

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah.

Pendidikan merupakan kata yang tidak ada habisnya untuk dibahas dan menjadi bahan penelitian, dan dengan seirungnya perkembangan pesat kebudayaan manusia yang dinamis dan teknologi dimasa sekarang, begitu juga dengan perkembangan pendidikan yang terus-menerus mengalami perubahan.

Konsep pendidikan tersebut terasa semakin penting ketika seseorang harus memasuki kehidupan di masyarakat dan dunia kerja, karena yang bersangkutan harus mampu menerapkan apa yang dipelajari di sekolah untuk menghadapi problema yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari saat ini maupun yang akan datang (Trianto, 2011:1).

Fisika adalah salah satu bagian dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang merupakan suatu ilmu pengetahuan yang mempelajari fenomena dan gejala alam secara empiris, logis, sistematis dan rasional yang melibatkan proses dan sikap ilmiah. Fisika dalam KTSP menuntut agar pembelajaran dapat meningkatkan penguasaan dan pemahaman konsep-konsep fisika. Mengingat fisika merupakan salah satu mata pelajaran yang penting diberbagai jenjang pendidikan, karena termasuk dalam salah satu mata pelajaran yang diujikan dalam Ujian Nasional (UN).

Ketika belajar fisika, siswa akan dikenalkan tentang produk fisika berupa materi, konsep, teori, dan hukum-hukum fisika. Siswa juga akan diajarkan untuk bereksperimen di dalam laboratorium atau di luar laboratorium sebagai proses ilmiah untuk memahami berbagai pokok bahasan fisika. Pendidikan fisika diarahkan untuk mencari tahu dan berbuat sehingga dapat membantu siswa pada pemahaman yang lebih mendalam.

Namun, dalam kenyataan yang ada dikalangan siswa sendiri beranggapan bahwa pelajaran fisika itu sulit dan kurang menarik, sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Hal ini terbukti dari hasil studi pendahuluan di SMA Negeri 11 Medan dengan instrumen angket dan wawancara.

Dari hasil angket yang disebarakan kepada 35 siswa kelas X diperoleh data sebagai berikut : 40% menyatakan bahwa fisika itu sulit dan kurang menarik, 34,3% menyatakan bahwa pelajaran fisika itu biasa saja, 17,1 % menyatakan bahwa pelajaran fisika itu membosankan, dan 8,6 % menyatakan bahwa fisika itu mudah dan menyenangkan. Alasan siswa mengatakan bahwa fisika itu sulit dan kurang menarik karena fisika tidak terlepas dari perhitungan dan rumus.

Melalui wawancara kepada beberapa siswa, diketahui bahwa terdapat perbedaan pendapat individu siswa dalam mengalami peristiwa belajar. Sekitar 42,86% siswa menginginkan belajar dengan praktek dan demonstrasi, 8,57% siswa dengan mengerjakan soal-soal, dan 42,86% siswa mengatakan bahwa belajar fisika itu sambil bermain. Keadaan ini menuntut peserta didik dipenuhi kebutuhan belajarnya sesuai karakteristik masing-masing.

Peneliti juga melakukan wawancara singkat dengan salah satu guru fisika yaitu Ibu Siti Saleha Lubis, mengatakan ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain dari pihak pengajar, pihak siswa, sarana dan prasarana serta lingkungan. Rendahnya hasil belajar siswa merupakan masalah dalam proses pembelajaran fisika juga. Berdasarkan hasil ulangan harian siswa untuk mata pelajaran Fisika, sekitar 67% siswa SMA mendapatkan nilai di bawah Ketuntasan Kompetensi Minimal (KKM), adapun nilai KKM di sekolah tersebut untuk mata pelajaran Fisika adalah 65. Sehingga dapat dikatakan pencapaian hasil fisika tergolong masih rendah dan tidak mencapai standar yang diharapkan

Selain itu model yang sering digunakan adalah pembelajaran konvensional, seperti ceramah, tanya jawab, mencatat, mengerjakan soal. Dalam pembelajaran, siswa bersifat menjadi pendengar saja dan guru yang bersifat dominan (*teacher centered*). Dominasi guru dalam pembelajaran ini menyebabkan siswa lebih banyak menunggu sajian dari guru daripada menemukan sendiri pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dibutuhkan. Siswa jarang sekali memberi pendapatnya terhadap pelajaran yang diajarkan oleh guru, hanya beberapa siswa yang berani untuk mengungkapkan pendapatnya, sementara siswa lain lebih memilih untuk diam. Oleh sebab itu, dibutuhkan kegiatan pembelajaran yang

bervariasi untuk mengatasi hal tersebut salah satunya model pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Berdasarkan masalah yang dikemukakan, model pembelajaran yang inovatif salah satunya yaitu model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan bekerja sama, berdiskusi, mengajukan pertanyaan dan jawaban, komunikasi antara siswa dengan siswa dan antara guru dan siswa, dan saling menukar pengetahuan. Dengan kegiatan kerja kelompok, siswa akan lebih berani mengungkapkan pendapat dan bertanya kepada teman-teman dalam kelompoknya. Siswa yang lebih pintar di dalam kelompok tersebut akan membantu temannya yang kurang mengerti tentang materi yang sedang dipelajari.

Salah satu model pembelajaran yang dikembangkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray (TSTS)*. Model pembelajaran ini merupakan tipe pembelajaran kooperatif dimana siswa yang memiliki tingkat kemampuan berbeda berkesempatan untuk saling bekerja sama, saling membantu dalam kelompok maupun kelompok lain dan membagikan hasil diskusi. Oleh sebab itu, penulis tertarik untuk menggunakan model pembelajaran ini dalam penelitian. Teknik ini dikembangkan oleh Spencer Kagan (1992).

Model pembelajaran kooperatif tipe *TSTS* ini sudah diteliti oleh beberapa peneliti sebelumnya, diantaranya yaitu Herlina Sitorus (2011), menerapkan Model pembelajaran kooperatif tipe *TSTS* pada materi pokok suhu dan kalor, dan Leona dengan judul penelitian adalah Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray (TS-TS)* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar dan Aktivitas Siswa Pada Sub Pokok Bahasan Koloid Di Kelas II Semester 2 SMA Negeri 6 Medan Tahun Ajaran 2010/2011. Dari hasil penelitian ini diperoleh bahwa adanya pengaruh hasil belajar pada siswa dengan model pembelajar kooperatif tipe *TSTS* yaitu adanya peningkatan hasil belajar yang lebih baik. Namun ada beberapa kendala yang muncul saat pelaksanaan penelitian yaitu pembagian kelompok yang memerlukan waktu banyak, adanya kelompok yang beranggotakan 5 orang dan penguasaan kelas yang kurang. Dari kelemahan peneliti sebelumnya, peneliti selanjutnya disarankan untuk membentuk kelompok

yang diusahakan seoptimal mungkin dengan kemampuan yang hampir sama antar kelompok, pembagian kelompok hanya dilakukan sekali untuk beberapa pertemuan, dan peneliti akan lebih mengoptimalkan alokasi waktu dengan menentukan waktu yang diperlukan siswa pada setiap langkah pembelajaran.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut penulis merasa termotivasi untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray (TSTS)* Berbasis *Games* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Suhu dan Kalor di Kelas X Semester II SMA Negeri 11 Medan”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut :

1. Kurangnya minat belajar siswa untuk mempelajari fisika.
2. Kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.
3. Penggunaan model pembelajaran yang belum bervariasi, kecenderungan menggunakan pembelajaran konvensional yaitu *teacher centered*.
4. Hasil belajar siswa yang rendah.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian diatas dan menimbang kemampuan, dana serta waktu maka penulis membatasi masalah dalam penelitian ini yakni :

1. Subjek penelitian adalah siswa kelas X SMA Negeri 11 Medan T.P. 2013/2014.
2. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe TSTS berbasis *games* untuk kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional untuk kelas kontrol.
3. Hasil belajar siswa mencakup aspek kognitif yang disertai pengamatan aktivitas pada materi pokok suhu dan kalor.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimanakah hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TSTS* berbasis *games* pada materi pokok suhu dan kalor di kelas X semester II SMA Negeri 11 Medan T.P. 2013/2014?
2. Bagaimanakah hasil belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran konvensional materi pokok suhu dan kalor di kelas X semester II SMA Negeri 11 Medan T.P. 2013/2014?
3. Bagaimanakah aktivitas belajar siswa selama selama proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TSTS* di kelas X semester II SMA Negeri 11 Medan T.P. 2013/2014?
4. Apakah ada perbedaan pengaruh hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TSTS* berbasis *games* dengan pembelajaran konvensional pada materi pokok suhu dan kalor di kelas X semester II SMA Negeri 11 Medan T.P. 2013/2014?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TSTS* berbasis *games* pada materi pokok suhu dan kalor di kelas X semester II SMA Negeri 11 Medan T.P. 2013/2014.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran konvensional pada materi pokok suhu dan kalor di kelas X semester II SMA Negeri 11 Medan T.P. 2013/2014.
3. Untuk mengetahui aktivitas belajar siswa selama selama proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TSTS* di kelas X semester II SMA Negeri 11 Medan
4. Untuk mengetahui perbedaan pengaruh hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TSTS* berbasis *games* dengan model

pembelajaran konvensional materi pokok suhu dan kalor di kelas X semester II SMA Negeri 11 Medan T.P. 2013/2014.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah :

1. Sebagai bahan informasi bagi guru khususnya guru fisika/calon guru terhadap model kooperatif tipe *TSTS* dalam meningkatkan hasil belajar.
2. Sebagai bahan informasi bagi peneliti selanjutnya dalam melakukan penelitian lebih lanjut.

1.7 Defenisi Operasional

1. Pembelajaran konvensional yang biasa dilakukan di SMA Negeri 11 Medan merupakan model pembelajaran yang terdiri dari beberapa metode pengajaran diantaranya ceramah, tanya-jawab dan penugasan.
2. Model pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada para siswa melaksanakan kegiatan belajar bersama dengan kelompok kecil secara heterogen (antara 2-5 siswa), dan saling bekerja sama.
3. Model pembelajaran kooperatif tipe *TSTS* adalah model pembelajaran kooperatif yang memberi kesempatan kepada setiap kelompok untuk membagi informasi yang mereka miliki kepada kelompok lainnya, dimana dalam satu kelompok terdiri dari empat siswa yang nantinya dua siswa bertindak sebagai tamu ke kelompok lain dan dua siswa tetap dikelompoknya.
4. *Games* (permainan) digunakan dipenelitian ini, yaitu : teka – teki silang adalah mengisi ruang-ruang kosong dalam bentuk kotak berdasarkan petunjuk yang diberikan, dan *puzzle* adalah menyusun gambar yang diacak menjadi satu kembali.
5. Hasil belajar dalam penelitian ini merupakan hasil belajar atau nilai dalam aspek kognitif yang diperoleh siswa setelah ia menyelesaikan tes hasil belajar.