

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan kimia pada masa sekarang mempunyai peranan yang sangat penting dalam kehidupan, karena kimia merupakan ilmu dasar untuk tumbuh kembangnya teknologi. Kimia merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit oleh siswa, sehingga siswa kurang tertarik untuk mempelajarinya. Kesulitan tersebut terkait dengan karakter ilmu kimia itu sendiri dan pengajaran yang dilakukan oleh guru yang dianggap kurang menarik bagi siswa. Selain itu siswa cenderung menganggap belajar itu sebagai suatu beban, bukan suatu kegemaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang saya lakukan kepada salah satu guru kimia di SMA Negeri 12 Medan pada saat observasi, maka dapat saya simpulkan beberapa kelemahan dalam pembelajaran kimia, yaitu: (1) Pembelajaran masih didominasi oleh guru, dimana guru menjadi satu-satunya sumber pengetahuan bagi siswa. (2) Guru masih sering menerapkan metode ceramah sehingga siswa cepat bosan dan tidak tertarik dengan pembelajaran yang sedang berlangsung. (3) Siswa hanya menunggu dan menerima pelajaran yang diberikan tanpa ada umpan balik yang mendalam akan materi yang diberikan sehingga siswa menjadi pasif. (4) Para guru masih jarang sekali bahkan hampir tidak pernah menggunakan media pembelajaran dalam menyampaikan materi pelajaran.

Model pembelajaran memegang peranan penting dalam interaksi belajar mengajar. Salah satu model pembelajaran yang efektif untuk mengikuti kurikulum yang berlangsung saat ini adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif sesuai dengan fitrah manusia sebagai makhluk sosial yang penuh ketergantungan dengan orang lain, mempunyai tujuan dan tanggung jawab bersama, pembagian tugas, dan rasa senasib. Berdasarkan kenyataan itu, dengan belajar berkelompok secara kooperatif, siswa dilatih dan dibiasakan untuk saling berbagi (*sharing*) pengetahuan, pengalaman, tugas, dan tanggung jawab.

Model pembelajaran kooperatif memiliki beberapa variasi pembelajaran dan salah satunya adalah pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*).

Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4 atau 5 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Dengan adanya heterogenitas anggota kelompok, diharapkan dapat memotivasi siswa untuk saling membantu antar siswa yang berkemampuan lebih dengan siswa yang berkemampuan kurang dalam menguasai materi pelajaran. *Teams Games Tournament* (TGT) terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu : presentasi di kelas (*Class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*) dan penghargaan kelompok (*team recognition*) (Slavin , 2005). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki dampak positif terhadap kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Handayani (2010), dan Milati (2009) menunjukkan bahwa ada pengaruh hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Hasil dari penelitian Siahaan (2007), diperoleh nilai rata-rata pada siklus I adalah 56,5% dan nilai rata-rata pada siklus II adalah 79,16%.

Konsep-konsep abstrak khususnya dalam kimia tidak bisa dipahami hanya dengan membaca buku dan menghafal rumus saja, tetapi juga perlu penalaran tinggi. Beberapa hasil penelitian menyimpulkan bahwa ketersediaan media belajar sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Oleh karena itu, selain model pembelajaran yang tepat juga diperlukan media dalam proses belajar mengajar. Melalui media pembelajaran bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, nyata dan tepat. Selain itu motivasi belajar siswa juga dapat meningkat sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat. (Sanjaya, 2006). Salah satu media pembelajaran yang cocok dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT menurut peneliti adalah media berbasis komputer yang menggunakan fasilitas *Microsoft Powerpoint*. Dewasa ini komputer memiliki fungsi yang berbeda-beda dalam bidang pendidikan dan

latihan (Arsyad, 2002). Komputer berperan sebagai pembantu tambahan dalam mengajar. Pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan, atau kedua-duanya. Banyak ahli pendidikan yang berpendapat bahwa komputer sebagai media pembelajaran memiliki potensi yang sangat besar untuk membantu proses pendidikan.

Laju reaksi merupakan materi pokok yang dipelajari di kelas XI SMA pada semester ganjil. Materi Laju Reaksi adalah materi yang cukup penting dalam mempelajari pelajaran kimia. Dalam materi Laju Reaksi banyak mengandung teori yang bersifat abstrak sehingga sukar di pahami oleh siswa. Untuk itu diperlukan media dan model pembelajaran yang dapat menciptakan suasana yang menyenangkan agar siswa dapat lebih memahami materi pelajaran Laju Reaksi. Dengan menggabungkan media *Powerpoint* kedalam pembelajaran kooperatif tipe TGT pada materi pokok Laju Reaksi diharapkan akan memberikan variasi terhadap penggunaan model pembelajaran yang dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan sehingga pelajaran kimia tersebut mudah dipahami oleh siswa.

Sesuai dengan uraian di atas penulis ingin melihat apakah ada **“Pengaruh Penggunaan Media *Powerpoint* dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Materi Pokok Laju Reaksi”**.

1.2. Ruang Lingkup

Adapun masalah yang menjadi ruang lingkup dalam penelitian ini adalah:

1. Sulitnya siswa memahami konsep pelajaran yang bersifat abstrak.
2. Model pembelajaran yang kurang tepat sehingga membuat siswa kurang berminat untuk mempelajari kimia.
3. Penyesuaian media dengan model pembelajaran yang diterapkan.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah penggunaan media *Powerpoint* pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki pengaruh lebih baik dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT tanpa menggunakan media *Powerpoint*?

1.4. Batasan masalah

Berdasarkan ruang lingkup masalah yang telah dipaparkan di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini, antara lain :

1. Penelitian ini dibatasi pada peningkatan hasil belajar siswa kelas XI IPA SMA Negeri 12 Medan Tahun Ajaran 2012/2013.
2. Materi pokok yang diajarkan pada penelitian ini adalah Laju Reaksi.
3. Model pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT.
4. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media *Powerpoint*.

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media *Powerpoint* dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Sebagai bahan masukan bagi guru kimia dalam memilih model dan media pembelajaran yang tepat sehingga diperoleh hasil belajar siswa yang optimal.
2. Dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap pelajaran kimia khususnya materi pokok Laju Reaksi.
3. Menjadi bahan masukan bagi peneliti yang ingin meneliti hal yang sejalan dengan penelitian ini.

1.7. Defenisi Operasional

1. Model Pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar tertentu dan fungsi sebagai pedoman bagi para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.
2. Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerjasama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar.
3. *Teams Games Tournament* (TGT) adalah pembelajaran kooperatif yang didalamnya terdapat turnamen atau pertandingan pada akhir pelajaran. Dimana dalam kelompok tersebut siswa digolongkan dari tingkat kognitifnya yaitu yang berkemampuan rendah, sedang dan tinggi.
4. *Powerpoint* merupakan *software* dalam komputer yang digunakan untuk menambahkan multimedia dalam presentasi/pembelajaran, seperti *clip art*, foto animasi, *sound*, dan *movie*.
5. Laju reaksi menyatakan laju berkurangnya jumlah reaktan atau laju bertambahnya jumlah produk dalam satuan waktu.