

-BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi setiap orang dalam proses kehidupan. Karena dalam dunia yang semakin maju dan ilmu pengetahuan yang semakin berkembang tentu sangat diperlukan pembaharuan pengetahuan dalam diri setiap individu agar bisa memperoleh sumber daya manusia yang berkualitas. Sebagaimana yang tercantum dalam tujuan pendidikan nasional yaitu mengembangkan segala potensi yang dimiliki peserta didik agar menjadi manusia yang bertakwa kepada Tuhan, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri dan bertanggung jawab. Apabila tujuan tersebut dapat tercapai diharapkan dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu bersaing.

Sekolah sebagai lembaga formal untuk melaksanakan pendidikan diharapkan bisa meningkatkan mutu pendidikan. Peningkatan mutu pendidikan di sekolah dapat diwujudkan melalui pembelajaran yang baik. Proses pembelajaran yang baik sangat dipengaruhi oleh banyak faktor diantaranya kurikulum, pendidik, peserta didik, pendekatan, model dan metode pembelajaran yang diterapkan. Salah satu upaya agar bisa berjalannya proses pembelajaran yang baik adalah dengan memperbaiki proses belajar mengajar.

Proses belajar mengajar bisa terlaksana apabila semua komponen pembelajaran sejalan artinya ada interaksi dan timbal balik yang baik dari semua komponen pembelajaran yakni pendidik, peserta didik dan model pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran yang sesuai sangat berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik dan hasil belajar peserta didik pada suatu mata pelajaran. Sebagai seorang pendidik tentu harus selalu mengikuti setiap perkembangan dalam dunia pendidikan. Untuk menciptakan suasana belajar yang efektif dan efisien, diperlukan kreatifitas yang tinggi dalam memilih model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan dan juga kondisi peserta didik.

Minat merupakan rasa lebih suka atau tertarik pada sesuatu. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Slameto, minat belajar dapat diukur dengan empat indikator yaitu ketertarikan untuk belajar, perhatian dalam belajar, motivasi dalam belajar dan pengetahuan Nurhasana dan Sobandi (2016). Ketertarikan untuk belajar dapat diartikan apabila seseorang sudah memiliki minat terhadap pelajaran tertentu maka ia akan tertarik dengan pelajaran itu. Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa seseorang terhadap pengamatan, pengertian dengan mengesampingkan hal lainnya yang tidak berkaitan dengan minatnya tersebut. Motivasi merupakan usaha atau pendorong yang dilakukan secara sadar dan terarah demi tercapainya tujuan sesuai yang diharapkan dalam situasi interaksi belajar. Pengetahuan diartikan bahwa jika seseorang mempunyai minat pada pelajaran tertentu ia akan mempunyai pengetahuan yang luas tentang pelajaran tersebut serta manfaat

dalam kehidupan kesehariannya. Jadi apabila seseorang memiliki minat terhadap pelajaran tersebut ia akan betul-betul memfokuskan dirinya untuk memperoleh suatu pengetahuan atau pengalaman baru yang nantinya bisa ia manfaatkan dalam kehidupannya.

Hasil belajar merupakan ukuran kemampuan yang diperoleh setelah proses pembelajaran dilaksanakan untuk melihat perubahan yang ditunjukan peserta didik yang sudah mengalami belajar. Perubahan tersebut dapat berupa perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap, dan keterampilan peserta didik sehingga lebih baik dari sebelumnya. Hasil belajar kognitif meliputi kegiatan mental, dan segala upaya yang mengukur kemampuan otak. Dalam ranah kognitif terdapat enam jenjang proses berpikir yaitu ingatan, pemahaman, penerapan, menganalisis, menilai dan mencipta. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Ricardo dan Meilani (2017) hasil belajar merupakan akumulasi pembelajaran yang didapatkan oleh peserta didik selama proses pembelajaran.

SMA negeri 4 Kupang merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang menerapkan Kurikulum 2013. Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) untuk mata pelajaran fisika kelas X MIA pada SMA Negeri 4 Kupang adalah 73. Jadi, KKM inilah yang menjadi patokan untuk menentukan ketuntasan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan KKM tersebut peserta didik dikatakan hasil belajarnya tuntas apabila mencapai $KKM > 73$, sedangkan peserta didik yang dikatakan tidak tuntas dalam belajar jika tidak mencapai KKM yang dimaksud.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara didapat bahwa : (1) Peserta didik lebih banyak bermain di kelas saat pelajaran daripada memperhatikan penjelasan guru. (2) Peserta didik tidak mengumpulkan tugas tepat waktu. (3) Peserta didik tidak mempunyai inisiatif untuk mencari sumber belajar sendiri. (4) Peserta didik kurang aktif dalam mengerjakan tugas kelompok. (5) Peserta didik Merasa bahwa pelajaran fisika itu sulit karena terlalu banyak rumus. (6) Peserta didik kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran. (7) Peserta didik kurang sungguh-sungguh dalam proses praktikum dan diskusi. (8) Peserta didik kurang mampu untuk menerima pelajaran yang disampaikan pendidik. (9) Peserta didik kurang memperhatikan penjelasan guru. (10) Peserta didik kurang berinisiatif bertanya mengenai materi pembelajaran. (11) peserta didik tidak mengumpulkan tugas tepat waktu

Berdasarkan beberapa permasalahan yang ditemukan di atas upaya yang dilakukan pendidik yaitu dengan memilih model atau pendekatan pembelajaran yang tepat digunakan dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilakukan untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Dalam usaha menciptakan pengalaman belajar bagi peserta didik, pendidik dituntut untuk dapat menentukan model pembelajaran yang dapat menarik minat peserta didik. Menentukan model pembelajaran yang sesuai bukanlah pekerjaan yang mudah. Model pembelajaran yang ada bermacam-macam dan kebaikan dari setiap model tersebut sangat bergantung pada tujuan pembelajaran.

Dalam menerapkan suatu model, selain memperhatikan terciptanya proses belajar dalam diri peserta didik juga tidak boleh meninggalkan peran pendidik dalam membimbing peserta didik untuk belajar karena pada dasarnya peserta didik masih memerlukan motivasi dan dorongan untuk belajar. Agar dapat mencapai interaksi belajar mengajar yang baik diperlukan adanya komunikasi yang baik antara pendidik dan peserta didik. Hal ini bertujuan agar kegiatan mendidik oleh pendidik dan kegiatan belajar oleh peserta didik dapat berjalan dengan baik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai, yakni tercapainya hasil belajar peserta didik yang memuaskan.

Model pembelajaran yang dipilih oleh pendidik tentunya harus mempertimbangkan kondisi peserta didik. Selain itu perlu diperhatikan bahwa setiap model pembelajaran mempunyai kelebihan serta kekurangan masing-masing. Salah satu model pembelajaran yang bisa digunakan adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Rusman (2014:224) mendefinisikan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran tipe kooperatif yang mempunyai tema belajar sambil bermain. Yang membedakan model pembelajaran TGT dengan model pembelajaran kooperatif lainnya adalah model TGT menambahkan dimensi kegembiraan yang diperoleh dari permainan. Dengan demikian teman satu tim akan saling membantu dalam mempersiapkan diri dengan permainan sambil mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lain. Bermain merupakan aktifitas yang membantu anak untuk mencapai perkembangan yang utuh baik

secara fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional (Andang Ismail, 2006 : 15-16).

Penelitian serupa juga pernah dilakukan oleh peneliti-peneliti terdahulu seperti yang pernah diteliti oleh (1) Rabiatul Khairiah (2018), dengan judul penelitian Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas V MIN Medan Maimun. (3) Lia Wahidah (2016), dengan judul penelitian Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 06 Metro Barat. (3) Titin Sulistyowati, dengan judul penelitian Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Matematika di SMPN 2 Sumbergempol Tahun ajaran 2016/2017.

Berdasarkan pemikiran di atas, peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul :

“PENGARUH MINAT BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF DENGAN MENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) PADA MATERI GETARAN HARMONIS DI SMA NEGERI 4 KUPANG”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka yang menjadi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana kemampuan guru dalam mengelolah pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ?
2. Adakah pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar kognitif dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi geratan harmonis di SMA Negeri 4 Kupang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Mendeskripsikan kemampuan pendidik dalam mengelolah pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).
2. Mengetahui pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar kognitif dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi getaran harmonis sederhana di SMA Negeri 4 Kupang.

D. Batasan Istilah

Penelitian ini dilakukan dengan membatasi ruang lingkup penelitian.

Batas-batas penelitian ini adalah :

1. Penelitian dilakukan pada peserta didik kelas X MIA3 di SMA Negeri 4 Kupang .
2. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2019/2020.

3. Materi pokok yang digunakan dalam penelitian ini adalah getaran harmonis .
4. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peserta Didik
 - a. Meningkatkan peran aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.
 - b. Meningkatkan minat peserta didik pada mata pelajaran fisika
 - c. Meningkatkan hasil belajar fisika pada materi getaran harmonik
 - d. Meningkatkan semangat belajar peserta didik
 - e. Meningkatkan interaksi sosial antara teman dalam bentuk kerjasama
2. Bagi Pendidik
 - a. Sebagai bahan referensi pendidik dalam memilih model pembelajaran yang tepat sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik
 - b. Membantu mengatasi permasalahan yang dihadapi peserta didik kegiatan pembelajaran khususnya mata pelajaran fisika

3. Bagi peneliti

Agar memiliki pengetahuan yang luas mengenai model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) dan memiliki keterampilan untuk menerapkannya, khususnya dalam pengajaran fisika.

4. Bagi sekolah

Memberikan masukan dan solusi bagi sekolah dalam rangka memperbaiki dan meningkatkan kegiatan pembelajaran yang lebih baik sehingga dapat meningkatkan mutu sekolah.

5. Bagi LPTK Unwira

Bagi LPTK Unwira penelitian ini sangat bermanfaat dalam rangka perbaikan sistem pendidikan. Terlebih Universitas ini memiliki tugas menghasilkan calon-calon pendidik profesional dimasa depan dan dapat menjadikan bahan masukan dalam mempersiapkan calon pendidik dan juga sebagai pengembangan keilmuan khususnya masalah pembelajaran