

# **BAB I**

## **PEDAHULUAN**

### **A. Latar belakang**

Fisika merupakan salah satu bagian dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Fisika penting merupakan pelajaran yang penting bagi siswa. Penyelenggaraan mata pelajaran fisika di SMA merupakan sebuah sarana untuk mengembangkan dan melatih siswa agar dapat menguasai pengetahuan, konsep dan prinsip fisika, memiliki kecakapan ilmiah serta kemampuan kerjasama dalam sebuah kelompok. Tujuan dari pembelajaran fisika akan tercapai bila dalam proses pembelajaran berjalan dengan baik. Namun di lapangan masih belum sesuai dengan fungsi dan tujuan yang diharapkan. Dari hasil wawancara dan pengamatan di lapangan banyak siswa yang tidak menyukai pelajaran fisika yang disebabkan oleh selama pembelajaran terkesan membosankan.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru fisika kelas X di salah satu SMA swasta di kota Bandung diperoleh informasi bahwa mata pelajaran fisika masih dianggap sebagai mata pelajaran yang sukar dimengerti oleh sebagian besar siswa. Kesukaran siswa dalam memahami fisika terlihat dari hasil belajar siswa yang masih belum sesuai dengan harapan. Berdasarkan data yang diperoleh dari guru mata pelajaran fisika tersebut, nilai rata-rata ujian semester semester ganjil tahun ajaran 2010/2011 adalah 53,5 dari 100 sedangkan nilai KKM yang diharapkan adalah 65. Berdasarkan hasil yang diperoleh sebanyak 70% siswa tidak memenuhi standar KKM. Sedangkan hasil pengamatan di dalam kelas selama kegiatan pembelajaran berlangsung, kegiatan belajar siswa lebih

didominasi oleh guru. Hal itu senada dengan hasil penyebaran angket yang disebarkan kepada 40 siswa. Sebanyak 87,5% siswa merasa selama pembelajaran berlangsung guru lebih menguasai jalannya kegiatan belajar, sedangkan 12,5% siswa merasa diberi kesempatan untuk aktif. Hal ini terjadi karena jam pelajaran yang disediakan oleh sekolah hanya 2 jam pelajaran tiap minggu, sedangkan materi pelajaran yang harus dilaksanakan dalam jangka waktu 6 bulan harus selesai bagaimanapun caranya. Proses pembelajaran tersebut mengakibatkan siswa menerima konsep-konsep yang utuh tanpa melalui pengolahan potensi yang ada pada diri siswa maupun yang ada disekitarnya, pembelajaran lebih bersifat hapalan sehingga menjadi kurang bermakna bagi siswa yang menyebabkan hasil belajar siswa rendah.

Banyak model yang tersedia dalam meningkatkan hasil belajar siswa salah satunya adalah *cooperative learning*. Pembelajaran kooperatif sangat baik diterapkan didalam kelas. “Para ahli telah menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik, unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit.” (Trianto: 2007:44). Sebenarnya pembelajaran yang ada di sekolah selama ini telah menerapkan sistem belajar kelompok. Beberapa tugas harus dikerjakan siswa secara berkelompok dan berdiskusi, tetapi hasil pembelajaran yang diperoleh tidak sesuai dengan yang diharapkan sehingga strategi ini tidak terlalu efektif, walaupun guru sudah berusaha dan mendorong siswa untuk berpartisipasi. Siswa bukannya memanfaatkan kegiatan tersebut untuk membangun pengetahuan, malah memboroskan waktu dengan bermain, bergurau, dan sebagainya. Selain itu,

pembagian tugas dan sistem pengelompokan siswa dirasakan kurang efektif karena dibentuk hanya berdasarkan gender. Para siswa pun mengeluh tidak bisa bekerja sama secara efektif dalam kelompok karena pembelajaran didominasi oleh siswa yang pintar. Dengan menerapkan pembelajaran kooperatif yang benar siswa dilatih untuk dapat membantu temannya agar dapat mengembangkan pengetahuan yang dimilikinya bersama. Hal ini dapat melatih tingkat emosional individu yang dimiliki siswa.

Model pembelajaran kooperatif banyak macamnya. Tipe-tipe dari model pembelajaran kooperatif diantaranya adalah tipe *Jigsaw*, tipe *Think Pair Share (TPS)*, tipe *Number Head Together (NHT)*, *Teams Games Tournaments (TGT)*, dll. Dalam kesempatan penelitian kali ini, penulis memilih model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* untuk menyelesaikan permasalahan di atas. Pembelajaran kooperatif tipe *TGT* memberikan kesempatan kepada guru untuk menggunakan kompetisi dalam suasana yang konstruktif/ positif (Steve Parsons dalam Slavin, 2008:167). Tipe *TGT* yang mempunyai ciri khas *games* dan *tournaments* ini menciptakan warna yang positif di dalam kelas karena kesenangan para siswa terhadap permainan tersebut (Steve Parsons dalam Slavin, 2008:167). Unsur *games* dan *tournaments* ini hanya dimiliki oleh model pembelajaran kooperatif tipe *TGT*. Sesuai dengan kebutuhan di lapangan, berdasarkan hasil angket, 90% para siswa pun menginginkan adanya suasana kelas yang kompetitif, dengan adanya permainan-permainan di kelas.

Berdasarkan penelitian beberapa orang mahasiswa fisika tingkat akhir yang tertuang dalam skripsi nya didapatkan bahwa penerapan model ini dalam

pembelajaran fisika dapat membantu siswa untuk berkembang dalam memahami konsep konsep yang ada di dalam fisika. Namun ada beberapa temuan yang masih harus diperbaiki yaitu masalah kejenuhan siswa selama pembelajaran berlangsung. Kejenuhan ini dapat menghambat proses penyerapan informasi yang di sampaikan oleh guru kepada siswa. Dari penelitian yang telah ada, siswa yang duduk pada barisan belakang cenderung untuk tidak memperhatikan pembelajaran. Dari situ dengan sedikit perubahan posisi tempat duduk akan dapat membuat siswa lebih fokus kembali. Karena dengan merubah lingkungan fisik didalam kelas dapat membantu siswa untuk aktif sehingga siswa dapat lebih fokus didalam pembelajaran. Dari beberapa hasil penelitian terdahulu, hanya diperoleh kesimpulan yang merupakan bagian parsial yang harus dicapai siswa yaitu siswa dituntut untuk memenuhi Standar Kompetensi Lulusan (SKL) dalam hal ini mencakup aspek kognitif dan afektif

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan yang melatarbelakangi penulis untuk mencoba melakukan dan menerapkan model *Cooperative learning* tipe *Teams Games tournament (TGT)* di dalam kelas. Dengan model tersebut diharapkan informasi yang di dapatkan siswa tertanam di otak mereka dalam jangka waktu yang panjang sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa di dalam kelas. Penulis juga bermaksud mengkaji dan menganalisis secara mendalam dalam sebuah penelitian yang berjudul : "Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA dalam Pembelajaran Fisika".

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka masalah yang ada dirumuskan sebagai berikut:

“Apakah Penerapan Model *Teams Games Tournaments* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa?”

Agar penelitian lebih terarah maka rumusan masalah tersebut kemudian peneliti perjelas dalam pertanyaan penelitian, yaitu sebagai berikut :

- a. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa pada ranah kognitif setelah diterapkan model pembelajaran *teams games tournaments* dalam pembelajaran fisika di SMA?
- b. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa pada ranah afektif selama diterapkan model pembelajaran *teams games tournaments*?

## **C. Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah :

- a. Peningkatan hasil belajar fisika pada ranah kognitif ditunjukkan dengan adanya perubahan yang positif terhadap hasil belajar yang dinyatakan dengan gain skor *pretest* dan *posttest*.
- b. Hasil belajar fisika pada ranah afektif adalah perubahan kemampuan yang dapat dianalisis dari pertemuan pertama, kedua dan ketiga saat *treatment*, diukur dengan menggunakan lembar observasi.

## **D. Variabel Penelitian**

- a. Variabel bebas (x) dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *teams games tournaments*.

b. Variabel terikat (y) dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa.

### E. Definisi Operasional

a. Model pembelajaran *teams games tournaments* dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edward. Model pembelajaran *teams games tournaments* memiliki enam sintaks atau tahapan (Slavin, 2008). Tahap pertama adalah tahap persiapan, tahap kedua penyajian kelas (*class precentation*), tahap ketiga adalah belajar dalam kelompok (*teams*), tahap keempat adalah permainan (*games*), tahap kelima adalah pertandingan (*tournament*), dan tahap keenam adalah penghargaan kelompok (*team recognition*).

b. Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang setelah mengalami proses pembelajaran. Hasil belajar menurut Benyamin Bloom *et.al* (Sagala, 2008) diklasifikasikan ke dalam tiga domain (aspek) namun yang diukur dalam penelitian ini hanya dua aspek saja yaitu aspek kognitif dan aspek afektif.

- Ranah kognitif siswa terhadap mata pelajaran fisika yang meliputi kemampuan ingatan ( $C_1$ ), pemahaman ( $C_2$ ), aplikasi ( $C_3$ ), analisis ( $C_4$ ), yang diukur dengan menggunakan hasil tes berbentuk uraian terhadap pokok bahasan yang dipelajari.
- Ranah afektif meliputi aspek penerimaan (*receiving*), pemberian respon (*responding*), dan penilaian (*valuing*). Peningkatan aspek afektif diukur dengan menggunakan lembar observasi kinerja siswa

## **F. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang hendak dicapai dari penelitian ini adalah :

- a. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar pada aspek kognitif setelah diterapkannya model pembelajaran *teams games tournaments*;
- b. Untuk mengetahui aspek hasil belajar pada ranah afektif selama model pembelajaran *teams games tournaments* diterapkan.

## **G. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari Penelitian ini adalah sebagai berikut

### 1. Bagi peneliti

Manfaat bagi peneliti adalah sebagai berikut :

- a. dapat mengaplikasikan materi yang didapat selama perkuliahan;
- b. mendapatkan gambaran yang jelas tentang pembelajaran fisika di lapangan;
- c. dapat mengetahui bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dengan menerapkan metode *cooperative learning* tipe *teams games tournament*.

### 2. Bagi Siswa

Manfaat bagi siswa adalah sebagai berikut :

- a. Siswa mendapat pengalaman dengan adanya penerapan model pembelajaran yang berbeda;
- b. Siswa dapat melatih kerjasama dalam sebuah kelompok yang anggotanya heterogen;

- c. Siswa yang mampu dalam menguasai materi fisika dapat mengajarkannya kepada siswa yang kurang mampu menguasai;
- d. Dapat meningkatkan hasil belajar.

3. Bagi guru

Manfaat penelitian bagi guru adalah sebagai berikut :

- a. pembelajaran fisika serta memberikan alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan Sebagai bahan masukan bagi guru dalam upaya meningkatkan kualitas;
- b. memberikan informasi kepada guru mengenai peningkatan hasil belajar siswa setelah di terapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

