

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah 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, bangsa dan negara. Pendidikan memang telah menjadi penopang dalam meningkatkan sumber daya manusia Indonesia untuk pembangunan bangsa.

Fungsi pendidikan adalah menghilangkan segala sumber penderitaan rakyat dari kebodohan dan ketertinggalan. Diasumsikan seseorang yang berpendidikan akan terhindar dari kebodohan dan juga kemiskinan, karena dengan modal ilmu pengetahuan dan keterampilan yang diperolehnya melalui proses pendidikan ia mampu mengatasi problema kehidupan yang dialaminya. Kemampuan dan keterampilan yang dimiliki seseorang tentu sesuai dengan tingkat pendidikan yang diikutinya, semakin tinggi tingkat pendidikan seseorang, maka diasumsikan semakin tinggi pula pengetahuan, keterampilan, dan kemampuannya. Hal ini menggambarkan bahwa fungsi pendidikan dapat meningkatkan kesejahteraan, karena terhindar dari kebodohan dan juga kemiskinan. Dengan demikian dapat ditegaskan fungsi pendidikan adalah membimbing anak kearah suatu tujuan yang kita nilai tinggi. Pendidikan yang baik adalah usaha yang berhasil membawa semua anak didik kepada tujuan itu (Sagala, 2009).

Upaya memperbaiki dan meningkatkan mutu pendidikan seakan tidak pernah berhenti. Banyak agenda reformasi yang telah, sedang, dan akan dilaksanakan. Reformasi pendidikan adalah restrukturisasi pendidikan, yakni memperbaiki pola hubungan sekolah dengan lingkungannya dan pemerintah, pola pengembangan perencanaan serta pola pengembangan manajerialnya, pemberdayaan guru dan restrukturisasi model-model pembelajaran.

Fisika merupakan salah satu cabang sains yang penting diberbagai jenjang pendidikan yang menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar siswa menjelajahi dan memahami konsep fisika. Pembelajaran fisika diarahkan untuk mencari tahu dan berbuat sehingga, dapat membantu siswa pada pemahaman yang lebih mendalam.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu dari pihak guru antara lain metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru cenderung terbatas pada penyampaian ceramah, pemberian contoh soal, latihan dan diakhiri dengan pemberian tugas untuk dikerjakan di rumah. Proses pembelajaran hanya berlangsung satu arah dimana guru menerangkan dan siswa mendengarkan, guru juga sangat jarang untuk menghubungkan konsep fisika dengan peristiwa yang terjadi di kehidupan sehari-hari. Dari pihak siswa, antara lain tidak tertariknya siswa terhadap materi yang disampaikan, kecenderungan siswa dalam belajar fisika hanya sekedar menghafal rumus-rumus yang diberikan guru tanpa menguasai konsep fisika. Dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru, siswa cenderung mencontoh pekerjaan temannya dari pada mengerjakannya sendiri dan apabila guru membentuk kelompok-kelompok belajar, hanya siswa yang memiliki kemampuan yang lebih tinggi yang berpartisipasi sedangkan anggota kelompok yang lain hanya diam atau sibuk dengan kegiatannya masing-masing.

Berdasarkan kondisi diatas, peneliti berkeinginan untuk berpartisipasi meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan menerapkan suatu model pembelajaran yang melibatkan peran siswa secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar, guna meningkatkan hasil belajar fisika, salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran ini siswa mampu mengemukakan pemikirannya, saling bertukar pendapat, saling bekerja sama. Sehingga, jika ada teman satu kelompoknya yang mengalami kesulitan mengkaji dan menguasai materi pelajaran fisika dapat terbantu karena adanya kerja sama antar kelompok sehingga meningkatkan hasil belajar fisika.

Adapun menurut Slavin (2005:9) mengenai pembelajaran kooperatif adalah “Pembelajaran kooperatif menciptakan pengaruh-pengaruh dan bagaimana para guru dapat menggunakan metode pembelajaran kooperatif ini untuk melihat semua

siswa memang telah menangkap pelajaran dari guru. Metode ini merupakan metode yang paling praktis dan sering digunakan dalam berbagai subyek". Ada banyak alasan yang membuat pembelajaran kooperatif memasuki jalur utama praktik pendidikan. Penggunaan pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan pencapaian prestasi parasiswa, dan juga akibat-akibat positif yang dapat mengembangkan hubungan antar kelompok, penerimaan terhadap teman sekelas yang lemah dalam bidang akademik, dan meningkatkan rasa harga diri, tumbuhnya kesadaran bahwa para siswa perlu belajar untuk berpikir, menyelesaikan masalah, serta mengaplikasikan kemampuan dan pengetahuan mereka.

Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang menekankan pengajaran oleh rekan sebaya. Dalam pelaksanaannya model pembelajaran kooperatif peran guru yang awalnya menjadi seorang informan, kini guru menjadi pengelola kelompok belajar siswa. Dalam hal ini, siswa akan semakin terlatih untuk memecahkan suatu permasalahan, bahkan permasalahan yang dianggap sulit dan juga siswa akan dapat meningkatkan prestasi belajarnya.

Ada banyak model pembelajaran kooperatif yang dapat di gunakan untuk melaksanakan pembelajaran. Salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games-tournament* (TGT). TGT memiliki banyak kesamaan dinamika dengan STAD, tetapi menambahkan dimensi dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan. Teman satu team akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lain, tetapi sewaktu siswa sedang bermain dalam game temannya tidak boleh membantu, memastikan telah terjadi tanggung jawab individual. Dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT ini guru menggunakan 5 komponen utama : (1) presentasi kelas, (2) kelompok belajar, (3) game, (4) turnamen dan (5) rekognisi tim.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya oleh Sri Wulandri (2010) pada materi pokok Bunyi menunjukkan hasil penelitian yang dimana pada pertemuan I nilai rata-rata aktivitas siswa 69,7 dan pertemuan ke II di peroleh nilai rata-rata aktivitas siswa sebesar 80,04. Heddy (2011), pada materi Kinematika Gerak Lurus menunjukkan hasil penelitian yang dimana memiliki nilai rata-rata 65,13 dan hasil

belajar konvensional memiliki rata-rata 56,08. Kelemahan dari beberapa peneliti adalah pada penggunaan waktu yang kurang efektif saat menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, perencanaan dan pengorganisasi kelompok yang kurang baik.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Pokok Bunyi Kelas VIII Semester II SMP Negeri 1 Sipispis T.P 2015/2016”**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi identifikasi masalah adalah sebagai berikut :

1. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran fisika yang masih rendah.
2. Model pembelajaran yang diberikan guru kurang bervariasi dan monoton.
3. Siswa beranggapan pelajaran fisika itu sulit dan membosankan.
4. Siswa cenderung pasif dan kurang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

## **1.3 Batasan Masalah**

Sehubungan dengan keterbatasan kemampuan dari peneliti sendiri, maka peneliti membuat batasan masalah sebagai berikut :

1. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan model pembelajaran konvensional
2. Hasil belajar fisika siswa kelas VIII semester II SMPN 1 Sipispis pada materi pokok Bunyi
3. Subjek pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Sipispis.

## **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan batasan masalah di atas maka yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada materi pokok Bunyi di kelas VIII semester II SMP Negeri 1 Sipispis T.P. 2015/2016.
2. Bagaimana hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional pada materi pokok Bunyi di kelas VIII semester II SMP Negeri 1 Sipispis T.P. 2015/2016.
3. Adakah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada materi pokok Bunyi di kelas VIII SMP Negeri 1 Sipispis T.P. 2015/2016.

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada materi pokok Bunyi di kelas VIII semester II SMP Negeri 1 Sipispis T.P. 2015/2016.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran konvensional pada materi pokok Bunyi di kelas VIII semester II SMP Negeri 1 Sipispis T.P. 2015/2016.
3. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada materi Bunyi kelas VIII semester II SMP Negeri 1 Sipispis T.P. 2015/2016.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi :

1. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperluas wawasan pengetahuannya dalam proses belajar mengajar.
2. Menjadi bahan masukan bagi guru fisika dalam memilih model pembelajaran yang tepat.
3. Memberikan pengalaman pada pembaca dalam menanamkan konsep-konsep fisika.
4. Menjadi referensi bagi peneliti dalam melakukan penelitian yang lebih lanjut.

### 1.7 Defenisi Operasional

- a. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT ( *Team Game-Turnamen* ) dirancang untuk membawa siswa kedalam dimensi dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan, yaitu pada fase game dan tournament pada model pembelajaran ini. Dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT ini guru menggunakan 5 komponen utama : (1) presentasi kelas, (2) kelompok belajar, (3) game : Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari pembelajaran yang di wakili oleh satu siswa perkelompok belajar. Kebanyakan game hanya berupa nomor-nomor pertanyaan yang ditulis pada lembar yang sama. Seorang siswa mengambil sebuah kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai nomor yang tertera pada kartu tersebut. Sebuah aturan tentang penantang memperbolehkan para pemain saling menantang jawaban masing-masing.(4) turnamen : Tournament adalah sebuah struktur dimana game berlangsung. Biasanya berlangsung diakhir minggu atau diakhir unit, setelah guru memberikan persentasi dikelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan dan (5) rekognisi tim : Tim yang medapatkan skor tertinggi akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan.
- b. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya yang berupa nilai.