

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Salah satu masalah pokok dalam pembelajaran pada pendidikan formal (sekolah) dewasa ini adalah masih rendahnya daya serap siswa terhadap materi ajar. Lemahnya penekanan pemahaman terhadap konsep dan kurang memperhatikan proses pembentukan pemahaman siswa terhadap pengetahuan yang dipelajari sehingga mengakibatkan siswa mengalami *pseudo learning* yaitu belajar yang tidak mempunyai makna. Hal ini nampak rata-rata hasil belajar siswa yang senantiasa masih sangat memprihatinkan. Hasil belajar ini tentunya merupakan hasil proses pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Pada pembelajaran ini suasana kelas cenderung *teacher-centered* sehingga siswa menjadi pasif. Selain itu, karena tidak menyentuh ranah dimensi siswa itu sendiri, yaitu bagaimana sebenarnya belajar itu (belajar untuk belajar). Dalam arti yang lebih substansial, bahwa proses pembelajaran hingga dewasa ini masih memberikan dominasi guru dan belum memberikan akses bagi anak didik untuk berkembang secara mandiri melalui penemuan dan proses berfikirnya. (Trianto. 2007:66)

Fisika merupakan salah satu pelajaran yang memiliki kualitas hasil belajar yang rendah. Beberapa kendala dalam pembelajaran fisika antara lain adalah penggunaan metode dan model pembelajaran oleh guru yang kurang cocok dalam suasana kelas tersebut, media pembelajaran yang digunakan juga kurang tepat, guru juga kurang memperhatikan minat dan perhatian siswa terhadap mata pelajaran fisika. Sebagian besar siswa sering mengeluhkan mata pelajaran fisika sebagai mata pelajaran yang kurang disukai dengan alasan mata pelajaran fisika adalah mata pelajaran yang sulit karena banyaknya rumus-rumus yang harus dihafalkan serta konsep yang susah dipahami oleh siswa. Sehingga banyak siswa yang malas dan kurang bersemangat terhadap mata pelajaran fisika.

Berdasarkan studi pendahuluan peneliti dengan melakukan wawancara kepada guru fisika kelas XI SMA Negeri 1 Kuala Kabupaten Langkat, Bapak Hemat, diperoleh data hasil belajar fisika siswa dalam pemahaman konsep masih

rendah. Kemudian pada saat Program Pengalaman Lapangan Terpadu (PPLT) di SMA Negeri 1 Kuala peneliti telah melakukan observasi bahwa adapun faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa yaitu, selama melakukan proses pembelajaran, guru hanya menekankan pada berjalannya silabus sehingga siswa tidak ketinggalan pelajaran dan pembelajaran yang digunakan secara umum masih berpusat pada guru. Guru juga tidak melakukan variasi-variasi dalam proses pembelajaran seperti penggunaan media, model pembelajaran, dan penggunaan laboratorium padahal sekolah tersebut memiliki sarana dan prasarana yang memadai untuk mendukung pembelajaran yang lebih baik guna menunjang pemahaman siswa tentang materi pembelajaran sehingga kompetensi yang diharapkan bisa tercapai.

Selanjutnya dari hasil data angket yang disebarakan kepada 40 orang siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kuala Kabupaten Langkat menyatakan 15% diantaranya tidak menyukai pembelajaran fisika karena menganggap pelajaran fisika sulit dan kurang dimengerti. Kemudian 10% diantaranya menyatakan menyukai pelajaran fisika, dan selebihnya tidak memberikan respon terhadap pelajaran fisika. Selain itu, dari hasil angket semua siswa mengatakan bahwa, 85% ketika dalam proses pembelajaran guru selalu mencatat serta mengerjakan soal dan 60 % siswa menginginkan cara belajar fisika yang menarik dan menyenangkan seperti belajar sambil bermain.

Perlu upaya dilakukan untuk mengatasi permasalahan di atas, yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang lebih efektif, yang dapat meningkatkan minat, semangat, kemampuan untuk dapat bekerja bersama teman dalam menemukan suatu permasalahan, dan kegembiraan siswa serta dengan sendirinya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran yang diterapkan adalah model pembelajaran koooperatif tipe TGT menggunakan media permainan monopoli.

Permainan monopoli merupakan permainan yang terkenal di dunia. Salah satu karakteristik dari permainan ini adalah memperkenalkan sesuatu yang ada disekitar dengan menggunakan kartu-kartu seperti kartu kompleks tanah, kartu dana umum, kartu kesempatan dan lain-lain. Dari hasil pengamatan inilah, peneliti

tertarik untuk menggunakan media permainan monopoli dalam pembelajaran fisika. Tentu dalam hal ini, peneliti melakukan modifikasi pada komponen-komponen permainan monopoli sesuai dengan kebutuhan untuk pembelajaran fisika. Penggunaan permainan monopoli dalam pembelajaran diharapkan dapat memunculkan minat dan motivasi belajar siswa.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Egi Gustomo Arifin (2013) dengan judul “Penggunaan Permainan Monopoli Fisika Dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa”, diperoleh peningkatan persentase kemampuan berfikir kritis siswa pada pra siklus sebesar 60,27 % meningkat menjadi 73,15 % pada siklus I, dan 83,67% pada siklus II. Dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan monopoli sebagai media pembelajaran fisika memiliki fungsi atensi yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa pada isi pelajaran, fungsi afektif yaitu meningkatkan kenikmatan siswa ketika belajar, fungsi kognitif yaitu memperlancar pencapaian tujuan pembelajaran, dan fungsi kompensatoris yaitu membantu siswa untuk mengorganisasikan informasi dan mengingatnya kembali. (Arsyad, 2014: 16).

Penggunaan permainan monopoli sebagai media pembelajaran menuntut siswa untuk menjawab berbagai pertanyaan. Hal ini serupa dengan model kooperatif tipe TGT dimana siswa belajar dalam kelompoknya agar bisa menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam turnamen akademik (Slavin, 2005: 13). Karena persamaan inilah, maka permainan monopoli dapat diajarkan dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Menggunakan Media Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Fluida Statis**”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Hasil belajar siswa dalam pemahaman konsep masih rendah.
2. Model pembelajaran yang digunakan masih berfokus pada guru (*teacher centered*).
3. Siswa membutuhkan media pembelajaran.
4. Dalam proses pembelajaran guru mencatat serta mengerjakan soal.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka penulis membatasi masalah ini yaitu :

1. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan media permainan monopoli.
2. Materi pokok yang akan diberikan adalah materi fluida statis.
3. Subjek yang diteliti adalah siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kuala T.P 2015/2016

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana hasil belajar fisika siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan media permainan monopoli pada materi fluida statis di kelas XI semester II SMA Negeri 1 Kuala Kabupaten Langkat?
2. Bagaimana hasil belajar fisika siswa dengan menggunakan pembelajaran konvensional pada materi fluida statis di kelas XI semester II SMA Negeri 1 Kuala Kabupaten Langkat?
3. Adakah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan media permainan monopoli terhadap hasil belajar fisika siswa pada materi

fluida statis di kelas XI semester II SMA Negeri 1 Kuala Kabupaten Langkat ?

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui hasil belajar fisika siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan media permainan monopoli pada materi fluida statis di kelas XI semester II SMA Negeri 1 Kuala Kabupaten Langkat.
2. Untuk mengetahui hasil belajar fisika siswa dengan menggunakan pembelajaran konvensional pada materi fluida statis di kelas XI semester II SMA Negeri 1 Kuala Kabupaten Langkat.
3. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan media permainan monopoli terhadap hasil belajar siswa pada materi fluida statis di kelas XI semester II SMA Negeri 1 Kuala Kabupaten Langkat.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah :

1. Sebagai alternatif bagi guru fisika dalam upaya menggunakan model dalam pembelajaran fisika dan upaya meningkatkan hasil belajar fisika siswa dengan baik.
2. Pedoman penelitian lanjutan bagi peneliti selanjutnya.
3. Bagi peneliti, dapat lebih memperdalam pengetahuan mengenai model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan media permainan monopoli untuk dapat diterapkan di masa yang akan datang.

1.7. Defenisi Operasional

1. Hasil belajar ialah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar (Sudjana, 2009:3).

2. Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain (Joyce dalam Trianto 2010: 22).
3. *Teams Games Tournament (TGT)* adalah model pembelajaran kooperatif menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka (Slavin 2005:163).
4. Media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan maksud agar proses interaksi komunikasi pendidikan antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna (Suryani 2012: 137).