

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) merupakan kurikulum teknologis yang memiliki karakteristik dan berorientasi pada disiplin ilmu, pengembangan individu, dan mengakses kepentingan daerah. KTSP menuntut adanya keaktifan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung, sehingga peran guru dalam kelas hanya sebagai motivator, dinamisator dan fasilitator untuk membantu siswa dalam belajar (Sanjaya, 2008).

Pendidikan merupakan salah satu bentuk upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan saat ini menempatkan siswa sebagai titik pusat terjadinya proses belajar dimana siswa sebagai subjek yang dikembangkan melalui pengalaman belajar.

Masalah utama dalam pembelajaran pada pendidikan formal (sekolah) dewasa ini adalah masih rendahnya daya serap peserta didik. Hal ini tampak dari rerata hasil belajar peserta didik yang senantiasa masih sangat memprihatinkan. Prestasi ini tentunya merupakan hasil kondisi pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan tidak menyentuh ranah dimensi peserta didik itu sendiri, yaitu bagaimana sebenarnya belajar (belajar untuk belajar). Dalam arti yang lebih substansial, bahwa proses pembelajaran hingga saat ini masih memberikan dominasi guru dan tidak memberikan akses bagi anak didik untuk berkembang secara mandiri melalui penemuan dalam proses berpikirnya (Trianto, 2009).

Pendekatan pembelajaran klasikal dengan menggunakan metode ceramah sampai saat ini masih sangat disukai oleh para guru karena memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dengan metode lain. Keunggulan metode ceramah antara lain hemat dalam penggunaan waktu dan media, disamping itu juga ekonomis dan praktis dalam menyampaikan isi pembelajaran. Dengan metode ceramah, guru akan mudah mengontrol kecepatan mengajar sehingga mudah menentukan kapan selesainya penyampaian seluruh isi pembelajaran. Namun,

harus diakui tidak selamanya pembelajaran dengan ceramah dapat berlangsung dengan baik. Gejala negatif yang sering dikeluhkan guru adalah siswa menjadi cepat bosan dan tidak memperhatikan materi yang diceramahkan. Siswa saling berbicara dengan temannya tanpa menghiraukan guru yang sedang berceramah, merupakan pemandangan kelas yang biasa. Mengingat adanya kelemahan dalam pembelajaran yang menggunakan guru sebagai sumber belajar utama, maka perlu ada usaha untuk mengatasi kelemahan-kelemahan tersebut (Wena, 2008).

Seiring dengan perkembangan zaman yang semakin modern maka faktor kompetensi guru sangatlah dituntut, dalam arti guru harus mampu meramu wawasan pembelajaran yang lebih menarik dan disukai oleh peserta didik. Guru harus mampu memilih dan mengkombinasikan metode, model, dan media dalam pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Perlunya pemilihan model dan media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa untuk mengurangi dan menghilangkan sifat abstrak dalam materi yang disampaikan.

Berdasarkan hasil observasi peneliti terhadap hasil belajar kimia siswa SMA Swasta Dharmawangsa Medan, menunjukkan bahwa minat belajar kimia siswa sudah tergolong tinggi. Dalam hal ini, minat belajar sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Namun, minat belajar yang tinggi tidak sejalan dengan hasil belajar yang tinggi pula. Nilai rata-rata kimia yang dilihat dari hasil ulangan harian siswa menunjukkan bahwa nilai ulangan siswa masih di bawah kriteria ketuntasan. Banyak faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar kimia siswa, diantaranya dapat berasal dari dalam diri siswa (faktor internal) maupun dari luar diri siswa (faktor eksternal). Salah satu faktor yang berasal dari dalam diri siswa adalah aktivitas siswa. Siswa menganggap pelajaran kimia adalah pelajaran yang sulit, sehingga siswa sudah terlebih dahulu merasa kurang mampu untuk mempelajarinya. Hal ini disebabkan proses pembelajaran kimia di sekolah selama ini terlihat kurang menarik, pembelajaran hanya satu arah, kimia disajikan hanya sebagai kumpulan rumus dan konsep yang harus dihafal mati oleh siswa sehingga siswa merasa jenuh, suasana kelas cenderung pasif, sedikit sekali siswa yang bertanya pada guru meskipun materi yang diajarkan belum dapat dipahami. Keadaan demikian menimbulkan, kebosanan, sikap masa bodoh, sehingga

perhatian, minat, dan motivasi siswa dalam pembelajaran menjadi rendah. Hal ini akan berdampak terhadap ketidaktercapaian tujuan pembelajaran kimia. Salah satu faktor eksternal bersumber dari guru adalah penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi dalam proses pembelajaran.

Karakteristik materi pada pokok bahasan laju reaksi adalah bersifat hitungan dan ada beberapa konsep dari laju reaksi yang erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari, sehingga siswa menganggap bahwa pokok bahasan laju reaksi adalah materi yang sulit. Hal ini terjadi karena guru kurang memberikan contoh-contoh konkrit tentang reaksi-reaksi yang ada di lingkungan sekitar dan sering dijumpai siswa. Pokok bahasan laju reaksi adalah salah satu pokok bahasan kimia di SMA yang membahas tentang konsentrasi larutan, faktor-faktor yang mempercepat laju reaksi, orde reaksi dan pengaruh konsentrasi terhadap laju reaksi. Pokok bahasan laju reaksi sangat erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari, maka diperlukan pengaplikasian media dalam menyampaikan pokok bahasan ini sehingga siswa lebih mudah memahami materi pelajaran dan membangun suasana yang tidak membosankan selama proses belajar mengajar berlangsung.

Model pembelajaran yang dapat digunakan pada pokok bahasan Laju Reaksi adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) digunakan untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan terhadap kelompoknya. Dengan diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) diharapkan dapat membantu meningkatkan penguasaan konsep belajar siswa sekaligus siswa dapat lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Adapun media yang digunakan dalam menyampaikan pokok bahasan laju reaksi adalah media berbasis komputer, yaitu pembelajaran yang menggunakan komputer sebagai alat bantu.

Menurut penelitian yang dilakukan Mahdina (2010) menyatakan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 76,16%. Selanjutnya Kale (2011) dalam penelitiannya juga menyatakan bahwa model pembelajaran TGT dengan metode demonstrasi dapat meningkatkan hasil belajar kimia siswa. Penelitian model pembelajaran TGT

dengan media kartu remi yang dilakukan Huraim (2011) juga terbukti dapat meningkatkan hasil belajar kimia siswa. Penelitian lain juga telah dilakukan Yehan (2010), menyatakan bahwa pembelajaran dengan multimedia komputer dapat meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan paparan yang telah dikemukakan, maka peneliti terinspirasi untuk melakukan penelitian lanjutan yang menggabungkan antara model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media berbasis komputer. Oleh karena itu, peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian dengan judul: **“Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model *Teams Games Tournament* (TGT) yang Diintegrasikan dengan Media Berbasis Komputer dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kimia Siswa pada Pokok Bahasan Laju Reaksi”**.

## 1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

- a. Mengapa siswa menganggap pelajaran kimia merupakan pelajaran yang sulit?
- b. Apakah pendekatan pembelajaran klasikal dengan menggunakan metode ceramah masih dominan digunakan dalam belajar?
- c. Apakah ada pengaruh penerapan model pembelajaran terhadap hasil belajar kimia siswa dalam ranah kognitif dan afektif?
- d. Apakah ada pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar kimia siswa dalam ranah kognitif dan afektif?

## 1.3. Batasan Masalah

Adapun yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Objek penelitian adalah siswa kelas XI semester 1 SMA Swasta Dharmawangsa Medan Tahun Ajaran 2012/ 2013 pada pokok bahasan laju reaksi.

2. Penerapan pembelajaran pada siswa dalam 2 kelompok kelas, dimana kelas pertama diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media berbasis komputer, dan kelas kedua diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT tanpa media berbasis komputer.
3. Media pembelajaran yang digunakan adalah media berbasis komputer dalam bentuk *Microsoft Powerpoint* yang dikombinasikan dengan *Macromedia Flash*.

#### 1.4. Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah peningkatan hasil belajar kimia siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang diintegrasikan dengan media berbasis komputer lebih tinggi daripada peningkatan hasil belajar kimia siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) tanpa media berbasis komputer pada pokok bahasan Laju Reaksi?
2. Berapakah persen (%) efektivitas pembelajaran model *Teams Games Tournament* (TGT) yang diintegrasikan dengan media berbasis komputer dalam meningkatkan hasil belajar kimia siswa pada pokok bahasan laju reaksi?

#### 1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui apakah peningkatan hasil belajar kimia siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang diintegrasikan dengan media berbasis komputer lebih tinggi daripada peningkatan hasil belajar kimia siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) tanpa media berbasis komputer pada pokok bahasan Laju Reaksi.
2. Untuk mengetahui persen (%) efektivitas pembelajaran model *Teams Games Tournament* (TGT) yang diintegrasikan dengan media berbasis

komputer dalam meningkatkan hasil belajar kimia siswa pada pokok bahasan laju reaksi.

### **1.6. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah :

1. Bagi siswa, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar kimia yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran TGT dengan media berbasis komputer.
2. Bagi guru, sebagai bahan masukan dalam upaya meningkatkan hasil dan efektifitas belajar kimia siswa.
3. Berguna bagi pihak-pihak yang berkepentingan lainnya sebagai bahan rujukan untuk penelitian selanjutnya.