

BAB I PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pendidikan saat ini sedang mengalami perubahan yang amat pesat. Berbagai cara atau metode baru yang telah diperkenalkan serta digunakan supaya pembelajaran menjadi lebih berkesan dan bermakna. Sejak beberapa tahun terakhir pembelajaran berbantuan komputer telah diperkenalkan dan kini dengan era teknologi dan komunikasi semakin mendapat perhatian dari banyak kalangan.

Pendidikan fisika merupakan salah satu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Tujuan pendidikan ilmu pengetahuan alam pada hakekatnya adalah perolehan pengetahuan IPA baik sebagai produk maupun sebagai proses. Dalam kenyataannya dilapangan, pengajaran IPA lebih ditekankan pada produk dari pada proses (Amien, 1987:125). Selain itu pembelajaran fisika disekolah menengah pertama (SMP) dewasa ini dipandang sebagai pengajaran yang kurang menyentuh kehidupan sehari-hari dan hanya terbatas disekolah saja.

Melalui kegiatan pembelajaran, sekolah sebagai lembaga pendidikan diharapkan mampu mengembangkan keterampilan berpikir. Untuk mendukung hal tersebut maka melalui pembelajaran fisika guru hendaknya mengkondisikan dan memotivasi siswa untuk belajar berpikir dan bukan untuk mengajarkan berpikir (Costa dalam Satriani, 2003), sebab suatu masalah umumnya tidak dapat dipecahkan tanpa berpikir.

Di SMP Muhammadiyah 57 Medan Fisika dikenal sebagai salah satu mata pelajaran yang kurang disukai siswa. Salah satu penyebab kurang disukainya pelajaran fisika oleh para siswa adalah karena banyak terdapat konsep yang membutuhkan daya konstruksi pola pikir , sehingga menyulitkan siswa untuk

memahami konsep materi dan banyaknya rumus-rumus yang ada dalam fisika. Kurangnya motivasi belajar terhadap pelajaran fisika juga terlihat saat guru sedang menjelaskan pelajaran, perhatian siswa tidak fokus, dan siswa tidak aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini karena media peraga yang digunakan di sekolah kurang lengkap dan dianggap biasa saja oleh siswa.

Hal ini membuat rendahnya nilai ujian fisika semester ganjil maupun semester genap tahun pelajaran 2011/2012. Persentase siswa yang memperoleh hasil belajar rendah adalah 50 %, siswa yang memperoleh hasil belajar sedang 30 % dan hasil belajar siswa tinggi 20 %. Banyak upaya yang telah dilakukan guru untuk memperbaiki hasil belajar, seperti mengadakan kuis, pratikum, memberikan soal latihan dan tugas dirumah, bahkan pembelajaran dengan menggunakan infokus. Ini dilakukan supaya pembelajaran lebih menarik sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar fisika.

Salah satu upaya meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan mengembangkan model pembelajaran kooperatif. Uzer Usman (2008:21) berpendapat bahwa dalam menciptakan kondisi belajar mengajar yang efektif setidaknya ada lima variable yang menentukan keberhasilan belajar siswa yaitu melibatkan siswa secara aktif, menarik minat dan perhatian siswa, membangkitkan motivasi siswa, memperhatikan kemampuan siswa dan menggunakan alat peraga yang tepat.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka penulis ingin dalam penelitian ini mengembangkan model-model pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan intensitas keterlibatan siswa secara efektif didalam proses pembelajaran. Pengembangan model pembelajaran yang tepat pada dasarnya bertujuan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat belajar aktif dan

menyenangkan sehingga dapat meraih hasil belajar dan prestasi optimal (Aunurrahman,2011).

Salah satu model pembelajaran yang akan diterapkan penulis adalah model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Menurut Slavin (2005), deskripsi dari komponen-komponen model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah presentasi kelas, tim, permainan, turnamen dan rekognisi tim.

Pada TGT terdapat unsur kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan. Permainan pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan suatu pembelajaran Joyfull Learning atau suatu kegiatan pembelajaran menyenangkan dengan media permainan yang mudah digunakan siswa. Menurut Steve (dalam Slavin,2005) permainan itu sendiri menciptakan warna positif didalam kelas karena kesenangan para siswa terhadap permainan tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian Irdam Mardiana (2007 : 81), diketahui bahwa prestasi belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dengan rata-rata 72,83 lebih baik dibandingkan prestasi siswa dengan menggunakan model pembelajaran konvensional dan memiliki rata-rata 58,83. Dan penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT juga pernah diteliti oleh Nenni Faridah (2010) yang membandingkan prestasi belajar siswa yang diberi pengajaran kooperatif tipe TGT dengan kooperatif tipe STAD diperoleh kesimpulan bahwa prestasi belajar siswa yang diberi pengajaran kooperatif tipe TGT lebih baik dibandingkan dengan tipe STAD dengan persen peningkatan sebesar 60,8% dan 50,3%. Mahdina Safhana (2010) juga menerapkan pembelajaran kooperatif tipe TGT dan memperoleh peningkatan hasil belajar sebesar 76,16%. Lailan Aprina (2009) dari hasil penelitiannya diperoleh bahwa nilai rata-rata untuk kelas yang diajar dengan

kooperatif tipe TGT lebih tinggi dari pada kelas yang diajar dengan model konvensional, yaitu masing-masing yaitu 7,08 dan 6,23.

Berdasarkan data diatas yang dipaparkan, ada beberapa perbedaan yang penulis buat diantaranya perbedaan dua model pembelajaran yaitu model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan model pembelajaran Direct Interaction yang akan dilihat terhadap motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa. Maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Efek model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) menggunakan Media Komputer dan media peraga dengan model pembelajaran Direct Interaction Terhadap Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar Fisika Pada Konsep Listrik Statis Di Sekolah Menengah Pertama (SMP). Tujuan dari penelitian ini yaitu mengetahui perbedaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan media komputer dan media peraga dengan model pembelajaran Direct Interaction yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IX SMP pada materi Listrik Statis. Pada pembelajaran Fisika Sekolah Menengah Pertama (SMP) khususnya materi Listrik Statis masih banyak yang mengalami kesulitan. Kekurang efektifan penggunaan metode atau model pembelajaran mungkin menjadi salah satu faktor penyebabnya, hal ini disebabkan karena disebabkan waktu yang tersedia untuk membahas materi yang sangat terbatas sehingga penanaman konsep pada anak kurang mendalam.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Muhammadiyah 57 Medan terdapat dua kelas yang paralel sehingga sesuai dengan rencana penelitian yang dilaksanakan. Pemilihan model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan media komputer dan media peraga dengan model pembelajaran DI, karena berdasarkan pengalaman mengajar, siswa merasa senang dan termotivasi bila pembelajaran dilaksanakan dalam

suasana permainan dan menantang sehingga diharapkan dengan model pembelajaran ini hasil belajar siswa akan meningkat.

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Dari uraian latar belakang diatas, dapat dirumuskan identifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Siswa kurang menyukai pelajaran fisika karena banyaknya rumus-rumus dalam pelajaran fisika
2. Hasil belajar siswa rendah pada setiap ujian semester ganjil ataupun semester genap
3. Media peraga Kurang lengkap atau kurang canggih sehingga siswa menganggap hal itu biasa saja.
4. Motivasi belajar siswa untuk belajar fisika masih rendah
5. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan media komputer dan media peraga sebagai alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

1.3 BATASAN MASALAH

Agar penelitian ini lebih terarah perlu dibatasi permasalahannya sebagai berikut :

1. Objek penelitian yaitu siswa kelas IX semester Ganjil SMP Muhammadiyah 57 Medan T.A 2012/2013
2. Pembelajaran dengan model kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) menggunakan media komputer dan media peraga terhadap hasil belajar fisika pada konsep listrik statis di SMP.
3. Hasil belajar meliputi ranah kognitif berkaitan dengan perhatian, pengembangan kapabilitas dan keterampilan intelektual. Pada penelitian ini hasil belajar dibatasi pada ranah kognitif yang meliputi : pengetahuan (C_1), pemahaman (C_2), penerapan dan aplikasi (C_3) dan analisis (C_4).

4. Motivasi sebagai dorongan yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku siswa untuk memperoleh pengetahuan. Motivasi belajar siswa dapat dilihat dari motivasi belajar yang diperoleh dari pengisian kuisioner motivasi belajar oleh siswa sesudah pembelajaran.
5. Pokok bahasan yang digunakan adalah Listrik Statis SMP kelas IX semester I.

1.4 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang, maka masalah umum dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah ada perbedaan hasil belajar dengan model pembelajaran kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) menggunakan media computer dan media peraga dengan model pembelajaran DI terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi listrik statis ?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang memiliki motivasi tinggi dan motivasi rendah pada kedua model pembelajaran tersebut ?
3. Apakah terdapat interaksi antara pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan media Komputer dan media peraga dengan model pembelajaran DI dengan tingkat motivasi dalam meningkatkan hasil belajar ?

1.5 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui perbedaan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) menggunakan media computer dan media peraga dengan penerapan model Direc Interaction terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi listrik statis
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang memiliki motivasi tinggi dan motivasi rendah pada kedua model pembelajaran tersebut

3. Untuk mengetahui adanya interaksi antara pembelajaran Kooperatif tipe TGT menggunakan media Komputer dan model pembelajaran DI dengan media Peraga terhadap motivasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

1.6 MANFAAT PENELITIAN

1. Bagi Guru

- (1) Mengetahui pola dan model pembelajaran yang tepat dalam upaya memperbaiki dan memudahkan mengajar konsep listrik statis
- (2) Memudahkan dalam mengambil nilai kognitif, afektif dan psikomotorik

2. Bagi Siswa

- (1) Membuat siswa senang dalam mengikuti pembelajaran siswa fisika khususnya materi listrik statis
- (2) Proses komunikasi lancar karena terjadi interaksi antara siswa dengan siswa dan antara guru dengan siswa.
- (3) Meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pelajaran fisika dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dengan media komputer dan media peraga.

3. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini akan memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah dalam rangka perbaikan pembelajaran dan peningkatan mutu proses pembelajaran khususnya mata pelajaran fisika.

1.7 DEFENISI OPERASIONAL

Untuk menghindari penafsiran yang berbeda dalam memahami suatu variabel yang ada dalam penelitian ini , maka perlu diberikan defenisi operasional untuk mengklarifikasikan hal tersebut. Adapun defenisi operasional dari penelitian ini adalah :

1. Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu model pembelajaran yang merupakan bagian dari metode belajar kooperatif, dimana siswa belajar dalam kelompoknya untuk mempersiapkan diri agar dapat menyelesaikan soal-soal turnamen akademik.
2. Materi pokok Listrik Statis adalah materi yang membahas tentang elektroskop, muatan listrik pada konduktor, hukum coulomb dan potensial listrik.
3. Hasil Belajar merupakan tingkat keberhasilan siswa dalam memahami bahan ajar disekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes. Hasil belajar siswa dinyatakan dalam bentuk skor gain yang diperoleh dari uji tes sebelum pembelajaran (pre-test) dan uji tes setelah pembelajaran (post-test). Hasil belajar siswa merupakan pencapaian pemahaman siswa dalam ranah kognitif pada pokok bahasan listrik dinamis.