

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang bersifat umum bagi setiap manusia dimuka bumi ini. Pendidikan merupakan modal suatu bangsa untuk dapat berkembang secara optimal. Dalam era globalisasi ditandai dengan persaingan yang sangat kuat dalam bidang teknologi, manajemen dan sumber daya manusia (SDM), maka diperlukan pengelolaan pendidikan yang mampu mewujudkan pendidikan yang bermutu, relevan dengan kebutuhan masyarakat dan berdaya saing tinggi dalam kehidupan global (Hamalik, 2001). Maksudnya adalah perkembangan dan perubahan yang terjadi dalam kehidupan masyarakat, berbangsa dan bernegara, tidak lepas dari pengaruh perubahan global, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, seni dan budaya. Perkembangan dan perubahan yang terjadi secara terus menerus ini, menuntut perlunya peningkatan sumber daya manusia (SDM), termasuk penyempurnaan tujuan, proses pendidikan dan lain sebagainya. Ini semua guna mewujudkan masyarakat yang mampu bersaing dan menyesuaikan diri dengan perubahan zaman.

Pendidikan juga memegang peranan penting dalam pembangunan bangsa karena pendidikan sebagai akar pembangunan bangsa. Berkembangnya pendidikan sudah pasti berpengaruh terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi ini tidak dapat terlepas dari kemajuan ilmu fisika yang banyak menghasilkan temuan baru dalam bidang sains dan teknologi. Fisika adalah salah satu cabang IPA yang merupakan suatu ilmu pengetahuan yang mempelajari gejala-gejala alam dan interaksi didalamnya. Pelajaran fisika lebih menekankan agar siswa mampu berpikir kritis dan sistematis dalam memahami konsep fisika, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar Abdulrahman, 1999 (dalam Jihad dan Haris, 2008: 14). Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh sesuatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Hasil belajar merupakan pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif dan psikomotorik dari kegiatan belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu. Hasil belajar tersebut terjadi terutama berkat evaluasi guru. Hasil belajar dapat berupa dampak pengajaran dan dampak pengiring. Kedua dampak tersebut bermanfaat bagi guru dan siswa. Perbaikan perencanaan dan pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan guru pada pelajaran fisika diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar fisika siswa. Hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor (Syah, 2010:129) yang dibedakan antara faktor internal, faktor eksternal, dan faktor pendekatan belajar. Faktor internal berasal dari dalam diri siswa yang meliputi dua aspek, yakni aspek fisiologis dan aspek psikologis. Faktor yang dimaksud aspek fisiologis adalah kondisi jasmani dan kondisi panca indera, sedangkan faktor yang termasuk aspek psikologis adalah intelegensi siswa, sikap siswa, bakat siswa, minat siswa, dan motivasi siswa. Faktor eksternal yaitu faktor

yang berasal dari luar diri siswa. Seperti faktor internal, faktor eksternal juga terdiri atas dua macam, yakni faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan non-sosial. Faktor lingkungan sosial sekolah seperti para guru, para tenaga kependidikan (kepala sekolah dan wakil-wakilnya) dan teman-teman sekelas, sedangkan faktor-faktor yang termasuk lingkungan non-sosial ialah gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal siswa dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan siswa. Faktor pendekatan belajar merupakan jenis supaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pelajaran.

Selain ketiga faktor diatas mengajar dengan metode ceramah juga merupakan penyebab rendahnya hasil belajar siswa. Metode mengajar ceramah merupakan pengajaran satu arah yang tidak optimal untuk mengembangkan kemampuan baik guru maupun siswa. Belajar secara konvensional cenderung membuat siswa tidak aktif secara fisik dalam jangka waktu yang lama. Dalam proses pembelajaran seringkali dijumpai adanya kecenderungan siswa yang tidak mau bertanya meskipun sebenarnya belum mengerti dengan materi yang diajarkan oleh guru. Strategi yang sering digunakan oleh guru untuk mengaktifkan siswa adalah melibatkan siswa dalam diskusi dengan seluruh siswa. Tetapi strategi ini tidak terlalu efektif walaupun guru sudah mendorong siswa untuk berpartisipasi. Namun, kegiatan kelompok tersebut cenderung hanya menyelesaikan tugas. Siswa yang berkemampuan rendah kurang berperan dalam mengerjakan tugas. Sedangkan pada pembelajaran kooperatif tujuan kelompok tidak hanya menyelesaikan tugas yang diberikan tetapi juga memastikan bahwa setiap siswa dalam kelompoknya menguasai tugas yang diterimanya.

Untuk mengatasi masalah-masalah di atas maka perlu dikembangkan suatu tindakan yang baik dalam proses pembelajaran fisika. Salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran yang lebih efektif, yang dapat meningkatkan minat, semangat, kemampuan untuk dapat bekerja bersama teman dalam menemukan suatu permasalahan, dan kegembiraan siswa serta dengan sendirinya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran kooperatif yang diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT). Dimana model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan untuk melibatkan siswa dalam menelaah dan memahami materi dengan bermain dan bertanding.

Pembelajaran kooperatif tipe 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. Pada model ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan skor pada tim mereka. Permainan disusun dari pertanyaan yang relevan dengan pelajaran yang dirancang untuk mengetes pengetahuan yang diperoleh siswa dari penyampaian pelajaran di kelas dan kegiatan-kegiatan kelompok. Permainan itu dimainkan pada meja-meja turnamen. Setiap meja turnamen dapat diisi

oleh wakil-wakil kelompok yang berbeda, namun memiliki kemampuan setara. Permainan itu berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Tiap-tiap siswa akan mengambil sebuah kartu yang diberi angka dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang sesuai dengan angka tersebut. Turnamen ini memungkinkan bagi siswa dari semua tingkat untuk menyumbangkan dengan maksimal bagi skor-skor kelompoknya bila mereka berusaha dengan maksimal. Turnamen ini dapat berperan sebagai review materi pelajaran.

Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Terdapat lima komponen tahapan utama dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu: 1) Penyajian kelas, 2) Kelompok (Teams), 3) Permainan (Games), 4) pertandingan (tournament) dan 5) Penghargaan kelompok. Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **“Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Pada Materi Wujud Zat dan Perubahannya “**

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan dalam makalah ilmiah dapat dirumuskan bagaimana cara implemetasi Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Pada Materi Wujud Zat dan Perubahannya.

3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui cara implemetasikan Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Pada Materi Wujud Zat dan Perubahannya mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

4. Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah,serta tujuan penelitian,diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1) Manfaat Teoritis

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan pengetahuan bagi pendidik dan calon pendidik dalam mengetahui keadaan peserta didik dalam pembelajaran, khususnya Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Pada Materi Wujud Zat dan Perubahannya..

2) Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

- 1) Sebagai pengetahuan baru tentang model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT).
- 2) Peserta didik mampu belajar berpikir kritis, memecahkan permasalahan yang memiliki konteks dalam dunia nyata, semakin aktif dalam proses belajar.
- 3) Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

b. Bagi Guru

- 1) Sebagai alternatif pendidik dalam proses belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) yang dapat diterapkan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.
- 2) Memberikan pemahaman kepada pendidik tentang pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) untuk dapat diterapkan sesuai dengan kurikulum.

c. Bagi kepala sekolah

Kepala sekolah dapat mengarahkan guru untuk menggunakan Model Pembelajaran pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) yang dijadikan alternatif pilihan model pembelajaran ketika menemui masalah dalam pembelajaran, guna mendapatkan hasil belajar yang lebih baik.

d. Bagi Peneliti

- 1) Mendapatkan pengetahuan dan pengalaman mengenai pencarian dalam pembelajaran serta bagaimana cara untuk memecahkan masalah tersebut.
- 2) Memberikan dorongan dan motivasi bagi peneliti lain untuk memberikan ide, gagasan dan sumber bagi dunia pendidikan.