

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Dewasa ini perkembangan manusia dari berbagai aspek mulai dipertimbangkan untuk berbagai hal. Salah satu aspeknya yaitu dalam pemenuhan kebutuhan psikologi. Dalam ranah ilmu perkembangan psikologi, setiap manusia harus memenuhi kebutuhan sesuai dengan jenjang umur yang dimilikinya. Mulai dari ketika manusia itu lahir sampai di akhir hayatnya kebutuhan manusia akan selalu berubah, adanya penambahan serta pengurangan kebutuhan psikologisnya. Contohnya ketika seorang manusia berumur tiga sampai lima tahun kebutuhan psikologis anak adalah untuk mengembangkan kebebasan berinisiatif yang pada tahapan sebelumnya mengembangkan otonomi dan kemandirian pada dirinya sendiri serta pada tahapan selanjutnya dia harus memenuhi kebutuhan psikologis berupa kebutuhan diterima oleh kelompok sebayanya. Pemenuhan kebutuhan psikologis ini akan selalu terjadi dan saling berkaitan satu sama lainnya ketika seseorang belum dapat memenuhi kebutuhan psikologis pada jenjang sebelumnya maka dia akan mengalami kesulitan bahkan tidak akan bisa menyelesaikan kebutuhan atau tugas perkembangannya. Perkembangan psikologis ini pula diikuti oleh lingkungan sebagai pendukungnya. Jika di dalam rumah, lingkungan keluargalah yang berperan penting dalam pemenuhan kebutuhan psikologis ini, sedangkan di sekolah maka lingkungan sekolah termasuk guru, teman-teman, dan komponen-komponen yang ada di sekolah. Peran utama guru adalah untuk mendidik siswanya dan disamping itu pula harus disertai adanya peran sebagai fasilitator pemenuhan tugas perkembangan psikologis siswa. Hal tersebut dapat dilakukan dengan menyisipkan sebuah kegiatan ketika pembelajaran berlangsung.

Dalam kamus *The Concise Oxford Dictionary of Current English (1951)*, *natural science* didefinisikan sebagai “*systematic and formulated knowledge dealing with material phenomena and based mainly in observation and induction*” yang berarti ilmu sistematis dan pengetahuan yang dirumuskan, yang

berhubungan dengan gejala-gejala kebendaan dan didasarkan terutama atas pengamatan dan induksi. Menurut M.C. Nokes (1949) ia mendefinisikan *science* sebagai “*a pieces of theoretical knowledge*” atau sebuah bagian dari pengetahuan teoritis. Baginya *science* bukanlah suatu keterampilan praktis dan bukan pula suatu kerajinan. Meskipun dalam kegiatan-kegiatan dalam *science* hampir selalu berhubungan dengan eksperimen-eksperimen, namun konsep-konsep *science* adalah hasil tanggapan pikiran manusia atas gejala-gejala yang terjadi di lingkungan atau alam.

Saat ini ada beberapa kendala yang dihadapi dalam dunia pendidikan, khususnya dalam kegiatan belajar mengajar (KBM). Salah satu kendala yang sering dihadapi adalah pada metode pembelajaran yang digunakan oleh seorang pendidik dalam menyampaikan pengetahuan untuk suatu mata pelajaran tertentu, terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Mata pelajaran IPA terdiri dari tiga mata pelajaran yaitu fisika, biologi, dan kimia. Mata pelajaran tersebut merupakan mata pelajaran yang mengkaji peristiwa-peristiwa yang ada di alam sekitar sehingga menjelaskan proses sebab-akibat yang dapat diamati dan dijelaskan secara rinci. Ketika KBM berlangsung dengan menggunakan metode ceramah, ada siswa yang kurang fokus dalam memperhatikan penjelasan guru, siswa mengobrol, mengantuk ataupun melakukan kegiatan lainnya. Untuk menanggulangi permasalahan tersebut maka dibutuhkan sebuah metode pembelajaran yang lebih efektif dari metode tersebut.

Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) memiliki rentang umur mulai dari 13-16 tahun, remaja, dimana pada tahapan ini seorang manusia mulai mengenali emosi, mengenal konsep secara abstrak, berpikir kritis dan analitis. Selain orang tua, seorang gurupun seharusnya tanggap akan kebutuhan perkembangan psikologis anak. Pada tahapan ini pula seorang siswa memiliki kecenderungan untuk bermain yang cukup kuat serta kebutuhan untuk berada dalam berkelompok, kebutuhan diterima oleh lingkungan. Ketika seorang manusia berkelompok dan bermain bersama secara tidak langsung dia akan melakukan interaksi lingkungan, seperti berdiskusi, menyampaikan pendapat, sehingga kebutuhan perkembangan psikologis pada tahap ini sedikit demi sedikit akan

dapat terpenuhi. Oleh karenanya guru dapat menyisipkan permainan secara berkelompok dalam kelas.

Metode pembelajaran yang sedang berkembang dalam dunia pendidikan saat ini, terutama pada mata pelajaran IPA, adalah metode pembelajaran kooperatif. Dengan metode ini memungkinkan adanya timbal balik antara guru dan siswa serta hubungan timbal balik antar siswa. Salah satu tipe metode pembelajaran kooperatif adalah tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Dalam pembelajaran kooperatif tipe ini melibatkan aktivitas seluruh kelas tanpa adanya perbedaan status yang melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan (*reinforcement*). Dengan digunakannya pembelajaran kooperatif tipe ini memungkinkan siswa dapat belajar lebih *rileks* serta dapat menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Permainan *Talking Stick* merupakan salah satu permainan yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran. Pada kegiatan dengan menerapkan permainan ini guru menyiapkan tongkat yang nantinya akan diberikan kepada siswa yang harus menjawab pertanyaan yang diberikan guru kemudian setelahnya guru memberikan tongkat tersebut pada siswa yang lain dan begitupun seterusnya sampai sebagian siswa mendapat giliran. Selain itu dengan digunakannya metode pembelajaran ini guru dapat mengetahui hasil belajar siswa secara instan dengan memberikan pertanyaan dan mengetahui jawaban atau argumen siswa terhadap pertanyaan ataupun masalah yang diberikan oleh guru.

Penggunaan metode pembelajaran kooperatif lain yang dapat digunakan adalah yang berbasis permainan kuis. Salah satu permainan kuis yang dapat digunakan adalah berupa permainan kuis *Jeopardy*. Pada kegiatan ini siswa dikelompokkan untuk menjawab pertanyaan yang telah dipilih oleh siswa yang disediakan oleh guru di depan kelas. Pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa merupakan pernyataan jawaban dan jawaban yang diberikan oleh siswa adalah pertanyaan yang sesuai dengan jawaban pada pertanyaan yang dipilih.

Berdasarkan hal tersebut penulis berencana untuk meneliti tentang penerapan metode pembelajaran kooperatif berbasis permainan kuis *Jeopardy* dan

*Talking Stick* untuk meningkatkan pemahaman konsep fisika siswa. Maka penulis akan melaksanakan penelitian dengan judul “***Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbasis Permainan Kuis Jeopardy dan Talking Stick untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Fisika Siswa SMP***”

## **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah “apakah penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbasis permainan kuis *Jeopardy* dapat lebih meningkatkan pemahaman konsep fisika siswa daripada permainan *Talking Stick*?” dengan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana peningkatan pemahaman konsep fisika siswa pada penerapan metode pembelajaran kooperatif berbasis permainan kuis *Jeopardy*?
2. Bagaimana peningkatan pemahaman konsep fisika siswa pada penerapan metode pembelajaran kooperatif berbasis permainan *Talking Stick*?
3. Bagaimana perbandingan peningkatan pemahaman konsep fisika siswa dengan penerapan metode pembelajaran kooperatif berbasis permainan kuis *Jeopardy* dan *Talking Stick*?
4. Bagaimana perbandingan peningkatan pada tiap aspek pemahaman konsep fisika siswa dengan penerapan metode pembelajaran kooperatif berbasis permainan kuis *Jeopardy* dan *Talking Stick*?

## **C. Batasan Masalah**

Agar penelitian lebih terarah maka penulis melakukan pembatasan masalah terhadap peningkatan hasil pemahaman konsep. Peningkatan pemahaman konsep yang dimaksud dalam penelitian ini adalah perubahan prestasi belajar siswa pada ranah kognitif yang dilihat dari gain yang dinormalisasi dan digunakan uji kesamaan dua rerata (uji-t atau uji-U) untuk mengetahui efektifitas kedua permainan yang digunakan dalam meningkatkan pemahaman konsep fisika siswa.

#### D. Definisi Operasional

Definisi operasional terkait penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pemahaman konsep memiliki arti pengertian yang benar terhadap suatu rancangan atau ide abstrak. Hal ini ditunjukkan dengan kemampuan siswa untuk dapat memahami suatu ide yang terkandung dalam kegiatan komunikasi dan penyampaian informasi yang dapat berupa lisan atau tulisan serta verbal atau simbolik secara mandiri oleh siswa dengan bahasanya sendiri. Pengukuran kemampuan pemahaman konsep ini diukur dengan menggunakan tes pilihan ganda dengan acuan taksonomi Bloom pada ranah pemahaman (C2) yang kemudian terbagi lagi dalam aspek translasi, interpretasi, dan ekstrapolasi.
2. *Teams Games Tournament* merupakan tipe pembelajaran kooperatif yang diawali dengan penyampaian materi oleh guru, setelahnya siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok kemudian siswa memilih kartu pertanyaan dan menjawabnya dengan benar menggunakan sistem turnamen, jenis permainan dapat diubah sesuai kebutuhan. Permainan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Jeopardy* pada kelas eksperimen dengan langkah-langkah kegiatan sebagai berikut:
  - a. Guru menyampaikan materi.
  - b. Siswa dibentuk dalam beberapa kelompok.
  - c. Siswa memilih pertanyaan yang berisi jawaban.
  - d. Siswa membuat pertanyaan.
  - e. Siswa mendiskusikannya dalam kelompok.
  - f. Pertanyaan dinyatakan oleh juru bicara kelompok.

Permainan lain yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *Talking Stick* pada kelas kontrol. Pada permainan ini memiliki langkah-langkah kegiatan yang sama seperti pada permainan kuis *Jeopardy*. Hal yang berbeda dari kegiatan permainan *Talking Stick* ini terletak pada hal yang didiskusikan di dalam kelompok, jika pada permainan kuis *Jeopardy* kelompok siswa diminta untuk membuat pertanyaan sedangkan pada

permainan *Talking Stick* kelompok siswa diminta untuk menjawab pertanyaan.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai informasi mengenai sejauh mana metode pembelajaran berbasis permainan berpengaruh terhadap peningkatan pemahaman konsep dalam pembelajaran fisika siswa SMP.

#### **F. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan penerapan metode pembelajaran kooperatif berbasis permainan kuis *Jeopardy* dan *Talking Stick* dalam meningkatkan pemahaman konsep fisika siswa SMP.

#### **G. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis awal ( $H_0$ ) dalam penelitian ini adalah “Tidak terdapat perbedaan peningkatan pemahaman konsep fisika siswa SMP pada penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbasis permainan kuis *Jeopardy* dan *Talking Stick*” dengan hipotesis alternatif ( $H_1$ ) “Penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbasis permainan kuis *Jeopardy* dapat lebih meningkatkan pemahaman konsep fisika siswa SMP dibandingkan dengan *Talking Stick*”.

#### **H. Subyek Penelitian**

Subyek penelitian pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII di salah satu sekolah di kota Bandung yang diambil dua kelas sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan metode *nonrandom sampling* dengan teknik *convenience sampling*.