

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 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 yang dimaksud dalam pasal 8 meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi.

Upaya dalam meningkatkan mutu pendidikan, proses belajar mengajar sangatlah penting, khususnya fisika yang memegang peran penting terhadap perkembangan ilmu pengetahuan lainnya, sehingga tercapai tujuan pendidikan yang merubah tingkah laku manusia menjadi seseorang yang lebih berpotensi dan kompeten di bidang yang telah dipelajari. Penguasaan Fisika di Sekolah Menengah Atas (SMA) menjadi salah satu modal dasar dalam pengembangan berbagai bidang keahlian. Fisika sebagai salah satu ilmu bidang sains merupakan salah satu mata pelajaran yang biasanya dipelajari melalui pendekatan matematis sehingga sering sekali ditakuti dan cenderung tidak disukai anak-anak karena pada umumnya anak-anak yang memiliki kecerdasan *Logical Matematis* saja yang menikmati fisika. Belajar fisika tidak hanya sekedar tahu matematika, hal tersebut menyebabkan ketidaksenangan anak didik terhadap mata pelajaran fisika semakin besar. Peran guru dalam proses pembelajaran sangatlah penting,

sebagaimana Slameto (2010:5) menyatakan bahwa. “Peran guru telah meningkat dari sebagai pengajar, menjadi direktur pengarah belajar”. Dalam hal ini tugas dan tanggung jawab guru menjadi lebih meningkat termasuk fungsi guru sebagai perencana pengajaran, pengelola pengajaran, penilai hasil belajar, motivator belajar, dan sebagai pembimbing. Sehingga guru dituntut mampu mendesain suatu pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk mendapatkan *output* pembelajaran yang maksimal terutama pada pelajaran fisika.

Berdasarkan hasil Program Pengalaman Lapangan Terpadu (PPLT) penulis di SMA GKPI Padang Bulan Medan menunjukkan bahwa minat belajar siswa dalam pelajaran Fisika sangat rendah, dan setiap pelajaran fisika akan dimulai maka mereka akan mengantuk dan sebagian lagi akan berbincang-bincang dengan teman semejanya. Sehingga hasil belajar mereka pada saat ujian kurang maksimal. Dari 40 orang siswa di kelas tersebut hanya 5 orang saja yang melewati KKM dan sisanya belum lulus.

Hasil Observasi awal peneliti di SMA Negeri 15 Medan, angket yang disebarakan kepada 34 orang siswa, 60% (20 orang siswa) berpendapat bahwa fisika adalah pelajaran yang sulit dipahami, kurang menarik, dan membosankan, 32% (11 orang siswa) berpendapat fisika biasa-biasa saja, dan hanya 8% (3 orang siswa) yang berpendapat fisika menyenangkan dan menantang. Hal ini berdampak pada nilai yang diperoleh. Berdasarkan tanya jawab peneliti dengan Bapak Astomo Siregar, S.Si selaku guru fisika di SMA Negeri 15 Medan, nilai rata-rata ulangan fisika siswa adalah 70. Nilai ini masih lebih rendah bila dibandingkan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah sebesar 75.

Kendala-kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran yaitu siswa mengantuk saat gurunya menjelaskan materi pembelajaran. Faktor-faktor yang menyebabkan kendala tersebut adalah pembelajaran yang masih berpusat pada guru (*Teacher Centered Learning*) dan guru jarang menggunakan media pembelajaran. Siswa hanya menerima informasi, mereka tidak terbiasa ikut aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Selain itu, juga disebabkan berbagai hal termasuk di dalamnya faktor yang terdapat di dalam diri siswa seperti sikap siswa

terhadap pelajaran fisika, dimana siswa beranggapan bahwa fisika lebih sulit, sehingga siswa dahulu merasa bosan dan malas sebelum mempelajarinya.

Untuk mengatasi permasalahan diatas perlu diupayakan pemecahannya, yaitu dengan menggunakan model yang lebih efektif, yang dapat meningkatkan minat, semangat, kemampuan untuk dapat bekerja bersama teman dalam menemukan suatu permasalahan dan ketertarikan siswa dengan sendirinya, untuk meningkatkan hasil belajarnya. Adapun model pembelajaran yang diharapkan akan dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan bekerjasama untuk memecahkan masalah, menemukan sesuatu untuk dirinya dan saling mendiskusikan masalah tersebut dengan teman-temannya yaitu dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Serta menggunakan media yang dapat merangsang rasa ingin tahu siswa terhadap pelajaran yaitu *Macromedia Flash*.

Model pembelajaran TGT berdasarkan penelitian Zulaikha (2016:4)“Setiap anggota kelompok mengikuti turnamen yang diadakan, sehingga setiap siswa turut aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggungjawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan siswa dalam belajar karena terdapat aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang di dalamnya”.

Seperti yang dikatakan Hendra (2018:9) dalam penelitiannya “Kooperatif TGT berdampak positif pada guru, karena sebagian besar waktu mencurahkan untuk membimbing siswa belajar. Dampak positif bagi siswa itu dapat mempengaruhi pola interaksi siswa karena memberi kesempatan yang sama untuk memanggil setiap individu di setiap kelompok yang menumbuhkan rasa tanggung jawab, kepercayaan diri dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran”.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT pernah diteliti sebelumnya oleh Gultom (2012), pada mata pelajaran IPA. Peneliti tersebut menyimpulkan bahwa melalui model pembelajaran ini hasil belajar di kelas eksperimen lebih tinggi dengan mendapat nilai postes rata-rata 70,78 (tuntas secara kelas) dibandingkan kelas kontrol yang mendapat nilai rata-rata postes 62,68 (tidak tuntas secara kelas) dengan KKM 70. Juga pernah diteliti oleh Pratiwi (2017) model TGT untuk

meningkatkan aktivitas belajar siswa, hasilnya adalah keberhasilan aktivitas belajar akuntansi lebih dari 75% yaitu pada siklus I sebesar 76,38% dan pada siklus II 91,30%. Sehingga terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 20,38% (relatif) dan 14,92% (absolut). Sani (2016) berbantuan Pembelajaran TGT berbantuan *Number Card* untuk meningkatkan keaktifan siswa, hasilnya adalah pada siklus I terdapat 85,7% dari jumlah siswa yang dapat dikatakan aktif sedangkan pada siklus II dan III mencapai 100%.

Serta yang menjadi perbedaan dalam penelitian ini adalah pada penelitian ini akan diberikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, tahap Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang tersusun sistematis. Penggunaan media yang dibantu dengan media animasi *Macromedia Flash*. Hal ini sangat membantu peserta didik untuk lebih terangsang dalam belajar fisika dan bahkan akan lebih mengasikkan, maka pelajaran fisika akan disenangi oleh peserta didik

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “ **Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Macromedia Flash Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Momentum dan Impuls di Kelas X SMA Negeri 15 Medan T.P 2018/2019.**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, beberapa masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Siswa menganggap pelajaran fisika membosankan dan tidak menarik
2. Kegiatan pembelajaran didominasi penjelasan guru (*Teacher Centered*).
3. Kurang aktifnya siswa dalam pembelajaran.
4. Hasil belajar fisika siswa masih rendah.

1.3 Batasan Masalah

Agar permasalahan dalam penelitian ini lebih jelas dan terarah, maka perlu adanya batasan masalah. Dengan melihat banyaknya faktor yang mempengaruhi hasil belajar fisika siswa maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada :

1. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol untuk melihat hasil belajar siswa.
2. Subjek yang diteliti adalah siswa kelas X Semester II SMA Negeri 15 Medan T.P 2018/2019.
3. Materi yang diajarkan adalah Momentum dan Impuls.

1.4 Rumusan Masalah

Dalam masalah ini, perumusan masalah adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan *Macromedia Flash* pada materi Momentum dan Impuls di kelas X semester II SMA Negeri 15 Medan T.P 2018/2019 ?
2. Bagaimanakah aktivitas siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan *Macromedia Flash* pada materi Momentum dan Impuls di kelas X semester II SMA Negeri 15 Medan T.P 2018/2019 ?
3. Bagaimanakah hasil belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran konvensional pada materi Momentum dan Impuls di kelas X semester II SMA Negeri 15 Medan T.P 2018/2019 ?
4. Bagaimanakah pengaruh Model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan *Macromedia Flash* pada materi Momentum dan Impuls di kelas X semester II SMA Negeri 15 Medan T.P 2018/2019 ?

1.5 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah diatas, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Media *Macromedia Flash* pada materi Momentum dan Impuls di kelas X semester II SMA Negeri 15 Medan T.P 2018/2019 ?

2. Untuk mengetahui aktivitas siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan *Macromedia Flash* pada materi Momentum dan Impuls di kelas X semsester II SMA Negeri 15 Medan T.P 2018/2019
3. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran konvensional pada materi pokok Momentum dan Impuls di kelas X semester II SMA Negeri 15 Medan T.P 2018/2019
4. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan *Macromedia Flash* terhadap hasil belajar siswa pada materi pokok Momentum dan Impuls di kelas X semsester II SMA Negeri 15 Medan T.P 2018/2019

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan melalui penelitian ini adalah :

1. Sebagai bahan informasi hasil belajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada materi pokok Momentum dan Impuls.
2. Sebagai bahan referensi dan perbandingan untuk penelitian sejenis dengan konsep berbeda dan permasalahan yang relevan.

1.7 Defenisi Operasional

1. Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, computer, kurikulum, dan lain-lain (Joyce,*dkk.* 2009).
2. Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam sebuah permainan, siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh poin untuk skor tim mereka (Trianto, 2009).
3. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2009 :22).

4. *Macromedia Flash 8* (selanjutnya hanya disebut *flash*) adalah sebuah *software* yang dapat digunakan untuk menambahkan aspek dinamis sebuah *web* atau membuat film animasi interaktif (Ardiansyah, 2013: 5).



THE
Character Building
UNIVERSITY