

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan sarat perkembangan. Oleh karena itu, perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Perubahan dalam arti perbaikan pendidikan pada semua tingkat perlu terus menerus dilakukan sebagai antisipasi kepentingan masa depan. Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan di masa mendatang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi peserta didik, sehingga yang bersangkutan mampu menghadapi dan memecahkan problema kehidupan yang dihadapinya. (Trianto, 2011 : 1)

Pendidikan bukan hanya menyiapkan masa depan, tetapi juga bagaimana menciptakan masa depan. Pendidikan harus membantu perkembangan terciptanya individu yang kritis dengan tingkat kreativitas yang sangat tinggi dan tingkat keterampilan berpikir yang lebih tinggi pula. Guru juga harus dapat memberi keterampilan yang dapat digunakan di tempat kerja. Guru akan gagal apabila mereka menggunakan proses pembelajaran yang tidak memengaruhi pembelajaran sepanjang hayat (*long life education*). (Rusman, 2012 : 230)

Salah satu kendala yang sering dihadapi guru adalah tentang pengelolaan kelas. Pengelolaan kelas yang baik akan melahirkan interaksi belajar mengajar yang baik pula. Tujuan pembelajaran pun dapat dicapai tanpa menemukan kendala yang berarti. Hanya sayangnya pengelolaan kelas yang baik tidak selamanya dapat dipertahankan, disebabkan pada kondisi tertentu ada gangguan yang tidak dikehendaki datang dengan tiba-tiba. Suatu gangguan yang datang dengan tiba-tiba dan diluar kemampuan guru adalah kendala spontanitas dalam pengelolaan kelas. Dengan hadirnya kendala spontanitas suasana kelas biasanya terganggu yang ditandai dengan pecahnya konsentrasi anak didik. Setelah peristiwa itu, tugas guru adalah bagaimana supaya anak didik kembali belajar dengan

mempertahankan tugas belajar yang diberikan oleh guru. Masalah pengelolaan kelas memang masalah yang tidak pernah absen dari agenda kegiatan guru. Semua itu tidak lain guna kepentingan belajar anak didik. (Djamarah-Aswan, 2006 : 2)

Berdasarkan pengalaman dan amatan penulis pada saat melakukan Program Pengalaman Lapangan Terpadu (PPLT) di SMP Swasta Methodist Berastagi tahun 2015 terlihat bahwa guru memberikan materi pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang kurang bervariasi, dimana paling sering menggunakan model pembelajaran konvensional. Proses pembelajaran akhirnya berlangsung secara monoton ataupun pembelajaran berpusat pada guru. Ini mengakibatkan siswa kurang aktif dan interaksi antar sesama siswa juga sangat kurang, akibatnya siswa cenderung merasa bosan, mengantuk, dan kebanyakan tidak mendengarkan guru lagi.

Hal ini dikuatkan oleh hasil studi pendahuluan yang dilakukan penulis pada tanggal 7 september 2016 di SMA Negeri 1 Kabanjahe, dari hasil angket yang disebar di kelas X MS3 yang memiliki jumlah siswa sebanyak 34 orang hasilnya diperoleh bahwa 17,6 % siswa menyatakan fisika sulit dan kurang menarik. 73,5 % siswa menyatakan fisika pelajaran yang biasa saja, 2,9 % siswa menyatakan fisika mudah dan menyenangkan, dan 5,8 % siswa menyatakan fisika itu membosankan. Penulis juga melakukan wawancara dengan salah seorang guru fisika di sekolah tersebut yaitu Bapak Harmonis Bukit, beliau mengatakan 55 % nilai rata-rata siswa kelas X pada Ujian Akhir semester genap T.A 2015/2016 masih dibawah rata-rata yaitu 67,0 sedangkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang akan dicapai kelas X adalah 80. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih jauh dari yang diharapkan ataupun bisa dikatakan rendah.

Menurut Joyce (dalam Trianto, 2011 : 22), model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran. Setiap model pembelajaran mengarahkan kita ke dalam mendesain pembelajaran untuk membantu peserta didik sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Dengan demikian, merupakan hal yang sangat penting bagi para pengajar untuk menggunakan model pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Dengan menggunakan model pembelajaran, seorang guru akan merasakan adanya kemudahan di dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas sehingga tujuan pembelajaran dapat tuntas sesuai yang diharapkan. (Trianto, 2011 : 27)

Model pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran di mana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran. Dalam kelas kooperatif, para siswa diharapkan dapat saling membantu, saling mendiskusikan dan berargumentasi, untuk mengasah pengetahuan yang mereka kuasai saat itu dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing. (Slavin, 2005 : 4)

Model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran kooperatif dimana siswa memainkan permainan dengan anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kadang dapat juga diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan interaksi antar siswa. (Rusman, 2012 : 224).

Berdasarkan beberapa penelitian yang telah dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT diperoleh adanya peningkatan hasil belajar siswa (Simamora, 2014), penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT juga menunjukkan adanya peningkatan aktivitas siswa (Siagian, 2014), selain itu model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini sendiri memberikan pengaruh yang signifikan daripada model pembelajaran konvensional (Marbu, 2014).

Terdapat beberapa kendala yang dihadapi oleh beberapa peneliti sebelumnya dalam melakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif Tipe TGT ini diantaranya dalam pengarahannya pengenalan model pembelajaran kooperatif tipe TGT kepada siswa serta penggunaan waktu yang kurang efisien.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **"Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournaments (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada materi pokok Usaha dan Energi di Kelas X Semester Genap di SMA Negeri 1 Kabanjahe T.P 2016/2017"**

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Penggunaan model pembelajaran yang hanya berpusat pada guru
2. Siswa kurang aktif dalam proses belajar mengajar
3. Interaksi antar siswa dalam proses pembelajaran masih kurang
4. Rendahnya hasil belajar siswa

## **1.3 Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Subjek penelitian adalah siswa kelas X Semester Genap T.P 2016/2017 SMA Negeri 1 Kabanjahe
2. Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) diterapkan di kelas eksperimen dan Pembelajaran Konvensional diterapkan di kelas control
3. Hasil belajar yang diukur adalah hasil belajar kognitif yang diperoleh melalui tes tertulis pada materi pokok Usaha dan Energi

#### 1.4 Rumusan Masalah

Masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) pada Materi Pokok Usaha Dan Energi di Kelas X Semester Genap SMA Negeri 1 Kabanjahe T.P 2016/2017?
2. Bagaimana hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional pada materi pokok Usaha dan Energi di kelas X Semester Genap SMA Negeri 1 Kabanjahe T.P 2016/2017
3. Apakah ada pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran kooperatif Tipe *Team Group Tournaments* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada Materi Pokok Usaha dan Energi di Kelas X Semester Genap SMA Negeri 1 Kabanjahe T.P 2016/2017

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diungkapkan di atas, maka penelitian ini bertujuan:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) pada materi pokok usaha dan energi di kelas X semester genap SMA Negeri 1 Kabanjahe T.P 2016/2017
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran konvensional pada materi pokok usaha dan energi di kelas X Semester II SMA Negeri 1 Kabanjahe T.P 2016/2017
3. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada materi pokok usaha dan energi di kelas di kelas X Semester II SMA Negeri 1 Kabanjahe T.P 2016/2017.

#### 1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah :

1. Bagi guru fisika, sebagai alternatif dalam upaya menggunakan model dalam pembelajaran fisika dalam upaya meningkatkan hasil belajar fisika siswa dengan baik.
2. Bagi siswa, memudahkan siswa dalam memahami pelajaran fisika khususnya pada amateri pokok usaha dan energi
3. Bagi peneliti, dapat lebih memperdalam pengetahuan mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournaments* untuk dapat diterapkan di waktu mendatang.

### 1.7 Defenisi Operasional

1. Hasil belajar atau achievement merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kacakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang. (Sukmadinata, 2003)
2. 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, komputer, kurikulum, dan lain-lain (Joyce dalam trianto).
3. Secara umum, TGT juga menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Pemahaman individu merupakan tanggung jawab anggota kelompok lain. Jadi, jika ada anggota kelompok yang belum mengerti akan tugas yang diberikan, anggota yang lain bertanggung jawab menjelaskannya. Materi disajikan oleh guru di awal pembelajaran, kemudian guru memberikan tugas untuk dikerjakan bersama dalam kelompok. Untuk memastikan seluruh anggota kelompok telah memahami materi, siswa diberikan permainan (*game*) akademik. (Jamil. 2012)