

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Melalui pendidikan, manusia akan tumbuh dan berkembang sebagai pribadi yang utuh. Pendidikan diharapkan dapat memegang peranan penting terhadap kemajuan suatu negara dan bangsa. Bila semakin tinggi tingkat pendidikan masyarakat di suatu negara, maka akan semakin tinggi pula tingkat kemakmuran masyarakat di negara tersebut. Selain itu pendidikan juga dapat diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. (Sagala, 2009)

Dalam arti yang lebih luas pendidikan dapat diartikan sebagai salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan sarat perkembangan. Namun dalam hal ini masih banyak terjadi kendala diberbagai pihak sehingga tujuan pendidikan masih sulit untuk diwujudkan.

Kurang aktifnya siswa mengembangkan potensi dirinya merupakan salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan. Menurut Sanjaya (2007:1) dalam proses pembelajaran, anak kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Proses pembelajaran di dalam kelas diarahkan kepada kemampuan anak untuk menghafal informasi, otak anak dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingatnya itu untuk menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Akibatnya ketika anak didik lulus dari sekolah, mereka pintar secara teoritis, tetapi mereka miskin aplikasi.

Masalah ini menjadi faktor penghambat tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan, seperti pada mata pelajaran IPA Terpadu, khususnya fisika di tingkat SMP. Hal ini disebabkan oleh materi fisika yang merupakan bagian dari mata pelajaran IPA Terpadu, memiliki tujuan pembelajaran antara lain mampu

menguasai materi dan konsep fisika dan mampu menghubungkan atau mengaplikasikan konsep-konsep fisika tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini berarti proses pembelajaran memegang peranan yang sangat penting dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan fisika. Oleh sebab itu, guru harus bisa memilih dan menggunakan berbagai model pembelajaran yang paling efektif dan efisien sesuai dengan situasi dan kondisinya, yang dapat mendukung proses pembelajaran dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan fisika.

Berbagai upaya telah dilakukan oleh pemerintah. Dalam hal ini Departemen Pendidikan Nasional, untuk meningkatkan mutu pendidikan antara lain : penataran/pelatihan guru – guru dalam bentuk musyawarah guru mata pelajaran yang menyangkut pembahasan materi pelajaran dan metode pengajarannya. Disini guru dituntut untuk mampu berinteraksi dengan siswa untuk mempelajari suatu materi yang telah tersusun dalam suatu kurikulum. Agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik, seorang guru harus cerdas dan tanggap dalam merencanakan, menyusun dan mendesain suatu proses belajar sehingga tujuan – tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di SMP Negeri 15 Medan dengan mewawancarai salah seorang guru IPA kelas VIII dan dengan memberikan angket kepada siswa, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran di sekolah tersebut hanya menggunakan pembelajaran konvensional dan aktivitas siswa masih rendah. Pembelajaran konvensional ini, proses pembelajaran berlangsung secara satu arah atau sering disebut juga dengan pembelajaran berpusat pada bukan pembelajaran yang berpusat pada siswa, dimana guru lebih dominan menggunakan metode ceramah. Dari hasil angket yang disebarkan kepada 30 orang siswa, diperoleh data bahwa 45% mengatakan fisika sulit dipahami karena banyak menggunakan rumus-rumus, 37% menyatakan membosankan karena pembelajaran cenderung berpusat pada guru, sedangkan 33 % mengatakan fisika biasa saja dalam arti tidak terlalu menarik, dan 17% menyatakan menyenangkan karena mempelajari tentang teknologi. Ketika diwawancarai lebih lanjut, siswa mengatakan dalam belajar fisika, mereka dituntut menghafal rumus-rumus matematis yang akan diterapkan dalam menyelesaikan soal-soal fisika sehingga

siswa yang lemah matematika akan semakin sulit belajar fisika. Hal tersebut membuat siswa semakin kurang tertarik mempelajari fisika.

Berdasarkan hasil wawancara lebih lanjut kepada guru, beliau mengatakan bahwa kegiatan eksperimen sangat jarang dilakukan karena keterbatasan alat yang tersedia dan kurangnya kemampuan guru membuat alat yang sederhana untuk digunakan di laboratorium. Saat guru ditanya lebih lanjut tentang hasil belajar siswa selama ini, beliau menyatakan hasil belajar siswa masih rendah, dimana siswa belum mencapai nilai KKM, dimana KKM di sekolah tersebut adalah 70.

Berdasarkan uraian di atas guru perlu menciptakan model pembelajaran yang menarik dan dapat mengubah model pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa. Salah satu model pembelajaran yang menyenangkan, menarik dan dapat meningkatkan minat belajar siswa adalah model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT). Karena di dalam model TGT ini terdapat suatu permainan yang dapat menarik perhatian siswa, selain itu juga ada diskusi antar anggota kelompok yang membuat siswa dapat menyusun sendiri konsep-konsep yang akan dipelajarinya. Untuk dapat mempelajari konsep dengan baik diperlukan struktur kognitif yang baik. Struktur kognitif adalah organisasi informasi yang meliputi fakta-fakta, konsep-konsep dan generalisasi generalisasi yang telah dipelajari dan diingat oleh siswa. (Dahar, 2006).

Penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) sudah pernah diteliti oleh peneliti-peneliti sebelumnya, antara lain yaitu Giri ( 2008 ) pada materi pokok Gaya dan Percepatan menunjukkan hasil penelitian berupa peningkatan hasil belajar siswa dengan nilai kemampuan awal siswa sebesar 36,71, kemampuan akhir siswa pada siklus I 64,38, kemampuan akhir siswa pada siklus II 69,49, kemampuan akhir siswa pada siklus III sebesar 75,37.

Kemudian dari hasil penelitian oleh Roma (2010) pada materi pokok Gaya di kelas VIII menunjukkan hasil penelitian berupa peningkatan hasil belajar dengan kemampuan awal siswa sebesar 40,24, kemampuan akhir siswa pada siklus I 50,44, kemampuan akhir siswa pada siklus II 64,78, kemampuan akhir

siswa pada siklus III sebesar 68,33. Hasil belajar siswa sebelum diterapkan model pembelajaran kooperatif TGT menunjukkan hasil yang sangat rendah. Namun setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif TGT mengalami peningkatan hasil belajar.

Kelemahan dari beberapa peneliti sebelumnya ini adalah di dalam RPP tidak dijelaskan tahapan-tahapan utama pembelajaran kooperatif TGT, kegiatan para siswa banyak yang tidak relevan dengan KBM pembelajaran kooperatif tipe TGT, serta kurang melibatkan guru dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan faktor – faktor tersebut, maka peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Tekanan di Kelas VIII Semester II SMP Negeri 15 Medan T.P. 2013/2014”**

### **1.2. Identifikasi Masalah**

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

1. Hasil belajar siswa pada materi fisika yang cenderung rendah.
2. Aktivitas belajar siswa masih rendah.
3. Metode yang digunakan saat pembelajaran berlangsung kurang bervariasi.
4. Kebiasaan belajar siswa yang memusatkan pembelajaran pada guru.

### **1.3. Batasan Masalah**

Mengingat luasnya ruang lingkup permasalahan maka masalah dalam penelitian ini dibatasi hanya pada masalah-masalah berikut:

1. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran *teams games tournament (TGT)* di kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional di kelas kontrol.
2. Materi pelajaran yang diajarkan adalah materi pokok Tekanan di kelas VIII Semester II SMP Negeri 15 Medan.



3. Subjek yang akan diteliti adalah semua siswa kelas VIII SMP Negeri 15 Medan T.P 2013/2014.

#### 1.4. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 15 Medan T.P 2013/2014 yang diajarkan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* pada materi pokok Tekanan.
2. Bagaimana hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 15 Medan T.P 2013/2014 yang diajarkan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* pada materi pokok Tekanan.
3. Bagaimana aktivitas belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 15 Medan T.P 2013/2014 yang diajarkan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* pada materi pokok Tekanan.
4. Adakah pengaruh belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 15 Medan T.P 2013/2014 yang diajarkan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* pada materi pokok Tekanan.

#### 1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui apakah model *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pokok Tekanan di kelas VIII SMP Negeri 15 Medan T.P. 2013/2014.
2. Untuk mengetahui apakah model konvensional dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pokok Tekanan di kelas VIII SMP Negeri 15 Medan T.P. 2013/2014.

3. Untuk mengetahui apakah model pembelajaran *teams games tournament (TGT)* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada materi pokok Tekanan di kelas VIII SMP Negeri 15 Medan T.P. 2013/2014.
4. Untuk mengetahui apakah model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* memiliki pengaruh terhadap siswa yang diajarkan dengan materi pokok Tekanan di kelas VIII SMP Negeri 15 Medan T.P. 2013/2014.

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

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka manfaat dari penelitian ini dapat dibagi menjadi dua yaitu sebagai berikut:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Sebagai media pembanding bagi peneliti-peneliti lain dalam meneliti variabel-variabel yang sama dalam penelitian ini. Dapat Memberikan informasi ilmiah bagi ilmu pengetahuan dan teknologi dengan menghadirkan berbagai macam metode pembelajaran dalam pelaksanaan KBM.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **1. Bagi Siswa**

Pembelajaran ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam mempelajari IPA khususnya fisika.

###### **2. Bagi Guru**

a. Dapat membantu guru untuk menentukan model pembelajaran yang menarik, aktif, dan kreatif dengan metode yang sesuai sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Sebagai bahan pertimbangan bagi guru-guru Fisika untuk memilih cara pembelajaran yang tepat guna meningkatkan aktivitas dan hasil belajar fisika pada siswa.

###### **3. Bagi Penulis**

- a. Menambah wawasan mengenai model pembelajaran dan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mempelajari fisika.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam pengadaan sarana dan prasarana pembelajaran dengan melihat karakteristik mata pelajaran dan keadaan sebenarnya yang ada pada lingkungan sekitar.

### 1.7. Definisi Operasional

Untuk menghindari penafsiran yang berbeda terhadap apa yang akan diteliti, beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini dijelaskan pada berikut:

1. Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari suatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang (Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, 2005: 849). Pengaruh dalam penelitian ini yaitu pada hasil belajar siswa.
2. Model Pembelajaran adalah model yang dipilih dalam rencana pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran dan dilaksanakan dengan suatu sintaks.
3. Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran dimana siswa dibiarkan dalam kelompok, saling menguatkan, mendalami dan bekerjasama untuk semakin menguasai bahan atau materi pelajaran.
4. *Teams games tournament (TGT)* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang yang memiliki kemampuan akademis, jenis kelamin, suku atau ras yang berbeda.
5. Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami aktivitas belajar. Hasil belajar dalam penelitian ini adalah mengukur hasil belajar kognitif, psikomotorik, dan afektif siswa setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT .



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY