

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pada umumnya mata pelajaran fisika dianggap pelajaran yang sulit, sehingga hal ini mengakibatkan hasil belajar para siswa menjadi rendah. Tetapi untuk sebagian siswa mata pelajaran fisika adalah pelajaran yang disenangi, apalagi bila materi pelajaran disajikan dengan menarik. Berdasarkan angket yang telah disebarakan kepada 39 orang siswa kelas VIIG di SMPN 12 Bandung mengenai pendapatnya tentang mata pelajaran Fisika yaitu 61,53% siswa berpendapat Fisika sulit, 35,89% siswa berpendapat sedang-sedang saja dan 2,56% siswa menganggap Fisika mudah. Kemudian berdasarkan penelitian Anggiana (Skripsi : 2006), bahwa sebagian besar siswa tidak menyenangi pelajaran Fisika. Alasan para siswa ini tidak menyenangi mata pelajaran fisika diantaranya adalah belajarnya membosankan. Kemudian pendapat guru tentang proses belajar mengajar yang dialami yaitu “rendahnya nilai fisika dibandingkan dengan mata pelajaran lain karena image mata pelajaran fisika untuk sebagian besar siswa adalah sulit sehingga kurang menyenangkan bagi siswa”.

Kemudian berdasarkan kutipan sebuah artikel Arief

(<http://www.republika.co.id>) mengatakan,

“Belajar adalah proses yang harus dilakukan setiap waktu. Juga pada setiap tempat dan kesempatan. Sedangkan formalitasnya dilakukan di sekolah, sebagai rangkaian kegiatan belajar yang dilembagakan untuk membentuk proses manusia seutuhnya. Ironisnya, belajar di sekolah sering kali menjadi satu hal yang tidak menarik bagi siswa. rasa malas dan

rendahnya motivasi menjadi fenomena umum yang tidak aneh lagi. Padahal ini akan berimplikasi pada prestasi yang dihasilkan siswa”.

Berdasarkan fakta-fakta di atas, peneliti menyimpulkan bahwa siswa merespon negatif terhadap pembelajaran fisika, hal tersebut dapat terlihat dari pendapat siswa bahwa fisika kurang menyenangkan. Selain itu, peneliti melihat adanya keterkaitan antara pembelajaran yang kurang menyenangkan dengan rendahnya prestasi yang dihasilkan siswa. Permasalahan tersebut perlu diupayakan pemecahannya, yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang dapat membuat siswa belajar fisika dengan menyenangkan sehingga dapat memotivasi siswa dalam belajar serta meningkatkan prestasi siswa dalam mata pelajaran fisika. Model pembelajaran tersebut adalah Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT).

Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang dalam tahap pembelajarannya terdapat unsur permainan. Dengan permainan ini diharapkan siswa dapat belajar dengan menyenangkan sehingga diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh Dwina (2004), siswa merespon positif terhadap model pembelajaran TGT dan model pembelajaran TGT mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Wikanengsih (2005), model pembelajaran TGT dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar. Hal ini juga disebabkan karena dalam model pembelajaran TGT terdapat unsur permainan.

Penelitian ini dimaksudkan untuk menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournament dalam pembelajaran Fisika dan melihat bagaimana prestasi belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran TGT. Penelitian ini berjudul *“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam Pembelajaran Fisika SMP”*.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah prestasi belajar siswa setelah diterapkannya Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*?
2. Bagaimana efektivitas Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran Fisika?

1.3. Variabel Penelitian

Variable penelitian menurut Arikunto (1996:99) adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik permasalahan dalam suatu penelitian. Variabel dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu satu variabel bebas dan satu variabel terikat. Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT sebagai variabel bebas dan prestasi belajar siswa sebagai variabel terikat.

1.4. Definisi Operasional

Dalam penelitian ini terdapat beberapa istilah yang perlu disamakan agar tidak menimbulkan persepsi yang berbeda pada pembaca, yaitu sebagai berikut:

1. Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif dengan tahapan persiapan, penyajian materi, kegiatan kelompok, tournament, perhitungan skor dan penghargaan kelompok. Keterlaksanaan model pembelajaran ini dilihat dari format observasi keterlaksanaan model pembelajaran TGT.
2. Prestasi belajar adalah hasil usaha dalam menguasai pelajaran yang dapat ditunjukkan dengan hasil tes baik *pretest* maupun *posttest*. Dalam penelitian ini dinyatakan Indeks Prestasi Kelompok (IPK) yang akan diinterpretasikan menurut kategori IPK Luhut Panggabean.
3. Efektivitas model pembelajaran adalah tingkat keberhasilan dari penggunaan suatu model pembelajaran yang diindikasikan oleh pencapaian hasil belajar. Efektivitas dalam penelitian ini diindikasikan oleh skor gain ternormalisasi yang kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria gain ternormalisasi menurut *Hake*.

1.5. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana prestasi belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament.
2. Untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dapat diperoleh dari hasil penelitian ini adalah:

- a. Bagi peneliti, dapat memberikan gambaran yang jelas tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran Fisika.
- b. Bagi Guru Fisika di sekolah, dapat menjadi masukan untuk menerapkan model pembelajaran TGT dalam pembelajaran Fisika di sekolah.
- c. Bagi peneliti lainnya, sebagai bahan referensi untuk melakukan penelitian berikutnya.