

BAB I

Pendahuluan

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan dalam kehidupan manusia, dimana berbagai permasalahan hanya dapat dipecahkan dengan upaya penguasaan dan peningkatan ilmu pengetahuan dan teknologi. Selain bermanfaat bagi kehidupan manusia disatu sisi perubahan tersebut membawa manusia kedalam era persaingan global yang semakin ketat. Agar mampu berperan dalam persaingan global, maka sebagai bangsa kita perlu terus mengembangkan dan meningkatkan kualitas sumberdaya manusia yang dimiliki dengan kualitas pendidikan yang tinggi pula. Selain itu sebagai umat Islam juga harus belajar dengan penuh semangat. Seperti yang dijelaskan di dalam Al Qur'an surat Al- Mujadalah ayat 11

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا
يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ
وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۚ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ [المجادلة/11]

Artinya : “Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: “Berlapang-lapanglah dalam majlis”, maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: “Berdirilah kamu”, maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu

pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan (QS. Al-mujadalah : 11)”.

Betapa pentingnya ilmu pengetahuan, selain itu Allah juga akan meninggikan derajat bagi orang-orang yang berilmu.

Pendidikan adalah proses pembelajaran, dimana sebagai upaya untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas peserta didik, melalui interaksi dan pengalaman belajar.¹ dalam hal ini, pendidikan akan berkualitas manakala didukung dengan pembelajaran yang berkualitas juga. Sedang proses pembelajaran saat ini hanya menuntut peserta didik untuk mengetahui saja. Sedangkan proses pembelajaran akan lebih menarik dan bermakna jika peserta didik mengalami langsung, jadi peserta didik bukan hanya saja mengetahui, akan tetapi mengalami. Mengalami langsung proses pembelajaran akan mengaktifkan banyak indera, informasi yang masuk dari berbagai indera juga akan bertahan lebih lama dalam fikiran peserta didik, dalam hal ini Peranan guru sebagai pengelola proses pembelajaran sangat menentukan kualitas proses belajar, yang pada akhirnya akan bermuara pada kualitas hasil belajar.²

Namun di dalam dunia pendidikan sering ditemui berbagai masalah yang berkaitan dengan masalah implementasi pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran pada

¹ E. Mulyasa, *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan; Kemandirian Guru dan Kepala Sekolah*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008), hlm 187.

² M. Hosnan, *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2014), hlm. 437.

umumnya guru masih menerapkan pembelajaran yang bersifat konvensional yang pada tahap pelaksanaan pembelajarannya dimulai dari menjelaskan materi, memberi contoh dan dilanjutkan dengan latihan soal, sehingga pembelajaran cenderung berpusat pada guru. Hal itu dikarenakan peserta didik tidak belajar untuk berfikir kritis, berlatih menemukan konsep maupun mengembangkan kreativitasnya. Jarang sekali guru mengelompokkan peserta didik dalam kelompok belajar, sehingga kurang terjadi interaksi antara peserta didik dengan peserta didik ataupun peserta didik dengan guru. Padahal peranan guru sangatlah penting dalam menentukan hasil belajar peserta didik. Guru mempunyai tugas untuk membimbing, mendorong dan memberikan fasilitas belajar bagi peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.³

Salah satu masalah yang dihadapi dalam dunia pendidikan kita adalah lemahnya proses pembelajaran yang kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berfikir dan hanya diarahkan kepada kemampuan anak untuk menghafal informasi. Dengan menggunakan model konvensional atau ceramah Otak anak dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut memahami informasi yang diingatnya itu untuk menghubungkan dengan kehidupan sehari-hari. Akibatnya, ketika peserta didik lulus dari sekolah, mereka

³ Abu Ahmadi dan Widodo Supriono, *Psikologi Belajar*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2013), hlm. 104

pintar teoritis tetapi mereka miskin aplikasi. Pendidikan sekolah terlalu menjejali otak anak dengan berbagai bahan ajar yang harus dihafal, tetapi tidak diarahkan untuk mengembangkan dan membangun karakter serta potensi yang dimiliki. Dengan kata lain, proses pendidikan kita tidak diarahkan membentuk manusia yang cerdas, memiliki kemampuan untuk memecahkan masalah hidup, serta tidak diarahkan untuk membentuk manusia yang inovatif dan kreatif.

Materi *Listrik Dinamis* merupakan materi dengan konsep yang fenomenanya dapat diamati dalam kehidupan sehari-hari, listrik sudah menjadi sumber energi banyak bidang, di rumah, di sekolah, di kantor, dan lain-lain. Tanpa adanya listrik dunia ini akan serasa gelap dan hampa. Listrik adalah salah satu bentuk energi yang ditimbulkan oleh gerak partikel-partikel bermuatan yang disebut elektron. Listrik sudah ada sejak terbentuknya alam raya ini. Peristiwa listrik secara alami di alam raya ini yang dapat dilihat yaitu petir.

Masalah yang dihadapi peserta didik pada materi pokok listrik dinamis di MA NU 01 Banyuputih adalah kurangnya minat belajar dan rendahnya nilai peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Arini Ainul Hanifah, S.Pd selaku guru pengampu mata pelajaran fisika kelas X di MA NU 01 Banyuputih Batang pada tanggal 10 Oktober 2015 pukul 10.00 WIB, diperoleh informasi bahwa rata-rata nilai peserta didik yang kurang dari 65 pada pembelajaran fisika materi listrik

dinamis yang masih belum memenuhi KKM sebesar 70. Dalam wawancara kami Ibu Arini Ainul Hanifah, S.Pd menyebutkan bahwa Peserta didik masih kurang dalam memahami konsep sehingga mengalami kesulitan dalam penyelesaian soal, serta penerapan rumus yang kurang tepat. Selain masalah materi, minat peserta didik dalam pembelajaran fisika juga masih kurang. Hal ini dapat dilihat dari peserta didik yang masih banyak yang tidak memperhatikan saat guru menyampaikan materi pembelajaran. Proses pembelajaran yang masih menggunakan metode konvensional, yaitu guru menjelaskan materi dan kemudian peserta didik diminta untuk mengerjakan soal, membuat peserta didik kurang berminat untuk menanggapi penyelesaian soal, dan tidak mau bertanya kepada peserta didik lain atau guru apabila belum faham selain itu peserta didik juga tidak mau untuk mencari informasi dari materi buku lain sehingga mengakibatkan peserta didik pasif dan kurang berminat dalam pembelajaran dan peserta didik hanya tinggal menerima materi saja.

Untuk mengatasi permasalahan-permasalahan tersebut, diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat membantu peserta didik untuk memahami konsep dengan jelas, membiasakan peserta didik aktif dalam pembelajaran, meningkatkan minat belajar dan memaksimalkan hasil belajar peserta didik. Pemilihan model pembelajaran yang tepat akan turut menentukan efektivitas dan efisiensi pembelajaran.

Penggunaan model pembelajaran yang bervariasi akan membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran salah satunya dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT).

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang mana peserta didik memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka. *Teams Games Tournament* (TGT) dapat digunakan dalam berbagai macam pelajaran, dari ilmu-ilmu eksak, ilmu-ilmu sosial maupun bahasa dari jenjang pendidikan dasar hingga perguruan tinggi.⁴

Dengan pemberian soal dalam setiap komponen dalam TGT, baik yang diberikan secara klasikal yang disampaikan guru pada presentasi kelas maupun yang diberikan secara kelompok dengan menggunakan game, peserta didik dapat berlatih soal-soal yang lebih banyak dan variatif dengan cara yang menyenangkan sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan tetap bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Jadi peserta didik dapat memperoleh penguasaan materi yang lebih baik karena sering berlatih mengerjakan soal. Dengan penguasaan materi yang lebih baik, hasil belajar peserta didik pun akan baik pula.

⁴Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, (Jakarta: Kencana Prenada, 2009), hlm. 83.

Dengan penerapan pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) guru berusaha menunjukkan kepada peserta didik bahwa materi *Listrik Dinamis* bisa dipelajari dengan menyenangkan, yaitu dengan cara games dan langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menuntut peserta didik untuk menerapkan konsep dalam menyelesaikan masalah agar dapat membantu menambahkan point pada kelompoknya, sehingga guru dapat mengetahui seberapa besar pengetahuan peserta didik pada materi yang dipelajari. Maka dari itu, perlu dilakukan sebuah model *Teams Games Tournament* (TGT) agar tercapai tujuan pembelajaran yang maksimal.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis sangat tertarik untuk mengkaji lebih lanjut fenomena tersebut dalam pembahasan penelitian yang berjudul

**“EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MODEL
PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
(TGT) TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR
PADA MATERI POKOK LISTRIK DINAMIS KELAS X
MANU 01 BANYUPUTIH BATANG TAHUN 2015 / 2016”**

B. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang, alasan pemilihan judul dan penegasan istilah seperti diuraikan diatas, maka penulis merumuskan pokok masalah sebagai obyek pembahasan dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah model *Teams Games Tournament* efektif terhadap minat belajar peserta didik di kelas X MANU 01 Banyuputih Batang, pada materi pokok *Listrik Dinamis* tahun pelajaran 2015/2016.?
2. Apakah model *Teams Games Tournament* efektif terhadap hasil belajar peserta didik di kelas X MANU 01 Banyuputih Batang, pada materi pokok *Listrik Dinamis* tahun pelajaran 2015/2016.?

C. Tujuan Dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk:

- a. Mengetahui apakah penggunaan model pembelajaran *Teams Games Turnament* efektif terhadap minat belajar peserta didik kelas X MANU 01 Banyuputih Batang pada materi *Listrik Dinamis* tahun pelajaran 2015/2016.
- b. Mengetahui apakah penggunaan model pembelajaran *Teams Games Turnament* efektif terhadap hasil belajar peserta didik kelas X MANU 01 Banyuputih Batang pada materi *Listrik Dinamis* tahun pelajaran 2015/2016.

2. Manfaat

a. Bagi Guru

- 1) Memotivasi guru untuk meningkatkan kreativitasnya menyajikan model belajar dalam proses belajar mengajar (PBM), sehingga dapat memperbaiki pembelajaran dan pengajaran yang ada.

- 2) Memberi rezensi kepada guru mengenai model pendekatan-pendekatan dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran akan lebih bervariasi.
 - 3) Memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran.
- b. Bagi Peserta didik
- 1) Membiasakan peserta didik belajar secara mandiri , sehingga mampu bersikap dan berfikir kritis, teliti dan tanggung jawab.
 - 2) Dapat meningkatkan peran aktif peserta didik dalam pelajaran dengan menggunakan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.
 - 3) Menumbuhkan minat peserta didik melakukan diskusi dalam memecahkan masalah.
- c. Bagi Sekolah
- 1) Meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya dalam mata pelajaran fisika.
 - 2) Menghasilkan bahan kajian untuk sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas sekolah.
 - 3) Meningkatkan kualitas akademik peserta didik khususnya pada pelajaran fisika.
- d. Bagi Peneliti
- 1) Mendapat pengalaman langsung melaksanakan pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* pada materi *Listrik Dinamis*.

- 2) Sebagai bekal peneliti sebagai calon guru fisika agar siap melaksanakan tugas di lapangan.