

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pelajaran fisika adalah salah satu mata pelajaran yang sampai saat ini masih dianggap sulit oleh siswa, sedangkan ilmu fisika dapat ditemui dan dipelajari di kehidupan sehari-hari. Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan di SMA Karya Ruteng Nusa Tenggara Timur (NTT), diketahui bahwa siswa kelas X-1 dalam proses pembelajaran fisika kurang mampu menguasai materi yang diberikan oleh guru mata pelajaran. Siswa yang memenuhi Standar Ketuntasan Minimum (SKM) pada ulangan fisika terakhir hanya 28,57%. Standar Ketuntasan Minimum (SKM) yaitu 65. Berdasarkan observasi sekitar 25% siswa yang aktif dalam proses pembelajaran. Sedangkan, siswa lainnya kurang memperhatikan saat guru menjelaskan di depan kelas, siswa lebih suka bercerita dengan teman dan bermain. Selain itu, banyak siswa yang hanya diam, mendengarkan dan mencatat saja di dalam kelas. Siswa merasa jenuh dengan pembelajaran, khususnya pada materi yang membutuhkan hafalan. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa kurang mendapatkan motivasi dalam belajar fisika sehingga perlu dicari solusi untuk meningkatkan kembali keaktifan dan prestasi belajar dengan membentuk kelompok dan memberikan siswa hal-hal menyenangkan yang menimbulkan kompetisi positif dalam belajar fisika.

Beberapa metode telah diterapkan oleh guru untuk mengatasi masalah, seperti metode ceramah, metode diskusi dan metode pemecahan masalah. Tetapi metode yang diterapkan belum dapat secara efektif mengatasi permasalahan. Model pembelajaran yang sekiranya membantu adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif yang diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement*

*Division* (STAD) dengan permainan *take and match*. STAD lebih mengacu kepada belajar kelompok siswa, memberikan informasi akademik baru kepada siswa setiap minggu menggunakan presentasi verbal atau teks. Permainan *take and match* dikerjakan siswa secara berkelompok. Permainan *take and match* dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi dengan saling berdiskusi antar teman kelompok menggunakan bahasa yang lebih mudah dimengerti dan dapat membangkitkan minat siswa dalam menyelesaikan soal-soal latihan yang diberikan oleh guru mata pelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “**Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD dengan Permainan *Take and Match* untuk Meningkatkan Keaktifan dan Prestasi Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Suhu dan Kalor di Kelas X-1 SMA Karya Ruteng NTT**”

## **1.2 Rumusan Masalah**

Bagaimana model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan permainan *take and match* dapat meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa pada pokok bahasan suhu dan kalor di kelas X-1 SMA Karya Ruteng NTT?

## **1.3 Hipotesis Tindakan**

Hipotesis yang diajukan adalah “Jika pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan permainan *take and match* diterapkan dengan baik dan benar, maka keaktifan dan prestasi belajar siswa di kelas X-1 SMA Karya Ruteng NTT meningkat dan memenuhi SKM yang telah ditentukan”.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Penelitian bertujuan untuk:

1. Meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran.
2. Meningkatkan prestasi belajar siswa.

#### **1.5 Indikator Keberhasilan**

Sebagai indikasi bahwa tujuan penelitian tercapai adalah:

1. Minimal 60% siswa aktif dalam proses pembelajaran.
2. Minimal 60% siswa mencapai SKM (SKM = 65).
3. Skor rata-rata kelas  $\geq 65$ .

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

PTK diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat bagi siswa
  - a. Meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran fisika.
  - b. Meningkatkan rasa kebersamaan dan kerjasama siswa dalam kelompok saat kegiatan pembelajaran berlangsung.
  - c. Berani mengungkapkan pendapat dalam kelompok.
  - d. Meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada pelajaran fisika.
2. Manfaat bagi guru
  - a. Menambah keterampilan dalam melakukan variasi model pembelajaran.
  - b. Meningkatkan keterampilan dalam melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas.
  - c. Meningkatkan pengetahuan peneliti dalam menguasai materi pelajaran.

3. Manfaat bagi sekolah
  - a. Menambah sarana media sekolah.
  - b. Meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan permainan *take and match*.
  - c. Adanya solusi untuk menangani masalah keaktifan dan prestasi belajar siswa.

### **1.7 Ruang Lingkup**

Ruang lingkup dalam penelitian sebagai berikut :

1. Penelitian menggunakan kelas X-1 SMA Karya Ruteng NTT.
2. Keaktifan siswa dilihat dari hasil observasi melalui rubrik.
3. Prestasi belajar siswa diukur dari tes hasil belajar.
4. Materi pelajaran fisika yang disampaikan adalah pokok bahasan suhu dan kalor.

### **1.8 Sistematika Penulisan**

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab I menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, hipotesis tindakan, tujuan penelitian, indikator penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup dan sistematika penulisan.

#### **BAB II : KAJIAN PUSTAKA**

Bab II menjelaskan tentang tinjauan pustaka yang meliputi teori pembelajaran kooperatif, pembelajaran kooperatif tipe STAD, permainan *take and match*, keaktifan, prestasi belajar, materi tentang suhu dan kalor, kajian terdahulu dan kerangka berpikir.

### BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab III menjelaskan tentang metode penelitian, bagan penelitian, *setting* penelitian, siklus penelitian, indikator keberhasilan Penelitian Tindakan Kelas, sumber dan metode pengumpulan data, dan metode analisis data.

### BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab IV menjelaskan tentang observasi awal, siklus I Penelitian Tindakan Kelas (Perencanaan, Pelaksanaan, Observasi, dan Refleksi), siklus II Penelitian Tindakan Kelas (Perencanaan, Pelaksanaan, Observasi, dan Refleksi) dan pembahasan.

### BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab V menjelaskan tentang kesimpulan dari hasil PTK di kelas X-1 SMA Karya Ruteng dan saran untuk penelitian selanjutnya.