

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Hasil belajar materi gerak lurus pada siswa memiliki nilai rendah berdasarkan data hasil *pre-test*. Data tersebut diperoleh dari hasil penelitian mahasiswa di kelas XI 9 dengan nilai rata-rata terendah yaitu 35. Berdasarkan data tersebut terdapat kurangnya penguasaan materi gerak lurus. Penguasaan materi dalam fisika bukan hanya menghafal rumus-rumus tetapi harus memahami konsep penguasaan materi gerak lurus (Ikbal, 2022). Penguasaan materi gerak lurus pada peserta didik dapat dilihat dari hasil tes penyelesaian soal. Fisika merupakan pelajaran yang tidak menjadi favorit bagi peserta didik yang dilihat dari hasil data nilai *pre-test* peserta didik. Berdasarkan fakta tersebut peserta didik harus meningkatkan penguasaan materi gerak lurus agar materi yang didapat mudah dipahami.

Peningkatan penguasaan materi dapat dilakukan menggunakan pembelajaran tipe kooperatif. Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran sebuah strategi pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung untuk berkolaborasi dalam sebuah kelompok (Hasanah & Himami, 2021). Menurut (Prasetyawati, 2020) *kooperative learning* merupakan metode pembelajaran yang mengutamakan prinsip bersama pada kelompok kecil untuk menyelesaikan soal supaya maksimal. Tujuan dilaksanakan pembelajaran menggunakan *kooperatif learning* yaitu, agar tercapainya

sebuah tujuan pembelajaran (Prasetyawati, 2020). Berdasarkan pembelajaran secara berkelompok dapat membantu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara bersama atau secara berkelompok supaya dapat menyelesaikan soal.

Berdasarkan uraian diatas, dapat diketahui penguasaan materi gerak lurus rendah. Namun, pada kenyataannya penyebab penguasaan materi yang sering dijumpai pada saat proses pembelajaran adalah peserta didik kesulitan untuk memahami materi fisika (Dewi, 2022). Faktor yang menyebabkan pembelajaran fisika dianggap susah yaitu rumus terlalu banyak dan membosankan menyebabkan peserta didik mengandalkan kemampuan menghafal (Dewi, 2022). Pembelajaran fisika yang berlangsung selama ini mengikat peserta didik untuk duduk, mendengarkan, membaca, serta mencatat rumus (Dewi, 2022). Hal tersebut menyebabkan pembelajaran fisika dalam kelas membosankan dan peserta didik menganggap pembelajaran yang kurang menarik. Oleh sebab itu harus menciptakan pembelajaran dalam kelas agar peserta didik tidak bosan sehingga dapat meningkatkan penguasaan materi.

Berdasarkan hasil observasi awal yang didapat dan telah dilaksanakan di sekolah, peserta didik memiliki kemampuan bekerjasama yang kurang baik. Hal tersebut berdasarkan data perolehan hasil observer dilakukan selama pembelajaran berlangsung dikelas. Proses saat terjadinya pembelajaran peserta didik mengerjakan soal masih secara mandiri sehingga menyebabkan sulit untuk mengerjakan secara berkelompok. Hal

yang perlu dilakukan oleh sebab itu adalah perlunya melatih kemampuan bekerjasama antara peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan secara bersama atau secara berkelompok.

Berdasarkan atrikel dan jurnal yang dibaca terdapat solusi yang bisa digunakan untuk meningkatkan penguasaan materi dengan cara menerapkan pembelajaran *Jigsaw* (Alimah, 2014). Pembelajaran kooperatif *Jigsaw* awalnya dikembangkan oleh Elliot Aronson dari University of Texas dan University California di Santa Crus (Ikbal, 2022). Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran untuk melibatkan peserta didik secara keseluruhan. Kooperatif *Jigsaw* dilakukan dengan cara membagi kelompok dengan beberapa peserta didik dalam satu kelas dimana terdapat kelompok asal, kelompok ahli dan kelompok inti. Sehingga pembelajaran kooperatif *jigsaw* mampu untuk meningkatkan penguasaan materi dalam pembelajaran peserta didik (Ikbal, 2022).

Solusi yang akan saya gunakan dalam penelitian berdasarkan penelitian yang telah dilakukan adalah dengan menerapkan *Jigsaw TEGAP* (*Team Games Puzzle*). Pada penelitian sebelumnya pembelajaran menggunakan *Jigsaw* hanya mengelompokkan kelompok asal, kelompok ahli, dan kelompok inti (Ikbal, 2022). Pembelajaran menggunakan media *TEGAP* dilakukan secara berkelompok dengan permainan teka-teki silang untuk menyusun kata menjadi suatu jawaban yang utuh. Pembelajaran menggunakan *TEGAP* (*Teams Games Puzzle*) dapat melatih kemampuan bekerjasama, menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak

membosankan, serta setiap peserta didik turut secara aktif ikut berpartisipasi untuk kegiatan pembelajaran. Diharapkan pembelajaran dengan menggunakan media *TEGAP* mampu untuk meningkatkan penguasaan materi gerak lurus dalam mata pelajaran fisika.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka, terdapat batasan masalah hanya terfokus pada beberapa hal di bawah ini:

1. Materi yang digunakan hanya materi gerak lurus.
2. Penelitian hanya terfokus pada pembelajaran *Jigsaw* dengan penggunaan media *TEGAP (Team Games Puzzle)* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa SMA pada materi gerak lurus.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka, terdapat rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah *Jigsaw TEGAP* layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar kognitif pada materi gerak lurus?
2. Apakah penggunaan *Jigsaw TEGAP* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif?
3. Seberapa besar peningkatan hasil belajar kognitif sebelum dan setelah penerapan *Jigsaw TEGAP*?
4. Bagaimana respon terhadap *Jigsaw TEGAP* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif pada peserta didik?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka, terdapat tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui *Jigsaw TEGAP* layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar kognitif pada materi gerak lurus.
2. Mengetahui apakah penggunaan *Jigsaw TEGAP* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif.
3. Mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar kognitif sebelum dan setelah penerapan *Jigsaw TEGAP*.
4. Mengetahui respon terhadap *Jigsaw TEGAP* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif pada peserta didik.

E. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka, terdapat kegunaan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Teoritis

Hasil penelitian diharapkan pembelajaran kooperatif *Jigsaw* dengan media *TEGAP (Team Games Puzzle)* diharapkan mampu untuk meningkatkan hasil belajar kognitif pada pembelajaran.

2. Praktis

a. Bagi peserta didik

Pembelajaran koopetarif *Jigsaw* berbasis *TEGAP* (*Teams Games Puzzle*) diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik terutama pada materi gerak lurus.

b. Bagi guru

Guru dapat menggunakan pembelajaran koopetarif tipe *Jigsaw* ini dengan menggunakan media *TEGAP* (*Team Games Puzzle*) untuk pembelajaran fisika lainnya tidak hanya pada materi gerak lurus saja.

c. Bagi peneliti selanjutnya

Diharapkan karya pada penelitian ini mungkin berfungsi sebagai referensi, menambah wawasan, pengetahuan terhadap peneliti selanjutnya terutama pada penerapan pembelajaran kooperatif *Jigsaw* media *TEGAP* (*Team Games Puzzle*) agar terdapat peningkatan hasil belajar gerak lurus terhadap peserta didik SMA.

F. Definisi Operasional

1. Pembelajaran *Jigsaw* *TEGAP*

Model Pembelajaran dengan menggunakan Kooperatif Tipe *Jigsaw* adalah model pembelajaran untuk secara aktif melibatkan seluruh peserta didik dalam kelas yang dibagi beberapa kelompok,

beranggotakan empat sampai lima orang. Dimana membentuk sebuah kelompok ahli, kelompok inti, dan kelompok asal.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan menerima materi yang telah dipelajari. Hasil belajar merupakan pemahaman peserta didik terhadap topik yang telah dipelajari untuk mencapai suatu keberhasilan setelah proses pembelajaran. Pengujian hasil belajar dapat dilakukan dengan memberikan sebuah pertanyaan atau soal didalam atau setelah proses pembelajaran yang telah berlangsung. Indikator seorang peserta didik harus miliki dalam hasil belajar yaitu dengan cara mengetahui, memahami, menerapkan, menganalisis, mencipta, dan mengevaluasi. Berdasarkan penjelasan diatas penguasaan materi sangat diperlukan dalam keberhasilan sebuah proses pembelajaran.