

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam mencerdaskan anak bangsa. Banyak pilihan jurusan dan mata pelajaran yang dapat membantu mengembangkan potensi setiap anak. Salah satu mata pelajaran inti yang dipelajari dalam jurusan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah Fisika. Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilaksanakan di SMA Santo Carolus Surabaya pada bulan Maret 2021, diketahui bahwa peserta didik kelas X IPA 1 kurang mampu memahami materi yang diberikan oleh guru dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) atau *daring* karena pembelajaran yang dilaksanakan cenderung lebih ke tugas-tugas yang diberikan dan pengajar maupun peserta didik tidak terbiasa dengan pembelajaran daring. Pembelajaran online atau daring merupakan bentuk pembelajaran jarak jauh yang menggunakan teknologi informasi dan telekomunikasi, seperti internet dan CD-ROM (Compact Disc, read-only-memory) (Molinda, 2005). Kondisi ini mengakibatkan ketuntasan belajar peserta didik kurang mencapai target nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan harus mengikuti remidi. Hal ini didasarkan pada nilai hasil ulangan peserta didik. Nilai KKM yang berlaku untuk mata pelajaran fisika agar tuntas adalah 75 sedangkan hasil ulangan peserta didik yang mencapai nilai KKM hanya 12% atau 3 peserta didik yang tuntas dari 25 peserta didik. Guru sebagai fasilitator diharapkan lebih kreatif dan inovatif sehingga dapat membantu peserta didik menguasai konsep fisika karena guru dapat menjadi penentu hasil belajar peserta didik.

Menurut Dahar, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan salah satu sarana perangkat pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan keterlibatan atau kreativitas serta hasil belajar peserta didik. Secara umum, LKPD berisi ringkasan materi, petunjuk praktikum, dan soal-soal latihan maupun segala bentuk petunjuk yang dapat mengajak peserta didik untuk lebih memahami konsep fisika yang diajarkan (Prastowo, 2011). LKPD merupakan

pedoman bagi peserta didik untuk meneliti atau mengembangkan keterampilan dari segi kognitif dan perspektif lainnya (Trianto, 2014).

Usaha yang dilakukan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran adalah dengan memanfaatkan video animasi. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi yang isinya berupa penjelasan materi dan animasi-animasi yang berhubungan dengan materi pembelajaran yang diajarkan. Materi pembelajaran yang diajarkan yaitu impuls dan momentum. Penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi ini diharapkan agar peserta didik termotivasi dan tertarik minatnya untuk mengikuti pembelajaran agar mampu memahami dan menganalisis setiap permasalahan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari dengan mengaitkannya kedalam pembelajaran fisika. Video pembelajaran ini dapat diakses peserta didik secara jarak jauh melalui aplikasi *YouTube*.

Sebagai pendukung proses pembelajaran, peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran ini digunakan agar peserta didik dapat berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran karena walaupun pembelajaran dilakukan secara *daring*, peserta didik diharapkan untuk tetap menjadi pemeran utama dalam kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran TGT mengacu pada pembelajaran secara berkelompok dan menggunakan turnamen akademik sehingga dapat menarik minat belajar peserta didik dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan dan melatih peserta didik bekerja secara kooperatif dalam memecahkan suatu masalah dalam kelompok walaupun dengan pembelajaran jarak jauh.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti melakukan suatu penelitian dan pengembangan yang berjudul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Ketuntasan Belajar Peserta Didik”.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dapat di ambil dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kevalidan perangkat pembelajaran yang meliputi: RPP, LKPD dan RE model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan media video animasi?
2. Bagaimana keterlaksanaan RPP selama kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan media video animasi?
3. Bagaimana ketuntasan belajar peserta didik setelah menggunakan LKPD model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan media video animasi?
4. Bagaimana respon peserta didik setelah menggunakan LKPD model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan media video animasi?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan kevalidan RPP, LKPD dan RE model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan media video animasi.
2. Mendeskripsikan keterlaksanaan RPP selama kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan media video animasi.
3. Mendeskripsikan ketuntasan belajar peserta didik setelah menggunakan LKPD model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan media video animasi.
4. Mendeskripsikan respon peserta didik setelah menggunakan LKPD model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan media video animasi.

1.4 Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah:

1. Dihasilkan perangkat pembelajaran yang meliputi: RPP, LKPD dan RE yang telah dinilai oleh validator ahli dengan kategori minimal valid.
2. Keterlaksanaan RPP dengan menggunakan model kooperatif tipe *teams games tournament* mencapai kategori minimal baik.
3. Pencapaian ketuntasan belajar klasikal minimal 70% peserta didik mencapai nilai KKM yaitu 75.
4. Hasil respon peserta didik setelah penggunaan LKPD berkategori minimal baik.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bagi peserta didik
 - a. Peserta didik dapat belajar secara berkelompok dengan model pembelajaran yang digunakan.
 - b. Meningkatkan ketuntasan belajar peserta didik melalui LKPD dalam pembelajaran fisika.
2. Bagi guru
 - a. Meningkatkan kualitas pembelajaran melalui model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*.
 - b. Memotivasi guru untuk meningkatkan proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif.
3. Bagi sekolah
 - a. Meningkatkan mutu pendidikan sekolah.
 - b. Meningkatkan pengembangan model-model pembelajaran yang baru sehingga dapat diterapkan pada setiap pembelajaran.

1.6 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah:

1. Perangkat pembelajaran yang dibuat peneliti meliputi RPP, LKPD dan RE.
2. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*.
3. Materi pembelajaran yang di ajarkan adalah impuls dan momentum.
4. Subyek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas X IPA 1 SMA Santo Carolus Surabaya.
5. Ketuntasan belajar peserta didik yang diteliti dalam penelitian ini menggunakan desain penelitian model *one shot case study*.

1.7 Sistematika Penelitian

Sistematika penulisan skripsi ini disajikan dengan urutan sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Bab I membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, indikator keberhasilan, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II: KAJIAN PUSTAKA

Bab II membahas tentang pembelajaran fisika, ketuntasan belajar, perangkat pembelajaran, model pembelajaran, media pembelajaran, materi ajar, kajian penelitian terdahulu yang relevan, dan kerangka berpikir.

BAB III: METODE PENELITIAN

Bab III menjelaskan tentang metode penelitian, bagan dan rancangan penelitian, *setting* penelitian, variabel penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab IV menguraikan tentang hasil analisis data dan pembahasan hasil analisis data.

BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN

Bab V membahas tentang kesimpulan dan saran untuk perbaikan berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan.