu peserta didik untuk

beradaptasi dengan perubahan zaman dan menjadi warga negara yang produktif dan inovatif.

Menindaklanjuti kajian teoritik mendorong untuk dilakukannya studi pendahuluan dengan mewawancarai guru penggerak di salah satu SMA Negeri di Kota Bandung. Hasil wawancara menunjukkan bahwa peserta didik lebih cenderung menggunakan otak kanan yang berhubungan dengan kreativitas dan pemahaman visual. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa mereka lebih menikmati pendekatan pembelajaran yang kreatif dan tidak membosankan, seperti permainan edukatif. Namun, narasumber juga mengungkapkan bahwa kemampuan peserta didik dalam hal logika, analisis, dan pengolahan data masih kurang. Terlebih lagi, karakter kerja sama peserta didik masih perlu ditingkatkan agar sesuai dengan tujuan kurikulum merdeka yang menekankan pentingnya gotong royong dan kerja sama tim.

Selain itu, berdasarkan observasi lapangan saat melakukan kegiatan MBKM Replikasi UPI, Program Penguatan Profesional Kependidikan (P3K) di salah satu SMAN Bandung, ditemukan bahwa masih banyak peserta didik yang pilih-pilih teman saat akan dikelompokkan, peserta didik hanya ingin berkelompok dengan teman dekatnya saja, banyak aduan peserta didik bahwa adanya teman sekelompok yang tidak pernah ikut kerja sama kelompok, bahkan ada peserta didik yang menangis saat dikelompokkan dengan teman yang tidak sesuai keinginan. Hal ini menunjukkan rendahnya kemampuan kerja sama peserta didik yang seharusnya menjadi salah satu fokus utama dalam pengembangan karakter peserta didik di era kurikulum merdeka. Oleh karena itu, peran guru sangat penting dalam membimbing dan mengarahkan peserta didik untuk mengembangkan kemampuan kerja sama yang baik.

Selanjutnya peneliti melakukan studi lapangan kepada 29 peserta didik kelas X di salah satu SMA Bandung untuk menilai kemampuan kerja sama mereka dalam pembelajaran berkelompok. Peserta didik yang menjadi subjek studi lapangan ini adalah mereka yang sama dengan yang diberikan *treatment*. Hasilnya menunjukkan bahwa kemampuan kerja sama peserta didik masih kurang, terutama dalam indikator kepercayaan dan manajemen konflik (3,85), kepemimpinan (3,50), kontrol dan prosedur (3,88), serta pemecahan masalah (3,88). Temuan ini

mengindikasikan adanya kekurangan dalam kepercayaan antar anggota kelompok, kemampuan kepemimpinan, tata kelola diskusi, dan pemecahan masalah di antara peserta didik.

Salah satu kemampuan yang penting adalah kerja sama. Kerja sama adalah kemampuan penting yang harus dimiliki peserta didik, terutama dalam kegiatan berkelompok. Kemampuan ini perlu ditingkatkan karena sangat diperlukan dalam kehidupan masyarakat untuk memupuk kesatuan, solidaritas, dan persaudaraan. Kerja sama memberdayakan potensi peserta didik melalui keterampilan sosial, memungkinkan mereka menemukan konsep dan mengomunikasikannya (Nurnawati et al., 2012). Jika tidak segera dibimbing, rendahnya karakter kerja sama dapat menimbulkan dampak negatif seperti munculnya konflik, hubungan buruk antar peserta didik, individualisme, dan berkurangnya kepedulian terhadap lingkungan (Asrian & Airlanda, 2023).

Selanjutnya berdasarkan hasil wawancara kepada guru kelas X di salah satu SMAN Bandung didapatkan bahwasannya faktor yang mendasari permasalahan tentang rendahnya sikap kerja sama peserta didik adalah kurangnya kepedulian dan memiliki egois yang tinggi. Padahal guru telah berusaha merencanakan pembelajaran agar meningkatkan sikap kerja sama dengan menerapkan kegiatan belajar kelompok. Namun kegiatan kelompok tersebut yang selama ini telah dilakukan kurang mampu memperlihatkan pentingnya kerja sama. Terlebih lagi masih terdapat peserta didik yang bersikap acuh kepada kelompoknya untuk menyelesaikan tugas karena yang terpenting adalah namanya sudah tercantum dalam lembar kerja peserta didik yang diberikan oleh guru.

Selain itu, narasumber juga mengatakan bahwa hasil kemampuan kognitif peserta didik masih tergolong rendah yang ditunjukkan dengan hasil rata-rata nilai Ujian Akhir Semester pelajaran fisika dengan jumlah 190 peserta didik sebesar 54,36. Kemampuan kognitif merupakan kemampuan yang terkait dengan proses berpikir, memperoleh pengetahuan, dan memahami informasi (Anderson & Krathwohl, 2001). Menurut Siswanto et al. (2017), sekolah-sekolah di Indonesia khususnya kurikulum pembelajaran fisika menjadikan kemampuan kognitif sebagai target utama dalam kegiatan pembelajaran. Rendahnya kemampuan kognitif peserta didik juga dilihat dari rata-rata nilai 97 peserta didik saat studi pendahuluan di salah

satu SMA di Kota Bandung. Hasil yang didapatkan yaitu rata-rata nilai pada aspek memahami (C2) sebesar 31,79, mengaplikasikan (C3) sebesar 35,57, dan menganalisis (C4) sebesar 34,66.

Berdasarkan hasil wawancara, studi pendahuluan, dan studi literatur yang menunjukkan rendahnya kemampuan kerja sama dan kognitif peserta didik, maka diperlukan penggunaan model pembelajaran *Cooperative Learning* kepada peserta didik. Menurut Hasanah & Himami (2021), pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran yang melibatkan peserta didik bekerja secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama. Penelitian yang dilakukan oleh Alamsah et al. (2023), Prasetya & Agustika (2023), Wahyudi et al. (2024), Ramadhan (2023), dan Haryati (2024) mengungkapkan bahwa model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Wordwall* efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Menurut Slavin (1996), model pembelajaran kooperatif memiliki berbagai macam varian model, antara lain; 1) *Teams Games Tournament* (TGT), 2) *Student Teams-Achievement Divisions* (STAD), 3) *Team-Assisted Individualization* (TAI), 4) *Cooperative Integrated Reading and Composition* (CIRC), 5) *Group Investigation*, dan 6) *Jigsaw*.

Model *Teams Games Tournament* (TGT) adalah pembelajaran kooperatif yang menggabungkan permainan dan kompetisi antar kelompok, membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan meningkatkan motivasi siswa (Bandaso et al., 2023; Wijaya, 2012). Menurut Sya'bani et al. (2024), pembelajaran berbasis permainan dalam TGT mendorong kejujuran, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan aktif. Yuwono et al. (2022) dan Nurhayati et al. (2022) menambahkan bahwa TGT melibatkan semua peserta didik tanpa memandang status, mengajak mereka, baik yang berkemampuan akademis tinggi maupun rendah, untuk berpartisipasi aktif dalam kelompok.

Untuk mendukung implementasi model pembelajaran TGT, penggunaan media pembelajaran seperti *Wordwall* sangat membantu dan memudahkan bagi guru dan peserta didik. *Wordwall* adalah sebuah platform digital berbasis website yang menyediakan berbagai macam pilihan *games* yang berguna sebagai sumber belajar serbaguna, alat ukur bagi guru dan siswa, dan media pembelajaran (Fanny, 2020; Istiqomah, 2024; Purnamasari et al., 2020; Arimbawa, 2021). Kolaborasi

antara media *Wordwall* dan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan aktivitas peserta didik di kelas sehingga pembelajaran cenderung lebih berorientasi kepada peserta didik (*student centered learning*) dan menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan menyenangkan. Menurut Prasetya & Agustika (2023), model TGT berbantuan *Wordwall* yang digunakan dalam proses pembelajaran tidak hanya meningkatkan pemahaman dalam diri peserta didik saja tetapi juga menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerja sama, persaingan yang sehat, keterlibatan dalam belajar serta membentuk sikap keilmiah dalam diri peserta didik. Fajriyanti (2022) juga mengungkapkan bahwa model pembelajaran TGT berbantuan game edukasi *Wordwall* pada materi pemanasan global efektif dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti ingin melakukan penelitian eksperimen yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan *Wordwall* terhadap Kemampuan Kerja Sama dan Kognitif pada Materi Pemanasan Global”. Pemilihan materi pemanasan global tidak terlepas dari pentingnya topik ini dalam konteks pendidikan lingkungan hidup dan keberlanjutan. Pemanasan global merupakan isu krusial yang harus dipahami oleh peserta didik sejak dini, karena dampaknya yang signifikan terhadap kehidupan di bumi ini. Melalui pembelajaran yang interaktif dan berbasis kolaborasi, diharapkan peserta didik tidak hanya memahami konsep-konsep ilmiah yang terkait dengan pemanasan global, tetapi juga mengembangkan sikap proaktif dalam menjaga lingkungan.

Peneliti memilih penelitian ini karena terdapat kebaruan yaitu mengenai profil pelajar Pancasila pada kurikulum merdeka yang masih terbilang baru, media *Wordwall* yang sekarang ini sedang marak diperbincangkan oleh guru-guru muda di Indonesia, dan model pembelajaran *Teams Games Tournament* yang masih jarang digunakan oleh guru. Selain itu penelitian ini dapat menjawab permasalahan dalam hal kemampuan kerja sama dan kognitif peserta didik yang dapat memberikan manfaat kepada guru. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi yang positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan karakter peserta didik di SMA khususnya pada mata pelajaran Fisika

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian ini, yaitu: **“Bagaimana penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan *Wordwall* terhadap kemampuan kerja sama dan kognitif peserta didik pada materi pemanasan global”** rumusan masalah di atas dijabarkan dalam pertanyaan-pertanyaan penelitian berikut:

- 1) Bagaimana peningkatan kemampuan kognitif peserta didik setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan *Wordwall* pada Materi Pemanasan Global?
- 2) Bagaimana profil model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan *Wordwall* terhadap kemampuan kerja sama peserta didik pada materi Pemanasan Global?
- 3) Bagaimana hubungan antara kemampuan kerja sama dengan kognitif peserta didik?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan dan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan umum dan tujuan khusus penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Untuk mengidentifikasi peningkatan kemampuan kognitif peserta didik setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan *Wordwall* pada Materi Pemanasan Global.
- 2) Untuk mengidentifikasi profil model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan *Wordwall* terhadap kemampuan kerja sama peserta didik pada materi Pemanasan Global.
- 3) Untuk mengidentifikasi hubungan antara kemampuan kerja sama dengan kognitif peserta didik.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini, yaitu:

- 1) Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai kemampuan kerja sama dan kognitif peserta didik dalam pembelajaran Fisika materi pemanasan global dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament*

berbantuan *Wordwall*. Penelitian ini dapat menambah ilmu dan wawasan bagi peneliti dan tenaga pendidik, dan sebagai referensi untuk peneliti selanjutnya.

2) Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan pertimbangan oleh guru Fisika untuk menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan sikap kerja sama dan meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik.

1.5 Definisi Operasional

Agar tidak terjadi perbedaan pendapat dalam menafsirkan isi dan judul penelitian ini, maka perlu dijelaskan beberapa istilah yang digunakan dalam judul ini, yaitu:

1.5.1 Model Pembelajaran TGT berbantuan Wordwall

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran TGT menerapkan proses pembelajaran berkelompok, bermain, dan berkompetisi. Model TGT dapat memberikan konsep, pemahaman, kemampuan, dan pengetahuan yang dibutuhkan peserta didik agar dapat memberikan kontribusi pada kelompoknya. Dalam model TGT, setiap kelompok harus memiliki anggota yang heterogen, yang dilihat dari perbedaan kemampuan, kelamin, suku, kreativitas, sosial, dan sebagainya. Sehingga dengan diterapkannya model TGT dalam melatih peserta didik mempunyai rasa tanggung jawab, meningkatkan rasa percaya diri, menghargai perbedaan siswa lain, menumbuhkan sikap kerja sama, saling tolong menolong, berpikir kritis dalam permasalahan, dan mengasah keterampilan komunikasi.

Penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* yang dikembangkan oleh Slavin. Model TGT dalam Slavin terdiri atas 5 tahapan, yaitu 1) *Presentation*, 2) *Teams*, 3) *Games*, 4) *Tournament*, dan 5) *Recognition*. Untuk mendukung pembelajaran dengan model TGT, digunakannya media *Wordwall*. *Wordwall* merupakan sebuah website yang dapat digunakan secara gratis maupun berbayar yang berisi berbagai macam bentuk permainan. Dalam *Wordwall* dapat dimasukkan soal-soal sehingga peserta didik dapat menjawab berbagai soal tersebut dengan berbagai bentuk *games*. *Wordwall* juga dapat

menampilkan hasil nilai yang diperoleh oleh peserta didik dan dapat menampilkan urutan nilai tertinggi sampai terendah. Media *wordwall* ini dapat diakses melalui *handphone, ipad*, maupun laptop. Dalam penelitian ini, *Wordwall* digunakan pada tahapan *Games & Tournament*. Pada tahap *Games & Tournament*, peserta didik menggunakan *Wordwall* sebagai media untuk menyelesaikan soal-soal yang telah *diinput* kedalam platform tersebut.

Untuk mengukur keterlaksanaan model ini, digunakan lembar observasi yang mencakup sintaks dari model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan *Wordwall*. Di dalam lembar observasi terdapat penilaian keterlaksanaan berdasarkan kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup yang sesuai dengan kegiatan yang telah dibuat dalam modul pembelajaran yang sebelumnya telah dilakukan uji validasi kepada para ahli. Lembar observasi dibuat setiap pertemuan yang kemudian diisi oleh observer dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom “Ya” jika aktivitas guru terlaksana atau pada kolom “Tidak” jika aktivitas guru tidak terlaksana. Adapun skor penilaiannya yaitu skor satu jika aktivitas guru sesuai dengan kegiatan pembelajaran dan skor nol jika tidak sesuai. Hasil yang didapatkan kemudian diolah ke dalam bentuk persentase keterlaksanaan pembelajaran.

1.5.2 Kemampuan Kerja Sama

Kemampuan kerja sama dapat diartikan sebagai kemampuan yang dilakukan oleh peserta didik untuk saling membantu satu sama lain antar anggota kelompok yang lain sehingga terlihat kebersamaan dan kekompakan untuk mencapai suatu tujuan bersama. Dengan kerja sama, peserta didik mampu berbagi ilmu sehingga mampu mencapai hasil belajar yang lebih baik serta kemampuan sosial yang nantinya bermanfaat di masyarakat. Kerja sama yang diteliti dalam penelitian ini adalah kemampuan kerja sama tiap peserta didik dan tiap kelompok yang terbentuk melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Instrumen yang digunakan untuk mengukur kemampuan kerja sama yaitu lembar penilaian diri yang diisi oleh peserta didik, lembar observasi kelompok yang dinilai oleh observer dengan menilai secara keseluruhan tiap kelompok, dan lembar observasi peserta didik yang dinilai oleh observer dengan menilai masing masing peserta didik. Semua instrumen ini merupakan penilaian dengan skala 1 hingga 5

yang berisi indikator-indikator kerja sama yang mengacu pada indikator kerja sama oleh Crebert et al. Berdasarkan indikator keterampilan kerja sama oleh Crebert et al., terdapat 12 indikator kerja sama, yaitu 1) tujuan dan sasaran, 2) kepercayaan dan konflik, 3) reaksi terhadap perbedaan, 4) kepemimpinan, 5) pengendalian dan prosedur, 6) pemanfaatan sumber daya, 7) komunikasi interpersonal, 8) mendengarkan, 9) alur komunikasi, 10) pemecahan masalah, 11) percobaan dan kreativitas, dan 12) evaluasi. Namun pada penelitian ini, dari 12 indikator penilaian kerja sama, hanya digunakan 11 indikator. Indikator yang tidak digunakan yaitu indikator ke 11 eksperimen dan kreativitas karena dalam pembelajaran tidak dilakukan kegiatan eksperimen. Sebelum digunakan dalam penelitian, lembar penilaian diri dan lembar observasi kelompok dilakukan validasi kepada para ahli. Hasil yang didapatkan diolah dengan menggunakan V Aiken.

Data yang diperoleh dari lembar penilaian diri diolah dengan melihat persentase tiap skala pada tiap indikator dan alasan peserta didik dibuat rangkuman dan kesimpulan yang kemudian dianalisis dengan analisis deskriptif. Sedangkan data yang diperoleh dari lembar observasi kelompok dan lembar observasi peserta didik diolah dengan melihat persentase tiap skala pada tiap indikator yang selanjutnya dilakukan analisis deskriptif. Namun untuk lembar observasi peserta didik juga dilakukan pengolahan lebih lanjut, yaitu dilakukan analisis *profil cluster*.

1.5.3 Kemampuan Kognitif

Kemampuan kognitif peserta didik merupakan hasil yang diperoleh oleh peserta didik berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang didapat dari pengalaman dan latihan yang telah dilalui peserta didik. Aspek kognitif yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada taksonomi bloom yang telah direvisi oleh Anderson dan Krathwohl. Kemampuan kognitif yang diukur pada penelitian ini dibatasi pada tiga aspek, yaitu aspek memahami (C2), mengaplikasikan (C3), dan menganalisis (C4). Peningkatan kemampuan kognitif ini dapat dilihat dari peningkatan hasil awal sebelum pelaksanaan pembelajaran yaitu *pretest* dengan hasil akhir pembelajaran pada saat pelaksanaan *posttest* sebagai hasil dari pembelajaran. Sehingga untuk mengukur peningkatan kemampuan kognitif peserta didik digunakan tes kemampuan kognitif *pretest* dan *posttest* berbentuk soal esai dengan materi pemanasan global.

Instrumen tes ini akan divalidasi terlebih dahulu kepada para ahli. Hasil yang didapatkan dari para ahli akan diolah menggunakan V Aiken. Kemudian instrumen ini juga dilakukan uji coba kepada peserta didik yang telah mempelajari materi pemanasan global. Data yang didapatkan kemudian diolah menggunakan *Rasch Model*. Setelah dilakukan validasi kepada para ahli dan uji coba, instrumen tes yang valid digunakan dalam penelitian. Data yang didapatkan selanjutnya dilakukan uji hipotesis, uji N-Gain, dan uji korelasi dengan kemampuan kerja sama.

1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Penyusunan skripsi ini dilakukan berdasarkan pedoman penulisan karya tulis ilmiah yang diterbitkan UPI pada tahun 2021. Berdasarkan pedoman tersebut, struktur penulisan skripsi ini mencakup halaman judul, halaman pengesahan, halaman pernyataan tentang keaslian skripsi dan bebas plagiarisme, halaman ucapan terima kasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, Bab 1, Bab 2, Bab 3, Bab 4, dan Bab 5.

Bagian Bab pada skripsi memiliki lima bagian utama, yaitu pendahuluan, kajian pustaka, metode penelitian, temuan dan pembahasan, dan simpulan, implikasi, dan rekomendasi. Pada Bab 1, pendahuluan menjelaskan latar belakang dilakukan penelitian, rumusan masalah yang diajukan, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, serta struktur organisasi. Pada Bab 2, kajian pustaka menjelaskan mengenai konsep atau teori yang menjadi landasan dalam penelitian serta kerangka berpikir. Pada Bab 3, metode penelitian terdiri atas desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, analisis instrumen penelitian, dan teknik analisis data. Pada Bab 4, temuan dan pembahasan menjelaskan mengenai temuan yang diperoleh selama kegiatan penelitian dalam menjawab rumusan masalah yang kemudian dikaitkan dengan teori yang dibahas pada bab 2. Pada Bab 5, simpulan, implikasi, dan rekomendasi berisi kesimpulan dari hasil yang telah dilaksanakan berdasarkan pada temuan dan pembahasan pada Bab 4 serta rekomendasi terkait pelaksanaan penelitian dan pengembangan penelitian selanjutnya.