

# 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, masyarakat, bangsa dan Negara (Purwanto: 2008). Dapat dipahami bahwa potensi manusia untuk berkembang sangat bergantung pada kualitas proses pelaksanaan pembelajaran yang diperoleh. Sehingga hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi pemikir, perencana, dan pelaksana pendidikan untuk merencanakan dan mengembangkan sistem pendidikan nasional yang relevan dengan tuntutan masyarakat yang terus berkembang sesuai dengan perubahan zaman.

Keberhasilan proses belajar mengajar dalam rangka mewujudkan tujuan tersebut sangat dipengaruhi oleh faktor guru dan siswa. Guru harus mampu menerapkan model pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan materi sehingga siswa aktif dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Pada pembelajaran fisika, guru kurang memberi kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi dan sering mengerjakan soal-soal sehingga kurang terjadi interaksi antara guru dengan siswa, dan siswa dengan siswa pada proses belajar mengajar berlangsung. Siswa hanya mendengarkan materi yang diajarkan oleh guru, siswa jarang bertanya tentang materi yang tidak dipahami, siswa tidak mengeluarkan gagasan sendiri, tidak ada rasa ingin tahu melebihi apa yang diajarkan oleh guru, keaktifan dalam mengerjakan soal-soal latihan juga masih kurang, ditandai dengan siswa kurang mampu menuliskan apa yang diketahui, ditanyakan dan menentukan rumus yang tepat dalam menyelesaikan masalah. Kendala pada saat ujian, siswa akan sulit menyelesaikan soal-soal ujian yang diberikan oleh guru karena siswa tidak terbiasa menyelesaikan contoh-contoh soal yang berkaitan dengan materi yang diajarkan yang berefek pada hasil belajar siswa, sehingga ada siswa yang mendapatkan nilai di bawah nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Berdasarkan wawancara dan pengalaman penulis selama melaksanakan Program Pengalaman Lapangan Terpadu (PPLT), penulis melihat bahwa sebagian besar siswa tidak menyukai fisika karena dianggap susah dan membosankan. Siswa hanya diajarkan mengenai konsep materinya saja oleh Guru, sehingga siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran. Sebagian besar siswa juga memiliki nilai hasil belajar yang rendah. Rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa mungkin disebabkan oleh kurang efektifnya pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Selain itu, peneliti juga menyerahkan angket kepada 31 orang siswa. Berdasarkan hasil penyerahan angket, diperoleh sebanyak 6 siswa menyukai pelajaran fisika, sedangkan 25 siswa tidak menyukai fisika. Dari angket tersebut dapat diperoleh penyebab permasalahan kenapa siswa tidak menyukai pelajaran fisika, antara lain siswa berpandangan bahwa fisika itu sulit dan tidak menarik, kegiatan pembelajaran fisika yang berlangsung di kelas hanya mencatat dan mengerjakan soal saja, mereka juga beranggapan bahwa kegiatan pembelajaran fisika dikelas membosankan dan tidak mudah dipahami. Ini dikarena model pembelajaran yang digunakan masih berpusat pada guru, sehingga membuat siswa cenderung pasif. Model yang digunakan oleh guru dalam mengajar selalu monoton, sehingga menimbulkan kejenuhan dan kebosanan pada diri siswa ketika guru menyampaikan materi pelajaran tersebut. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)* media Permainan Monopoli Fisika.

Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement* (Amri: 2016). Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)* cocok digunakan apabila menggunakan media permainan yang tepat. Salah satu media yang cukup digemari oleh sebagian orang adalah permainan monopoli.

Penggunaan permainan monopoli sebagai media pembelajaran menuntut siswa untuk menjawab berbagai pertanyaan. Hal ini serupa dengan model kooperatif tipe

*Teams Games Tournament* (TGT) dimana siswa belajar dalam kelompoknya agar bisa menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam turnamen akademik. Karena persamaan inilah, maka permainan monopoli dapat diajarkan dengan menggunakan model kooperatif TGT. Tentunya dengan menggunakan media permainan monopoli yang berbasis fisika dapat menumbuhkan semangat dan antusias siswa dalam belajar. Dengan demikian peserta didik tidak akan merasa bosan dan memperoleh manfaat yang maksimal dari segi keaktifannya. Dengan menggunakan model dan media ini, siswa dapat belajar sekaligus melatih kemampuan peserta didik untuk bekerja sama dengan baik.

Penelitian terkait yang relevan tentang model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) ini juga pernah dilakukan oleh beberapa peneliti terdahulu, yaitu Nadia (2016). Penelitian ini menunjukkan hasil bahwa ada pengaruh yang signifikan akibat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil rata-rata postes kelas eksperimen yaitu 73,6, sedangkan nilai rata-rata postes kelas kontrol 61,71. Selain itu penelitian serupa juga dilakukan oleh Saima Putri R. Harahap (2014) menunjukkan hasil bahwa ada pengaruh yang signifikan akibat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil rata-rata postes kelas eksperimen yaitu 76,71, sedangkan nilai rata-rata postes kelas kontrol 64,39. Selain itu, penelitian serupa juga dilakukan oleh Purwanto, Ika Mustika Sari dan Hanna Nurul Husna (2012). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa di sekolah tersebut mengalami peningkatan dalam prestasi belajarnya setelah diimplementasikannya permainan Monopoli Fisika dalam pembelajaran. Siswa mengalami peningkatan prestasi belajar sebesar 0,24 dengan kategori 'Rendah'. Aspek kognitif yang meningkat paling tinggi di tiap pertemuan adalah aspek pemahaman C2.

Dari ketiga penelitian diatas menunjukkan hasil bahwa ada pengaruh yang signifikan akibat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar siswa. Pada penelitian ketiga, peneliti tersebut memfokuskan satu media yang mendukung model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang digunakan, yaitu media pembelajaran monopoli fisika. Karena selain pemilihan model pembelajaran

yang tepat, seorang guru juga harus bisa memilih media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi, serta keadaan siswa untuk menciptakan pembelajaran yang menarik. Materi fisika yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah materi fisika usaha dan energi. Penulis melihat bahwa dengan menggunakan media ini, dapat membantu proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk membuat suatu penelitian untuk melihat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT tersebut menggunakan media monopoli fisika dengan materi fisika yang lainnya. Berdasarkan pengamatan penulis, materi fisika gerak lurus cocok untuk digunakan dalam penelitian ini, karena memiliki banyak kajian dalam bentuk konsep dasar di dalamnya.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Gerak Lurus Kelas X Semester I SMA Negeri 14 Medan T.P 2019/2020”**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, masalah yang dapat diidentifikasi, yaitu:

1. Siswa menganggap fisika sulit;
2. Hasil belajar fisika siswa rendah;
3. Model pembelajaran fisika yang monoton;
4. Siswa kurang mengenal dan memahami konsep-konsep fisika;
5. Media pembelajaran fisika yang jarang digunakan.

## 1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya ruang lingkup masalah serta keterbatasan kemampuan dan waktu, maka peneliti menyusun batasan masalah untuk penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Subjek penelitian adalah siswa kelas X Semester I SMA Negeri 14 Medan T.P. 2019/2020.

2. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)* berbantuan media monopoli fisika dan pembelajaran konvensional.
3. Materi yang digunakan adalah Gerak Lurus.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan batasan masalah, maka rumusan masalah untuk penelitian yang akan dilaksanakan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)* berbantuan media monopoli fisika?
2. Bagaimanakah hasil belajar siswa yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional?
3. Bagaimana aktivitas siswa yang diajarkan dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)* berbantuan media monopoli fisika?
4. Apakah ada pengaruh dari model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)* berbantuan media monopoli fisika terhadap hasil belajar siswa?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian yang dilakukan yaitu:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)* berbantuan media monopoli fisika.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran konvensional.
3. Untuk mengetahui aktivitas siswa yang diajarkan dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)* berbantuan media monopoli fisika.

4. Untuk mengetahui pengaruh model kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar siswa berbantuan media monopoli fisika.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, antara lain:

1. Bagi siswa diharapkan dapat memudahkan dalam memahami pelajaran fisika, khususnya pada materi Gerak Lurus.
2. Bagi guru diharapkan menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
3. Bagi peneliti sendiri dapat memberikan wawasan dan pengalaman dalam meningkatkan hasil belajar siswa serta meningkatkan kemampuan mengajar sebagai calon guru.
4. Bagi peneliti lain agar menjadi bahan perbandingan dan masukan untuk penelitian sejenis dengan menggunakan model pembelajaran dan konsep yang berbeda.

### 1.7 Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman penafsiran pembaca, maka perlu dijelaskan istilah-istilah pokok yang digunakan dalam penelitian ini. Adapun istilah-istilah yang akan dijelaskan adalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran merupakan suatu desain yang menggambarkan proses rincian dan penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan siswa berinteraksi sehingga terjadi perubahan atau perkembangan pada diri siswa (Amri: 2016).
2. Pada kelas eksperimen, peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)* yang secara umum dibagi atas kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan penutup. Pada kegiatan inti, guru menjelaskan kepada siswa tentang prosedur TGT yang akan diterapkan di dalam kelas, pemberian materi tentang Gerak Lurus kepada siswa, mengarahkan siswa untuk membentuk kelompok atau tim. Dilanjutkan

dengan mengarahkan siswa untuk melaksanakan *game* atau permainan, setelah itu guru akan mengarahkan siswa untuk melaksanakan turnamen. Di akhir pembelajaran, guru akan menghitung skor dan mengumumkan pemenang dan memberikan penghargaan.

3. Pada kelas kontrol peneliti menggunakan pembelajaran konvensional. Kegiatan inti untuk pembelajaran konvensional, peneliti menjelaskan materi dengan metode ceramah, memberikan persamaan matematis dan contoh soal, memberikan soal latihan dan menyimpulkan pembelajaran.
4. Hasil belajar adalah perolehan dari hasil belajar siswa sesuai dengan tujuan pengajaran (*ends are being attained*). Tujuan pengajaran menjadi hasil belajar potensial yang akan dicapai oleh anak melalui kegiatan belajarnya. Oleh karenanya tes hasil belajar sebagai alat untuk mengukur hasil belajar dalam proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan intruksional yang tercantum dalam kurikulum yang berlaku (Purwanto: 2008).
5. Aktivitas belajar siswa adalah kegiatan siswa secara aktif dan berkala yang melibatkan fisik, pikiran dan indera dalam proses pembelajaran. Aktivitas belajar siswa dinilai oleh observer menggunakan lembar penilaian aktivitas dan rubrik pedoman penilaian yang didasarkan pada langkah-langkah pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)*.