

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan adalah proses kegiatan pembentukan sikap, kepribadian dan keterampilan manusia. Pendidikan merupakan faktor yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Maju mundurnya proses pengembangan suatu bangsa di segala bidang sangat ditentukan oleh tingkat pendidikan bangsa itu sendiri. Dalam suatu pendidikan terjadi kegiatan belajar. Belajar secara umum diartikan sebagai perubahan pada individu yang terjadi melalui pengalaman.

Perubahan yang dimaksud adalah perubahan perilaku berupa pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan kebiasaan baru yang diperoleh individu. Sedangkan pengalaman merupakan interaksi antara individu dengan lingkungan sebagai sumber belajarnya. Jadi belajar disini diartikan sebagai proses perubahan perilaku tetap dari belum tahu menjadi tahu, dari tidak paham menjadi paham dan dari kurang terampil menjadi terampil serta bermanfaat bagi lingkungan maupun individu itu sendiri. Proses belajar terjadi melalui banyak cara baik disengaja maupun tidak disengaja dan berlangsung sepanjang waktu yang menuju pada suatu perubahan pada diri pembelajar.

Pembelajaran adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan. Dari makna ini jelas terlihat bahwa pembelajaran merupakan interaksi dua arah dari seorang guru dan peserta didik dimana antara keduanya terjadi komunikasi. Dalam proses pembelajaran guru menduduki posisi tertinggi dalam hal penyampaian informasi. Berdasarkan observasi awal peneliti pada masa PPLT 2015 di SMA Swasta Nusantara Lubuk Pakam bahwa pendekatan pembelajaran yang diterapkan di kelas masih berpusat pada guru sehingga siswa kurang turut aktif dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang dilakukan secara konvensional.

Ditandai dengan menggunakan metode ceramah dan mengerjakan tugas. Hal ini yang menjadi alasan bagi siswa merasa bosan, malas, ribut dan tidak memperhatikan ketika guru menjelaskan. Sementara itu faktor yang menjadi pertimbangan untuk menerapkan proses pembelajaran yang lain yaitu kemampuan guru, kesiapan siswa dan fasilitas sekolah.

Selain itu berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru fisika disekolah SMA Swasta Nusantara dengan Bapak Arnold Manurung, beliau mengatakan bahwa dalam menerapkan proses pembelajaran contohnya ketika menerapkan model-model pembelajaran akan efektif jika digunakan pada materi yang tepat. Untuk itu guru juga diharapkan untuk memahami dimensi pengetahuan menurut Anderson dan Krathwhol dalam (Suwanto,2010) dimensi pengetahuan terdiri dari empat jenis: pengetahuan faktual, pengetahuan konseptual, pengetahuan prosedural dan pengetahuan metakognitif.

Fisika adalah ilmu yang mempelajari gejala atau fenomena alam. Dalam pelajaran fisika untuk mempelajari gejala atau fenomena alam yang dilakukan dengan cara mengamati, mengukur, menganalisis dan menarik kesimpulan. Selain itu fisika juga identik dengan menggunakan rumus-rumus dalam penyelesaian soal. Hal ini yang menjadi alasan dari hasil observasi di SMA Swasta Nusantara (51%) siswa menganggap fisika itu sulit dan membosankan. Hal ini dapat diatasi dengan adanya bimbingan dari guru untuk siswa dapat memahami soal dalam memilih penggunaan rumus untuk menyelesaikan soal dan siswa juga diharapkan mengulang pelajaran agar dapat mengingat terus apa yang telah dipelajari. Kemudian agar proses pembelajaran fisika tidak membosankan, siswa menginginkan (62,8%) belajar dilakukan sambil bermain.

Upaya untuk mengatasi hal ini diberikan beberapa alternatif dalam perubahan pendekatan pembelajaran dan penggunaan model yang diinginkan siswa yaitu belajar sambil bermain agar proses pembelajaran berlangsung tidak membosankan sehingga menimbulkan minat dan ketertarikan siswa untuk belajar.

Pendekatan pembelajaran merupakan aktivitas guru dalam memilih kegiatan pembelajaran. Ada dua pendekatan pembelajaran antara lain pendekatan yang berpusat pada guru dan berpusat pada siswa. Maka pendekatan pembelajaran yang dirancang yaitu pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan guru memperhatikan siswa sudah memiliki pengetahuan dasar yang berhubungan dengan bahan ajar yang akan dipelajari dan siswa memiliki sikap keingintahuan, objektif dalam mengambil keputusan dan toleransi dalam ketidaksamaan.

Suatu model pengajaran merupakan gambaran suatu lingkungan pembelajaran, yang juga meliputi perilaku kita sebagai guru saat model tersebut diterapkan (Joyce dkk, 2011).

Pada model pembelajaran kooperatif siswa diberi kesempatan untuk berkomunikasi dan berinteraksi sosial dengan temannya untuk mencapai tujuan pembelajaran, sementara guru yang mengarahkan aktivitas siswa. Ada beberapa jenis dari model pembelajaran kooperatif. Namun model pembelajaran kooperatif yang digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT).

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah suatu pendekatan yang menyebabkan kelompok kecil selama kegiatan belajar mengajar bekerja sama sebagai suatu tim untuk memecahkan masalah, menyelesaikan tugas atau untuk mencapai tujuan bersama (Jurnal Juliani,R dan Harahap,S.2014).

Pembelajaran Kooperatif tipe TGT terdapat permainan sehingga membuat siswa lebih aktif dan tidak cepat bosan pada saat belajar fisika. Materi suhu dan kalor merupakan materi yang bersifat dan pemahaman sehingga model pembelajaran TGT dapat digunakan sebagai salah satu pemecahan masalah pada pembelajaran suhu dan kalor. Dengan model pembelajaran TGT ini, siswa dapat saling membantu dalam kelompoknya dalam menguasai konsep pada materi tersebut. Penerapan Model pembelajaran TGT ini sudah pernah diteliti oleh beberapa peneliti sebelumnya seperti Lamrobasa Mahulae dan Henok Siagian“ Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Hasil

Belajar Fisika Siswa Kelas XI Pada Materi Persamaan Keadaan Gas Ideal Di SMA N 1 Percut Sei Tuan T.P 2012/2013". Setelah pembelajaran dilakukan didapat hasil postes dengan rata-rata kelas eksperimen 79,36 dan kelas kontrol 73,33.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah tempat penelitian, sampel penelitian, materi penelitian, waktu pelaksanaan penelitian dan penggunaan model pembelajarannya. Dimana pada penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT materi Suhu dan Kalor di SMA Swasta Nusantara Lubuk Pakam

Karna itu penelitian ini penting untuk dilakukan agar terjadi perubahan yang baik dan bermanfaat bagi guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Dan dengan penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru jika ingin menerapkan model yang sama.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

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

1. Pembelajaran yang digunakan guru masih konvensional
2. Masih rendahnya keaktifan siswa
3. Rendahnya hasil belajar fisika siswa

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka penulis membatasi masalah ini adalah:

1. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments*. Materi yang digunakan dalam penelitian adalah Suhu dan Kalor.
2. Subjek yang diteliti adalah siswa kelas X SMA Swasta Nusantara Lubuk Pakam T.P. 2015/2016.

#### 1.4 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) pada materi pokok suhu dan kalor dikelas X semester II SMA Swasta Nusantara Lubuk Pakam T.P.2015/2016 ?
2. Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran konvensional pada materi pokok suhu dan kalor dikelas X semester II SMA Swasta Nusantara Lubuk Pakam T.P.2015/2016 ?
3. Apakah ada pengaruh model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Suhu Dan Kalor Di Kelas X Semester II SMA Swasta Nusantara Lubuk Pakam T.P 2015/2016 ?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) pada materi suhu dan kalor dikelas X Semester II SMA Swasta Nusantara LubukPakam T.P.2015/2016.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran konvensional pada materi pokok suhu dan kalor dikelas X Semester II SMA Swasta Nusantara Lubuk Pakam T.P.2015/2016.
3. Ada Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Suhu Dan Kalor Di Kelas X Semester II SMA Swasta Nusantara Lubuk Pakam T.P 2015/2016.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Setelah penelitian ini selesai dilaksanakan maka manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Menambah pengetahuan dan memperluas wawasan penulis tentang model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) yang dapat digunakan nantinya dalam mengajar.
2. Sebagai bahan referensi yang dapat digunakan untuk melakukan penelitian lanjutan bagi peneliti selanjutnya.
3. Sebagai bahan informasi bagi guru fisika untuk memilih model pembelajaran yang lebih baik dan tepat dalam proses belajar mengajar.

## 1.7 Defenisi Operasional

1. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT dikembangkan secara asli oleh David De Vries dan Keath Edward (1995). Pada model ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka.
2. Hasil belajar adalah melukiskan tingkat (kadar) pencapaian siswa atas tujuan pembelajaran yang telah diterapkan. Hasil belajar itu tercermin atau terpancar dari kepribadian siswa berupa perubahan tingkah lakunya setelah mengalami proses belajar mengajar.
3. Hasil Belajar Pengetahuan Faktual adalah hasil belajar yang mencakup pengetahuan tentang kejadian, orang, waktu dan informasi lain yang sifatnya sangat spesifik.