

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Kegiatan pembelajaran di sekolah adalah interaksi guru dengan siswa dalam mempelajari suatu materi pelajaran yang telah tersusun dalam suatu kurikulum. Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran para guru disamping menguasai bahan atau materi pelajaran perlu juga mengetahui bagaimana cara materi itu disampaikan dan bagaimana pula karakteristik siswa yang menerima materi pelajaran tersebut, namun kenyataannya Kualitas pendidikan di Indonesia saat ini sangat memprihatinkan. Ini dibuktikan bahwa indeks pengembangan manusia Indonesia makin menurun. Kualitas pendidikan di Indonesia berada pada urutan ke-12 dari 12 negara di Asia. Indonesia memiliki daya saing yang rendah Dan menurut survai dari lembaga yang sama Indonesia hanya berpredikat sebagai follower bukan sebagai pemimpin teknologi dari 53 negara di dunia.

<http://meilanikasim.wordpress.com/2009/03/08/makalah-masalah-pendidikan-di-indonesia/> diakses 02 april 2012

Rendahnya hasil belajar fisika yang diperoleh siswa mungkin disebabkan karena guru selalu menggunakan model pembelajaran konvensional sehingga menimbulkan kejenuhan pada diri siswa dan menyebabkan kegagalan guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Selain itu, juga disebabkan berbagai hal termasuk didalamnya faktor yang terdapat didalam diri siswa seperti sikap siswa terhadap fisika, dimana siswa beranggapan bahwa pelajaran fisika lebih sulit, sehingga siswa lebih dahulu merasa bosan dan malas sebelum mempelajarinya. Ini dapat diketahui dari hasil observasi yang dilakukan di SMP N 1 Percut Sei Tuan dengan memberikan angket kepada 38 siswa, sebanyak 50% (19 orang) siswa menganggap fisika itu adalah pelajaran yang biasa saja dan sebanyak 23,7% (9 orang) siswa menganggap fisika merupakan pelajaran yangsulit. Padahal sebenarnya fisika merupakan ilmu yang menarik, karena semua gejala yang terjadi di alam berkaitan dengan fisika dan dapat diterangkan dengan konsep sederhana. Anggapan sebagian besar siswa yang mengatakan fisika sebagai

pelajaran biasa saja turut mempengaruhi rendahnya pencapaian hasil belajar siswa itu sendiri. Ini dapat diketahui dari hasil wawancara dengan Bapak Jumangin S.Pd guru fisika di SMP N 1 Percut Sei Tuandiketahui nilai rata-rata ulangan semester fisika masih jauh dari yang diharapkan, jika dibandingkan dengan mata pelajaran lain, nilai fisika yang diperoleh siswa lebih rendah.

Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa tersebut, antara lain dari pihak pengajar, pihak siswa, sarana dan prasarana serta lingkungan. Dari pihak pengajar salah satu diantaranya adalah cara guru yang cenderung menerapkan model pembelajaran konvensional, model ini membuat guru mendominasi kegiatan belajar mengajar dikelas sehingga siswa menjadi pasif, padahal sebenarnya siswa yang mendominasi (lebih aktif) dan guru hanya sebagai fasilitator.

Berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, dapat mengakibatkan hasil belajar siswa kurang memuaskan, maka untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa itu tidak terlepas dari peran guru sebagai motivator. Sanjaya (2008: 29) menyatakan “guru sebagai motivator harus mampu membangkitkan motivasi belajar siswa untuk memperoleh hasil belajar yang optimal”. Oleh karena itu, guru sangat berpengaruh terhadap proses belajar mengajar dalam kelas. Keberhasilan proses belajar mengajar dalam kelas dapat dilihat dari model pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Salah satu tipe model pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk bekerja sama dalam tim adalah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* disertai dengan membuat *Mind Mapping*. *Mind Mapping* adalah alat yang membantu otak berpikir secara kreatif, efektif, dan teratur dalam membuat catatan. *Mind Mapping* dapat membantu siswa untuk memahami materi pelajaran dengan mudah. Dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* disertai dengan membuat *Mind Mapping*, siswa terlibat secara aktif dalam kegiatan bermakna yang dikembangkan atas dasar teori bahwa siswa akan lebih menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit apabila siswa dapat mendiskusikan masalah-masalah itu dengan temannya., serta siswa lebih bebas mengeluarkan ide/gagasan untuk didiskusikan di depan kelas dan

dituangkan dalam bentuk *Mind Mapping* yang dikreasikan oleh siswa, sehingga ide/gagasan tersebut dapat diingat siswa. Selain itu, siswa didorong untuk memiliki kreativitas dalam mendesain *Mind Mapping* sesuai imajinasinya, sehingga siswa terpacu untuk belajar lebih baik lagi.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) pernah diteliti oleh Giri (2008) juga menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) pada materi pokok Gaya dan Percepatan dan memperoleh peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II sebesar 5,11, dan peningkatan hasil belajar dari siklus II ke siklus III sebesar 5,88. Kelemahan dalam penelitian ini adalah keterbatasan waktu sehingga penerapan pembelajaran kooperatif ini tidak maksimal hal ini disebabkan karena kurangnya perencanaan yang efektif. Hal yang perlu diperbaiki ataupun yang perlu ditambahkan adalah Peneliti menginformasikan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) disertai dengan membuat *mind mapping* terlebih dahulu kepada siswa pada pertemuan ke I. Agar siswa mengetahui apa yang harus dilakukan saat berdiskusi dengan teman satu kelompoknya, Peneliti akan menggunakan media gambar sesuai dengan materi yang diajarkan saat menjelaskan kepada siswa. Sehingga siswa lebih semangat dan bermotivasi untuk belajar fisika, Memberitahukan terlebih dahulu batas waktu dalam mengerjakan tugas kepada siswa, dengan cara memberi waktu pada tiap soal sehingga siswa dapat mengetahui berapa lama waktu yang diperlukan untuk menjawab satu pertanyaan. Hal ini akan membuat siswa lebih semangat dan termotivasi untuk menyelesaikan soal yang diberikan guru.

Atas dasar inilah peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Zat dan Wujudnya Di Kelas VII Semester I SMP N 1 Percut Sei Tuan T.P. 20012/2013.”**

1.2. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran fisika.
2. Kurang mendukungnya fasilitas sekolah
3. Pembelajaran berpusat pada guru sebagai sumber utama pengetahuan.
4. Kurangnya keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar.
5. Minimnya alat di laboratorium.
6. Kurang mendukungnya lingkungan sekolah
7. Model pembelajaran kurang bervariasi
8. Guru yang tidak pernah menggunakan media pembelajaran.

1.3. Batasan Masalah

Mengingat luasnya masalah yang akan diteliti maka perlu dilakukan pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Model pembelajaran yang digunakan selama kegiatan belajar mengajar adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*).
2. Materi pokok yang diteliti hanya pada materi Zat dan Wujudnya.
3. Subjek penelitian ini adalah siswa SMP N 1 Percut Sei Tuan kelas VII Semester I dengan menggunakan dua kelas.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) disertai dengan pembuatan mind mapping pada materi pokok Zat dan Wujudnya di kelas VII semester I SMP N 1 Percut Sei Tuan?

2. Bagaimana hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada materi pokok zat dan wujudnya dikelas VII semester I SMP N 1 Percut Sei Tuan?
3. Bagaimana aktivitas siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) disertai dengan pembuatan mind mapping Pada materi pokok zat dan wujudnya dikelas VII semester I SMP N 1 Percut Sei Tuan?
4. Apakah ada perbedaan akibat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) disertai dengan pembuatan mind mapping pada materi pokok zat dan wujudnya dikelas VII semester I SMP N 1 Percut Sei Tuan?

1.5. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) disertai dengan pembuatan mind mapping pada materi pokok zat dan wujudnya dikelas VII semester I SMP N 1 Percut Sei Tuan
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada materi pokok zat dan wujudnya dikelas VII semester I SMP N 1 Percut Sei Tuan
3. Untuk mengetahui aktivitas siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) disertai dengan pembuatan mind mapping pada materi pokok zat dan wujudnya dikelas VII semester I SMP N 1 Percut Sei Tuan.
4. Untuk mengetahui perbedaan akibat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) disertai dengan pembuatan mind mapping pada materi pokok zat dan wujudnya dikelas VII semester I SMP N 1 Percut Sei Tuan

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk:

1. Sebagai bahan informasi hasil belajar menggunakan model kooperatif tipe TGT pada materi pokok zat dan wujudnya di kelas VII Semester I di SMP N 1 Percut Sei Tuan
2. Sebagai bahan informasi alternatif pemilihan model pembelajaran di SMP N 1 Percut Sei Tuan

