

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Tingkat peradaban suatu bangsa sangat ditentukan oleh kualitas sumber daya manusia (SDM). Kualitas sumber daya manusia sangat bergantung pada kualitas pendidikan. Pendidikan berperan penting dalam pembangunan bangsa karena pendidikan sebagai akar pembangunan bangsa. Berhasilnya pembangunan di bidang pendidikan akan sangat berpengaruh terhadap pembangunan di bidang yang lainnya.

Pemerintah Indonesia beserta jajarannya yang berhubungan dengan bidang pendidikan telah melakukan berbagai usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Peningkatan itu melalui sekolah ke pasca sarjana, penataran, pelatihan, lokakarya dan bimbingan. Selain itu, sekarang ini telah dilaksanakan uji kompetensi guru sebagaimana yang dituliskan dalam Undang-undang nomor 16 tahun 2005 tentang kompetensi pendidik. Kompetensi guru sebagaimana dimaksud dalam pasal 8 meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi.

Berkembangnya pendidikan sangat berpengaruh terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Hal ini dapat terlihat dengan semakin pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sekarang ini. Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sekarang ini tidak dapat terlepas dari kemajuan ilmu fisika yang banyak menghasilkan temuan baru dalam bidang sains dan teknologi. Oleh karena itu, fisika ditempatkan sebagai salah satu mata pelajaran yang penting karena salah satu syarat penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi berhubungan dengan ilmu pengetahuan alam (IPA) yang di dalamnya termasuk fisika.

Fisika adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang gejala-gejala alam dan interaksi di dalamnya. Pada umumnya pelajaran fisika sampai saat ini masih dianggap sebagai pelajaran yang sulit dan membosankan serta menempati posisi terakhir sebagai pilihan mata pelajaran yang disukai oleh siswa, seperti

terlihat dari hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti di SMA Bintang Timur 1 Balige. Dari hasil angket yang disebarakan kepada 38 orang siswa, 28 orang siswa berpendapat fisika adalah pelajaran yang sulit dipahami, kurang menarik, dan membosankan, 8 orang siswa berpendapat fisika biasa – biasa saja, dan hanya 4 orang siswa yang berpendapat fisika menyenangkan dan menantang.

Berdasarkan pengalaman peneliti selama mengikuti Program Pengalaman Terpadu (PPLT) di SMA Swasta Bintang Timur 1 Balige dan wawancara yang dilakukan peneliti terhadap dua orang guru fisika di SMA Bintang Timur 1 Balige didapatkan informasi bahwa nilai fisika siswa kelas X masih banyak yang berada dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditentukan oleh sekolah yaitu 75 dan siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Hal ini mungkin guru kurang menerapkan metode mengajar yang tepat. Oleh karena itu, menurut Sagala (2009:5) bahwa "Guru perlu memiliki pengetahuan tentang pendekatan dan teknik-teknik mengajar yang baik dan tepat sehingga kegiatan belajar yang efektif dan efisien dapat dapat berlangsung sesuai dengan yang diharapkan.

Untuk mengatasi permasalahan di atas perlu diupayakan pemecahannya, yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang lebih efektif. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*. Di mana model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* adalah merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan untuk melibatkan siswa dalam menelaah dan memahami materi dengan bermain dan bertanding.

Adapun alasan peneliti memilih model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* ini adalah pada pembelajaran kooperatif tipe *TGT* ini siswa dilatih keterampilan-keterampilan untuk membantu sesama temannya untuk bekerja sama dengan baik, adanya penghargaan yang harus diberikan kepada kelompok yang kinerjanya baik. keberhasilan kelompok bergantung pada keberhasilan individu sehingga setiap kelompok tidak bisa bergantung pada anggota lain, dengan adanya suatu permainan dalam kelompok kecil diharapkan siswa aktif dan memperoleh

tambahan pengetahuan dalam menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan konsep materi yang diajarkan khususnya konsep pada materi fisika.

Model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Teams Games Tournaments)* pernah diteliti oleh Nainggolan (2006) dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Teams Games Tournaments)* pada pokok bahasan Cahaya dan memperoleh hasil belajar pada siklus I dengan rata-rata 78,2 dan pada siklus II mengalami peningkatan hasil belajar dengan rata-rata 82,3. Kelemahan dalam penelitian ini adalah kegiatan beberapa orang siswa tidak relevan dengan kegiatan belajar mengajar karena siswa belum terbiasa melakukan kerja sama dalam kelompok. Damanik (2006) juga menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* ini pada materi pokok Usaha dan Gaya. Pada penelitian yang dilakukannya diperoleh hasil belajar pada siklus I dengan rata-rata 46,11 dan mengalami peningkatan hasil belajar pada siklus II dengan rata-rata 66,11. Adapun kelemahan dalam penelitian ini adalah kegiatan siswa banyak yang tidak relevan dengan KBM pembelajaran kooperatif tipe *TGT*, kurangnya waktu yang dibutuhkan hal ini disebabkan karena para siswa belum terbiasa melakukan kerjasama dalam kelompok hingga peneliti sulit untuk mengkoordinir para kegiatan para siswa sehingga kelas mengalami kegaduhan.

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 kurang efektifnya perencanaan yang dibuat.

Oleh sebab itu, yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah di dalam RPP dijelaskan tahapan-tahapan utama pembelajaran kooperatif tipe *TGT* sehingga pada pelaksanaan penelitian kegiatan-kegiatan yang dilakukan lebih dapat terarah sesuai dengan fase-fase pembelajaran kooperatif, dengan terarahnya kegiatan yang dilakukan dapat membimbing dan memotivasi siswa dalam melakukan kegiatan agar sesuai dan relevan dengan KBM

pembelajaran kooperatif tipe *TGT*. Melakukan demonstrasi dan menggunakan media power point dalam penyampaian materi, di mana power point didesain sedemikian rupa dengan tampilan yang menarik. materi yang ada dalam power point berisi tentang listrik dinamis agar membantu siswa dalam memahami konsep listrik dinamis sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Menyampaikan instruksi-instruksi mengenai kegiatan yang akan dilakukan siswa dalam melaksanakan pembelajaran kooperatif tipe *TGT* bertujuan supaya siswa paham, siap, dan mampu melaksanakan tugas dan tanggung jawab mereka dalam proses berlangsungnya pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* ini.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik mengadakan penelitian dengan judul: **“ PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENTS (TGT)* BERBANTU *POWER POINT* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI POKOK LISTRIK DINAMIS DI KELAS X SEMESTER II SMA SWASTA BINTANG TIMUR 1 BALIGE T.P 2013/2014 ”.**

### **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah yang relevan dengan penelitian antara lain:

1. Metode pembelajaran kurang bervariasi.
2. Kurang aktifnya siswa dalam proses pembelajaran.
3. Siswa menganggap pelajaran fisika membosankan dan tidak menarik.
4. Hasil belajar siswa masih rendah.

### **1.3. Batasan Masalah**

Untuk menghindari penafsiran yang berbeda-beda dalam penelitian ini dan mengingat luasnya permasalahan serta keterbatasan kemampuan, materi dan waktu yang tersedia, maka peneliti melakukan pembatasan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* dengan berbantu *power*

*point* pada kelas eksperimen dan model pembelajaran konvensional pada kelas kontrol.

2. Subjek yang diteliti adalah siswa kelas X semester II SMA Swasta Bintang Timur 1 Balige.
3. Materi pelajaran yang diajarkan adalah Listrik dinamis.

#### **1.4. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas yang menjadi rumusan masalah adalah :

1. Bagaimanakah hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dan model pembelajaran konvensional pada materi listrik dinamis di kelas X Semester II SMA Swasta Bintang Timur 1 Balige T.P. 2013/2014?
2. Bagaimanakah aktivitas siswa selama pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* pada materi pokok listrik dinamis di kelas X Semester II SMA Swasta Bintang Timur 1 Balige T.P. 2013/2014?
3. Apakah ada pengaruh yang signifikan Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* dengan berbantu *power point* terhadap hasil belajar siswa pada materi pokok Listrik Dinamis di kelas X Semester II SMA Swasta Bintang Timur 1 Balige T.P. 2013/2014?

#### **1.5. Tujuan Penelitian**

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

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *TGT* dan model pembelajaran konvensional pada materi pokok listrik dinamis di kelas X Semester II SMA Swasta Bintang Timur 1 Balige T.P. 2013/2014.
2. Untuk mengetahui aktivitas siswa selama pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* pada materi pokok listrik dinamis di kelas X Semester II SMA Swasta Bintang Timur 1 Balige T.P. 2013/2014.

3. Untuk mengetahui adakah pengaruh yang signifikan dengan menerapkan model kooperatif tipe *TGT* dengan berbantu *power point* terhadap hasil belajar siswa pada materi pokok listrik dinamis di kelas X Semester II SMA Swasta Bintang Timur 1 Balige T.P. 2013/2014.

#### **1.6. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah :

1. Sebagai informasi hasil belajar menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *TGT* pada materi pokok listrik dinamis.
2. Sebagai bahan informasi alternatif pemilihan model pembelajaran.

#### **1.7. Defenisi Operasional**

1. Model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan.
2. *Power Point* adalah perangkat lunak yang merupakan multimedia yang digunakan untuk menjelaskan materi-materi yang sifatnya teoritis digunakan dalam pembelajaran klasik, baik untuk kelompok kecil maupun besar. (wikipedia)
3. Hasil Belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. (Sudjana, 2009 : 22)