

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran fisika dalam hal ini adalah pembelajaran fisika yang sesuai dengan tujuannya berdasarkan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP), yaitu pembelajaran yang membekali peserta didik pengetahuan, pemahaman, dan sejumlah kemampuan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Untuk mencapai tujuan tersebut, maka pembelajaran fisika di sekolah harus menekankan terhadap pemahaman konsep fisika dengan berlandaskan pada hakikat pendidikan IPA.

Hakikat pendidikan IPA mencakup produk, proses, dan sikap ilmiah. Maksudnya adalah, siswa dapat memahami produk ilmiah (konsep, hukum, azas, teori) berdasarkan proses ilmiah (mengamati, melakukan eksperimen, dll), sehingga menimbulkan sikap ilmiah (obyektif, terbuka, dan mempunyai rasa ingin menyelidiki). Satu kata kunci untuk pembelajaran fisika adalah pembelajaran fisika harus melibatkan siswa secara aktif untuk berinteraksi dalam proses pembelajaran.

Paham konstruktivisme personal (Piaget) maupun konstruktivisme sosial (Vygotsky), keduanya dapat melandasi pembelajaran IPA (termasuk fisika) di sekolah. Menurut teori belajar konstruktivisme, dalam proses pembelajaran siswa harus membangun sendiri pengetahuannya, yang dilandasi oleh struktur kognitif yang telah dimilikinya dan interaksi sosial untuk mencapai keseimbangan struktur

kognitifnya. Guru lebih berperan sebagai fasilitator. Berdasarkan hal tersebut proses pembelajaran IPA lebih terfokus pada aktivitas siswa baik secara individu maupun interaksi dengan siswa lain. Hal ini sesuai dengan pendapat Driver (Muhammad, 2004) bahwa ruangan kelas tempat siswa belajar di sekolah sebagai sistem sosial yang kompleks dapat mempengaruhi pembentukan pengetahuan masing-masing individu. Dengan demikian kognisi seseorang berada di antara konteks individu, sosial, dan budaya.

Berdasarkan pengalaman mengajar di SMP Negeri 1 Parongpong, metode yang paling dominan dalam pembelajaran fisika adalah metode ceramah dan belajar kelompok, dengan guru sebagai pengendali dan aktif menyampaikan informasi. Namun aktivitas siswa masih kurang, hal ini ditemukan dari hasil observasi pada saat pembelajaran berlangsung di kelas IX B, dengan jumlah siswa 35 orang. Hasil observasi aktivitas siswa ditunjukkan pada Tabel 1.1 berikut :

Tabel 1.1  
Hasil observasi Terhadap Aktivitas Siswa

No.	Indikator aktivitas	Jumlah siswa yang aktif	Persentase (%)
1.	Menyimak penjelasan guru	20	52,63
2.	Menjawab pertanyaan guru	2	5,26
3.	Mengajukan pertanyaan	2	5,26
4.	Melakukan eksperimen secara kelompok	14	36,84
5.	Melakukan diskusi kelompok	12	31,57
Rata-rata			26,31

Persentase aktivitas siswa dihitung berdasarkan jumlah rata-rata siswa yang aktif dalam melaksanakan kegiatan proses pembelajaran fisika. Berdasarkan

klasifikasi aktivitas yang dikemukakan oleh Saraswati (2003), bahwa persentase aktivitas siswa dari data tersebut di atas berada dalam kategori kurang. Aktivitas belajar siswa yang kurang memberikan gambaran keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran kurang. Yamamoto (Usman, 2004:24) mengemukakan “hasil belajar yang optimal hanya mungkin dicapai apabila siswa dan guru melakukan keaktifan yang intensional (ada dan direncanakan secara sengaja)”. Sehingga akibat dari kurangnya aktivitas belajar tersebut, pada akhirnya kemampuan siswa untuk memahami konsep fisika sangatlah rendah sehingga hasil belajar siswa dalam pembelajaran fisika masih kurang dari nilai acuan yaitu Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan di sekolah, sehingga untuk mencapai KKM masih harus melalui remedial. Sebagai contoh hasil tes formatif pada studi pendahuluan di kelas IX B diperoleh gambaran bahwa kemampuan C1 sebesar 47,61%, C2 sebesar 57,13% dan C3 sebesar 41,50%.

Beberapa permasalahan yang ditemukan tersebut perlu kiranya ditemukan suatu alternatif pemecahan masalah, dengan dilakukan suatu penelitian sehingga mendapatkan tindakan yang dapat meningkatkan aktivitas belajar dan kemampuan C1, C2, dan C3 siswa. Tindakan tersebut dapat berupa menghadirkan fenomena fisika serta memberikan tugas-tugas kelompok berupa LKS dan soal-soal latihan, yang diterapkan dalam suatu model pembelajaran sehingga aktivitas dan kemampuan C1, C2, dan C3 diharapkan dapat meningkat.

Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT). Hal ini karena secara teoretis, model TGT dapat memberikan kesempatan kepada semua

siswa untuk dapat terlibat secara aktif dalam proses berpikir, meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik, unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit, dan membantu siswa menumbuhkan kemampuan berpikir kritis” (Trianto, 2007:44).

Dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT, siswa dituntut untuk saling berbagi ide dan informasi dari materi pelajaran sehingga dapat menarik kesimpulan secara bersama-sama. Dengan demikian, kesimpulan yang diambil menjadi setingkat lebih tinggi karena merupakan hasil diskusi dan memberikan pemahaman yang lebih tinggi kepada siswa.

Hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Christini tahun 2005, ternyata model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Fisika. Model ini memiliki tahapan-tahapan seperti: (1) menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa, (2) Menyampaikan informasi, (3) Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), (4) Membimbing kelompok bekerja dan belajar, (5) Evaluasi, (6) Memberikan penghargaan, (7) *Bumping*. Berdasarkan tahapan tersebut maka tindakan menyajikan fenomena dan memberikan tugas-tugas kelompok berupa LKS dan soal-soal latihan, dapat diterapkan dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* khususnya pada tahap pertama, kedua, dan keempat.

Berdasarkan permasalahan serta penjelasan diatas, penulis akan melakukan penelitian tindakan kelas terhadap siswa kelas IX B SMPN 1 Parongpong dengan judul penelitian “**Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil**

## **Belajar Fisika Siswa Kelas IX B SMPN 1 Parongpong Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament***

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah “Tindakan seperti apa yang dapat diterapkan dalam setiap tahapan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa?”

### **C. Batasan Masalah**

Agar masalah penelitian tidak terlampaui kompleks, maka diadakan pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Aktivitas belajar siswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah aktivitas siswa dalam serangkaian tahap kegiatan belajar berdasarkan tahapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).
2. Menurut Bloom hasil belajar siswa terdiri dari tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Penelitian ini dibatasi hanya pada ranah kognitif yang meliputi: jenjang kemampuan ingatan (C1), pemahaman (C2), dan penerapan (C3).
3. Indikator keberhasilan tindakan ini adalah bila aktivitas belajar siswa mencapai 70% dan kemampuan yang diperoleh siswa untuk masing-masing jenjang telah sesuai dengan KKM yang telah ditentukan, yaitu 60.

#### **D. Cara Pemecahan Masalah**

Aktivitas belajar dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran dapat ditingkatkan dengan menampilkan fenomena fisika serta memberikan tugas-tugas kelompok berupa LKS dan soal-soal latihan, yang diterapkan dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Menemukan tindakan yang dapat diterapkan pada setiap tahapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yang dapat digunakan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar pada pembelajaran Fisika di Kelas IX B SMP Negeri 1 Parongpong”.

#### **F. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis tindakan penelitian ini adalah sebagai berikut: “Aktivitas dan hasil belajar siswa (kemampuan siswa pada ranah kognitif C1, C2, dan C3) dalam pembelajaran Fisika dapat ditingkatkan dengan menggunakan tindakan yang diterapkan dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)”. Hal ini dapat ditunjukkan dengan matriks antara tahapan-tahapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), aktivitas belajar siswa dan kemampuan siswa yang akan ditingkatkan dengan hipotesis tindakan pada setiap siklus, yang ditunjukkan pada Tabel 1.2 berikut:

**Tabel 1.2**  
**Matriks Hipotesis Tindakan**

Masalah	Tahapan TGT	Rencana Tindakan	Hipotesis
<p>1. Aktivitas belajar siswa</p> <p>2. C1 (kemampuan menyatakan kembali fakta atau konsep tanpa harus memahami)</p>	<p>1. Tahap Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa</p>	<p>1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan langsung dan menampilkannya menggunakan LCD</p> <p>2. Guru menunjukkan fenomena fisika dengan melakukan demonstrasi</p> <p>3. Guru menunjukkan fenomena fisika melalui animasi</p>	<p>1. Aktivitas menyimak siswa meningkat</p> <p>2. kemampuan C1 meningkat</p>
<p>1. Aktivitas belajar siswa</p> <p>2. C1 (kemampuan menyatakan kembali fakta atau konsep tanpa harus memahami).</p> <p>3. C2 (kemampuan memahami)</p> <p>4. C3 (Kemampuan menerapkan/ aplikasi)</p>	<p>2. Menyampaikan informasi</p>	<p>1. Guru menyampaikan informasi cara mengerjakan LKS dan keselamatan kerja dalam melakukan eksperimen secara langsung, sebelum penyampaian materi.</p> <p>2. Guru menyampaikan materi pembelajaran</p> <p>3. Guru melakukan diskusi dan tanya jawab mengenai demonstrasi</p>	<p>1. Aktivitas menyimak siswa meningkat</p> <p>2. Kemampuan C1, C2, dan C3 meningkat</p>
<p>1. Aktivitas belajar siswa</p>	<p>3. Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok kooperatif tipe <i>Teams Games</i></p>	<p>1. Guru menjelaskan cara bekerja dan belajar dalam kelompok TGT, yaitu dengan membantu setiap</p>	<p>1. kesiapan siswa belajar dalam kelompok meningkat</p>

Masalah	Tahapan TGT	Rencana Tindakan	Hipotesis
	<i>Tournament (TGT)</i>	<p>anggota kelompok agar belajar dengan baik agar dapat berhasil dalam <i>tournament</i>.</p> <p>2.Mempersilahkan kepada siswa untuk memeriksa kembali kesiapan anggota kelompoknya untuk belajar dalam kelompok TGT</p> <p>3.Mempersilahkan kepada siswa untuk memeriksa LKS dan alat-alat eksperimen</p>	<p>2. Aktivitas siswa dalam kelompok meningkat.</p> <p>3.Aktivitas motorik meningkat yaitu menyiapkan panduan dan alat-alat eksperimen</p>
<p>1.Aktivitas belajar siswa</p> <p>2.C1 (kemampuan menyatakan kembali fakta atau konsep tanpa harus memahami).</p> <p>3.C2 (kemampuan memahami)</p> <p>4.C3 (Kemampuan menerapkan/ aplikasi)</p>	4. Membimbing kelompok bekerja dan belajar	<p>1. Siswa melakukan eksperimen secara berkelompok, sesuai dengan prosedur yang ada dalam LKS</p> <p>2. Siswa menuliskan data yang relevan yang diperolehnya dari eksperimen ke dalam tabel pengamatan dan menuliskan kesimpulannya dalam LKS.</p> <p>3. Siswa melakukan studi literatur</p> <p>4.Mempersilahkan perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil percoobaan.</p>	<p>1. Kemampuan C1, C2, dan C3 meningkat, dengan dilakukannya eksperimen, dan diantara siswa terjadi saling bagi ide/gagasan</p> <p>2.kesimpulan yang diambil menjadi setingkat lebih tinggi karena merupakan hasil diskusi dan memberikan pemahaman yang lebih tinggi kepada siswa</p>



Masalah	Tahapan TGT	Rencana Tindakan	Hipotesis
		<p>5. Guru membahas jawaban siswa dan memberikan penguatan materi pembelajaran.</p> <p>6. Guru membagikan soal-soal latihan, untuk dikerjakan bersama dalam kelompoknya.</p>	<p>3. Aktivitas dan Kemampuan C1, C2, dan C3 meningkat, dengan adanya retensi materi pelajaran</p>
1. Aktivitas belajar siswa	5. Evaluasi	<p>1. Turnamen</p> <p>2. <i>Post test</i></p>	<p>1. Aktivitas dan Kemampuan C1, C2, dan C3 meningkat, dengan adanya retensi materi pelajaran</p>
1. Aktivitas belajar siswa	6. Memberikan Penghargaan	<p>1. Memberikan penghargaan sebagai motivasi siswa untuk belajar, dengan memberikan sertifikat penghargaan.</p>	<p>1. Aktivitas <i>emotional</i> meningkat, dengan adanya perasaan gembira</p>
1. Aktivitas belajar siswa	7. <i>Bumping</i>	<p>1. Mengumumkan pergeseran posisi dalam turnamen selanjutnya.</p>	<p>1. Aktivitas <i>emotional</i> meningkat, dengan adanya perasaan gembira dan termotivasi untuk terus lebih berprestasi</p>

### **G. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi penulis, siswa, guru, maupun sekolah.

1. Bagi penulis dapat memperoleh pengalaman langsung dalam menerapkan pembelajaran fisika melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).
2. Bagi guru dapat menjadi salah satu alternatif model pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.
3. Bagi siswa memberikan gambaran pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*.
4. Bagi sekolah diharapkan hasil penelitian dapat menjadi sumbangan yang baik pada sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran.

### **H. Lokasi dan Subjek Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IX B SMP Negeri 1 Parongpong di Kabupaten Bandung Barat pada tahun ajaran 2009/2010. Jumlah siswa 35 orang.

### **I. Penjelasan Istilah**

1. Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) adalah suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan, yang dilakukan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan-tindakan guru dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan

yang telah dilakukan, serta memperbaiki kondisi praktek-praktek pembelajaran tersebut.

2. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif yang terdiri dari fase menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa, menyampaikan informasi, mengorganisasi siswa ke dalam kelompok kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), membimbing kelompok bekerja dan belajar, evaluasi, memberikan penghargaan, dan pergeseran tempat turnamen (*bumping*).
3. Aktivitas dalam pembelajaran adalah segala kegiatan yang dilakukan siswa maupun guru dalam rangka mendukung proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Aktivitas belajar baik yang dilakukan siswa maupun guru dalam penelitian ini adalah serangkaian tahap kegiatan belajar berdasarkan tahapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Aktivitas belajar diukur melalui format observasi aktivitas siswa dan format aktivitas guru selama pembelajaran berlangsung, yang memberikan gambaran terlaksananya proses pembelajaran yang optimal, sehingga tercapai tujuan pembelajaran.
4. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dapat diamati setelah siswa menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar yang akan diteliti adalah hasil belajar aspek kognitif jenjang pengetahuan ( $C_1$ ), pemahaman ( $C_2$ ), dan aplikasi ( $C_3$ ), sesuai dengan data hasil penelitian pendahuluan yang menggambarkan kemampuan  $C_1$ ,  $C_2$ , dan  $C_3$  siswa belum mencapai KKM,

dan untuk mencapai KKM harus melalui remedial. Hasil belajar diukur melalui tes tertulis dalam bentuk pilihan ganda yang dilakukan pada setiap siklus.

