

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan yang berhasil salah satunya dengan tingginya hasil belajar siswa. Cara mengajar guru merupakan salah satu factor terbesar dalam pencapaian hasil belajar siswa. Guru memiliki peran strategis dalam upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran, sebagai pengelola proses pembelajaran guru harus mampu menguasai materi dan dapat menerapkan metode yang membuat proses pembelajaran menyenangkan. Hal ini sesuai dengan tanggung jawab guru sebagai seorang fasilitator dalam proses pembelajaran.

Keefektifan proses pembelajaran yang dilakukan siswa di sekolah tidak hanya berasal dari potensi diri siswa, melainkan juga lingkungan atau suasana proses pembelajaran. Guru professional dituntut sanggup memilih model dan media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Guru terkadang sulit untuk memilih mana model yang akan dipakai, serta kesulitan untuk menerapkan media pembelajaran yang sesuai. Hal ini akan berdampak pada hasil belajar siswa. Metode yang kurang tepat akan membuat siswa bosan dan kurang berminat saat proses pembelajaran.

Perkembangan teknologi saat ini menunjukkan bahwa di era digital semua kegiatan yang dilakukan oleh manusia menjadi lebih mudah untuk diselesaikan. Proses pembelajaran merupakan salah satu kegiatan dalam dunia pendidikan yang sangat penting terutama di sekolah. Era digital memberikan dampak yang

positif ketika diterapkan pada proses pembelajaran. Siswa dapat mengikuti proses dengan menyenangkan serta tidak menimbulkan kebosanan, sehingga tujuan pembelajaran lebih mudah tercapai. Penyampaian materi pelajaran hanyalah merupakan salah satu dari berbagai kegiatan dalam belajar sebagai suatu proses yang dinamis dalam segala fase dan proses perkembangan siswa. Sebagai perencanaan pengajaran, seorang guru diharapkan mampu untuk merencanakan kegiatan belajar mengajar secara efektif. Untuk itu ia harus memiliki pengetahuan yang cukup tentang prinsip-prinsip belajar sebagai dasar dalam merancang kegiatan belajar mengajar, seperti merumuskan tujuan, memilih bahan, memilih metode dan media, menetapkan evaluasi dan sebagainya (Slameto, 2015: 97-98).

Pembelajaran kooperatif menurut Sanjaya (2017: 240), model pembelajaran dalam menggunakan sistem pengelompokan/tim kecil, yaitu ada empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda (heterogen), Sistem penilaian kelompok dengan pemberian penghargaan(reward), jika kelompok mampu menunjukkan prestasi yang dipersyaratkan.

Banyak teknik yang dapat digunakan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam model pembelajaran kooperatif, diantaranya adalah teknik *Think Pair Share (TPS)*. Teknik *Think Pair Share (TPS)* adalah metode yang pertama kali dikembangkan oleh Frank Lyman di Universitas Maryland pada tahun 1981. *Think pair share (TPS)* merupakan salah satu teknik dalam model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran *Think Pair Share (TPS)* mempunyai struktur yang sederhana, sebagai salah satu dasar dari perkembangan kelas kooperatif. *Think pair share (TPS)* memiliki prosedur yang ditetapkan secara eksplisit untuk memberi peserta didik waktu lebih banyak untuk berfikir, menjawab, dan membantu satu sama lain (Majid, 2017: 191). Selanjutnya Trianto (2017: 81) *Thinks*

Pair Share (TPS) atau berfikir berpasangan adalah merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa. Strategi ini berguna untuk mendengarkan satu sama lain serta memiliki kesempatan waktu yang lebih banyak. Setelah berdiskusi berpasangan peserta didik diharapkan akan dapat belajar berbicara dan mendengarkan orang lain, (Amri dan Ahmadi, 2014: 175). Peneliti menggunakan model ini karena sesuai dengan pengalaman PPL, pada saat pembagian kelompok yang kelompoknya terdiri dari 5-6 orang di dalam kelompok banyak yang bermain dan hanya berharap pada teman kelompok mereka sehingga peneliti menggunakan model *Think Pair Share* yang dalam kelompoknya hanya terdiri dari 2 orang saja (berpasangan) sehingga dalam kelompok kecil ini mereka bisa sama-sama mengerjakan tugas atau mendiskusikan tugas yang diberikan oleh guru.

Media merupakan sebuah alat untuk memudahkan pemberian informasi (pesan) antara pemberi pesan dengan penerima pesan. Menurut AECT Task Force dalam Kustiono (2010: 2), media merupakan segala bentuk yang bertujuan untuk memudahkan proses penyajian informasi. Guru dalam sistem pembelajaran dituntut untuk bisa memilih media pembelajaran yang tepat. Pemilihan strategi pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Putra (2013), dalam jurnalnya menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang diterapkan pada proses pembelajaran dapat meningkatkan minat peserta didik dalam mengikuti materi yang disampaikan oleh guru.

Fakta fakta ini terlihat dari hasil observasi yang menunjukkan bahwa media yang hanya sekali tampil dan penjelasan materi yang hanya berlangsung seminggu sekali terkadang menjadi kendala dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan sebuah media

pembelajaran berbasis teknologi yang relevan dengan kebutuhan peserta didik yang mudah diakses dan dapat mendukung proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kegiatan belajar mengajar di kelas.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk mengambil penelitian yang berjudul **“Pengaruh model pembelajaran *Think Pair Share* berbantuan media *Crossword Puzzle* secara *online* terhadap hasil belajar siswa pada konsep getaran & gelombang di SMP”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa poin permasalahan berdasarkan

1. Pentingnya model dan media yang digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran.
2. Pembelajaran yang kurang menggunakan model atau media yang menarik menghasilkan hasil belajar siswa pada pembelajaran fisika rendah.

1.3 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah **“Bagaimanakah pengaruh model pembelajaran *Think Pair share* berbantuan media *Crossword Puzzle* secara *online* terhadap hasil belajar siswa pada konsep getaran & gelombang di SMP?”**. Untuk melihat bagaimana pengaruhnya dibutuhkan perbandingan hasil belajarnya sehingga rumusan operasionalnya perbedaan **“Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan setelah penggunaan model *Think Phair share* berbantuan media *Crossword Puzzle* secara *online* terhadap hasil belajar siswa pada konsep getaran & gelombang di SMP?”**.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Think Pair Share* berbantuan media *crossword puzzle* secara *online* terhadap hasil belajar siswa pada konsep getaran & gelombang di SMP. Jadi tujuan operasionalnya yaitu untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan setelah penggunaan model pembelajaran *Think Pair Share* berbantuan media *crossword puzzle* secara *online* terhadap hasil belajar siswa pada konsep getaran & gelombang di SMP.

1.5 Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat dari penelitian ini guna mengetahui pengaruh model pembelajaran *Think Pair Share* berbantuan media *crossword puzzle* secara *online* terhadap hasil belajar siswa pada konsep getaran & gelombang di SMP. Apabila terdapat pengaruh yang positif, maka penelitian ini bisa dipertimbangkan oleh guru terutama guru fisika dalam meningkatkan hasil belajar siswa selama proses pembelajaran *online*.