

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu unsur yang dapat menciptakan kemajuan peradaban dan peningkatan kualitas hidup suatu bangsa. Pendidikan mempunyai peran yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Dunia pendidikan akan membimbing manusia kearah yang lebih baik dan mencapai tujuan hidup yang lebih tinggi. (Sadiman dalam Erita Simanjorang). Dunia pendidikan tidak pernah lepas dari peran seorang guru sebagai pendidik. Guru menjadi fasilitator dan transformator di dunia pendidikan serta peran seorang guru sangat diperlukan untuk mengembangkan potensi dan kemampuan masing-masing siswa. Hal ini sesuai dengan pernyataan Slameto (2003). Bahwa” seorang guru harus dapat menimbulkan semangat belajar secara individual”. Hal ini dapat dilakukan dengan cara memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir inisiatif dan kreatif dalam belajar.

Mutu pendidikan di Indonesia berada pada urutan rendah. Hal ini bisa kita lihat dari berbagai survei internasional. Rendahnya mutu pendidikan di Indonesia, khususnya di Sumatera Utara dapat dibuktikan dengan rendahnya hasil belajar siswa pada umumnya dan khususnya pada bidang kimia. Sebagai contoh, rendahnya prestasi belajar kimia siswa terlihat dari rata-rata UAN siswa untuk daerah Sumatera Utara 2004/2005 pada materi pelajaran kimia 4,01. Hal ini menunjukkan masih tingginya tingkat kesulitan siswa dalam memahami materi pelajaran khususnya pada bidang studi kimia (*Laporan Hasil Propinsi Ujian Akhir Nasional SMU/MA*, <http://www.laphaswilprop.html>).

Rendahnya hasil belajar kimia kemungkinan disebabkan banyak materi kimia yang bersifat abstrak, penyajian materi kimia yang diberikan dalam bentuk yang kurang menarik, dan terkesan sulit, sehingga siswa lebih dulu merasa jenuh sebelum mempelajarinya. Hal ini dapat dilihat dari sikap siswa dalam menerima pelajaran. Beberapa diantaranya adalah kebiasaan siswa berbicara di dalam kelas

pada saat guru menerangkan, siswa tidak memperhatikan guru saat menerangkan di depan kelas dan siswa sering permisi pada saat pelajaran berlangsung. Salah satu penyebabnya adalah penyajian atau model pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang tepat atau tidak sesuai dengan materi yang diajarkan. Sehingga guru saja yang mengajar tanpa berhasil membelajarkan siswa (tidak aktif). Untuk itu dibutuhkan “inisiatif” seorang guru untuk meningkatkan keberhasilan proses belajar mengajar kimia.

Berbagai cara telah dilakukan oleh pakar pendidikan yang bertujuan untuk meningkat kualitas pendidikan. Karena pendidikan merupakan dasar pembangunan suatu bangsa. Upaya meningkatkan kualitas pendidikan merupakan tanggung jawab semua pihak, terutama pihak pendidik. Oleh karena itu, guru harus bisa menciptakan kondisi yang memungkinkan peningkatan hasil belajar siswa.

Upaya untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pelajaran kimia harus punya strategi untuk “mengakali dan mengatasi” kesulitan- kesulitan yang dialami anak didiknya untuk menciptakan pengajaran yang efektif. Menurut Hamalik (2003), pengajaran yang efektif adalah pengajaran yang memberikan kesempatan belajar dan melakukan aktivitas sendiri. Siswa belajar sambil bekerja, dengan bekerja mereka memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan aspek tingkah laku (perubahan karakter) ke arah yang lebih baik. Untuk mengefektifkan proses belajar mengajar maka perlu dilakukan pembelajaran kooperatif, pendidikan karakter (kerja sama dan komunikatif) sebagai program pendidikan nasional, dan penggunaan media untuk merencanakan pembelajaran yang dapat mengkondisikan siswa agar belajar secara aktif.

Para ahli telah menunjukan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik, unggul dalam membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang sulit dan membantu siswa menumbuhkan kemampuan berpikir kritis. Pembelajaran kooperatif dapat memberikan keuntungan baik bagi siswa kelompok bawah maupun kelompok atas yang bekerja sama menyelesaikan tugas-tugas akademik. (Trianto dalam Kasta

Gurning 2011). Dalam pembelajaran kooperatif menuntut adanya komunikasi dan kerja sama siswa di dalam proses pembelajaran. Jadi, dengan model pembelajaran kooperatif diharapkan perkembangan karakter komunikatif dan kerja sama (*team work*) di dalam kelas.

Menurut Oemar Hamalik (2005: 172), belajar tidak cukup hanya dengan mendengar dan melihat tetapi harus dengan melakukan aktivitas yang lain diantaranya membaca, bertanya, menjawab, berpendapat, mengerjakan tugas, menggambar, mengkomunikasikan, presentasi, diskusi, menyimpulkan, dan memanfaatkan peralatan. Dalam pembelajaran, guru menyajikan permasalahan matematika dan mendorong siswa untuk mengidentifikasi permasalahan, mencari pemecahan, menyimpulkan hasilnya, kemudian mempresentasikannya. Tugas guru sebagai fasilitator dan pembimbing adalah memberikan bantuan dan arahan.

Ketika siswa menemukan permasalahan dalam menyelesaikan tugas, selain berinteraksi dengan guru, siswa juga dapat bertanya dan berdiskusi dengan siswa lain. Siswa dikatakan belajar dengan aktif jika mereka mendominasi aktivitas pembelajaran. Menurut Anita Lie (2002: 8), salah satu model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa adalah pembelajaran kooperatif. Terdapat beberapa tipe dalam pembelajaran kooperatif, salah satunya adalah tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT). Pada tipe ini terdapat beberapa tahap yang harus dilalui selama proses pembelajaran. Tahap awal, siswa belajar dalam suatu kelompok dan diberikan suatu materi yang dirancang sebelumnya oleh guru. Setelah itu siswa bersaing dalam turnamen untuk mendapatkan penghargaan kelompok. Selain itu terdapat kompetisi antar kelompok yang dikemas dalam suatu permainan agar pembelajaran tidak membosankan. Pembelajaran kooperatif tipe TGT juga membuat siswa aktif mencari penyelesaian masalah, meningkatkan kerja sama siswa dan mengkomunikasikan pengetahuan yang dimilikinya kepada orang lain, sehingga masing-masing siswa lebih menguasai materi. Dalam pembelajaran tipe TGT, guru berkeliling untuk membimbing siswa saat belajar kelompok. Hal ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan guru. Dengan mendekati siswa, diharapkan tidak ada ketakutan bagi siswa untuk bertanya atau berpendapat kepada guru.

Penelitian dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) ini telah dilakukan oleh Kasta Gurning (2011), diperoleh nilai rata-rata pada pembelajaran TGT dan media 67,8% sedangkan TGT tanpa media dengan persen peningkatan sebesar 59,3 %

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Saragih, (2010). Bahwa Perbandingan Pembelajaran Kooperatif STAD Dengan Kooperatif TGT Dalam Meningkatkan Hasil Belajar kimia Siswa Pada Pokok Bahasan Hidrokarbon Dikelas X SMA YPK Budi Murni 3 Medan, ada perubahan yang signifikan. Penelitian lain yang dilakukan oleh Deni Jopri menunjukkan peningkatan yang signifikan hasil belajar kimia pada subpokok bahasan struktur atom menggunakan model pembelajaran TGT dengan menggunakan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Deli Tua (64,85%), SMA PGRI 24 Talun Kenas (41,98%) dan SMA Karya Pembangunan Deli Tua (32,70%).

Penelitian dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) ini telah dilakukan oleh Romanti D (2012), penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terintegrasi keterampilan genetik (sebesar 56,4%)

Upaya lain dalam peningkatan hasil belajar kimia adalah dengan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran. Dalam pokok bahasan hidro karbon ini media pembelajaran yang cocok digunakan adalah media Teka-Teki Silang (TTS). Teka-Teki Silang merupakan permainan asah otak yang sudah umum dikenal. Dan diharapkan dengan media TTS siswa dimotivasi untuk belajar, sehingga siswa tertarik untuk belajar kimia, serta media TTS juga dapat merangsang dan mengingat daya ingat dan daya pikir siswa.

Pada penelitian Siboro (2009) menunjukkan pengaruh penggunaan TTS terhadap hasil belajar kimia siswa kelas VIII SMP Gajah Mada Medan pada zat aditif makanan, dapat meningkatkan hasil belajar sebesar 69%. Dalam penelitian lain yang dilakukan oleh Lubis (2010) menunjukkan pengaruh penggunaan media TTS pada kooperatif learning tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar sebesar

40%. Dengan media TTS siswa dimotivasi untuk belajar, sehingga siswa tertarik untuk belajar kimia.

Sementara penelitian yang terkait media teka-teki silang (TTS) dilakukan oleh Triana Putri (2012) menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa pada kelas yang diberi perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe NHT dengan menggunakan media TTS sebesar 80,5% lebih tinggi dari pada siswa kelas yang diberi perlakuan tanpa menggunakan media TTS adalah 63,33%.

Mengingat pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran, peneliti tertarik dan terdorong untuk meneliti pengaruh penggunaan TTS terhadap hasil belajar kimia siswa di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA). Dengan latar belakang di atas, maka penelitian yang akan dilakukan diberi judul: **“Efektivitas Media Teka- Teki Silang (TTS) Pada Pembelajaran Berbasis Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournaments) Terhadap Hasil Belajar dan Sikap Komunikatif dan Kerjasama Siswa Kelas X Pada Pokok Bahasan Hidrokarbon “**

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan observasi sebelum penelitian diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran yang berpusat pada guru, sehingga kimia dianggap rutinitas yang tidak menarik sehingga siswa menjadi pasif dalam pembelajaran.
2. Ketidaktepatan pengajaran/ penyajian materi kimia yang dilakukan guru sehingga kimia tidak mendapat tempat di hati siswa.
3. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran kimia masih rendah.

1.3. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, peneliti membatasi masalah diantaranya pada:

1. Efektifitas dalam model Kooperatif TGT (*Team-Game-Tournament*).

2. Pengembangan karakter kerja sama dan komunikatif pembelajaran koperatif tipe teams games tournament (TGT)
3. Pokok bahasan yang akan diteliti adalah hidrokarbon
4. Penelitian ini dilakukan di sekolah SMA SW. Duyn Hoven Saribudolok di kelas X

1.4. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa yang diajar dengan pembelajaran berbasis kooperatif dengan pemanfaatan media TTS?
2. Bagaimana hubungan karakter komunikatif terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran kooperatif TGT?
3. Bagaimana hubungan karakter kerjasama terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran kooperatif TGT?
4. Bagaimana efektivitas media teka-teki silang dapat terhadap hasil belajar, komunikatif, dan kerja sama siswa pada pembelajaran berbasis kooperatif?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah:

1. Mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran berbasis kooperatif dengan pemanfaatan media TTS?
2. Untuk mengetahui hubungan signifikan karakter komunikatif terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran kooperatif TGT
3. Untuk mengetahui hubungan signifikan karakter kerjasama terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran kooperatif TGT
4. Mengetahui efektivitas media teka-teki silang dapat meningkatkan hasil belajar, komunikatif, dan kerja sama siswa pada pembelajaran berbasis kooperatif?

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

1. Bagi peneliti, hasil penelitian ini akan menambah wawasan, kemampuan dan pengalaman dalam meningkatkan kompetensi saya sebagai calon guru.
2. Bagi guru kimia, diharapkan hasil penelitian ini akan memberikan masukan tentang penggunaan model pembelajaran Kooperatif TGT melalui pendekatan menyenangkan menggunakan media Teka-teki silang dalam melakukan pembelajaran kimia khususnya pada pokok bahasan hidrolisis garam
3. Bagi Siswa: menambah pengalaman, pengetahuan belajar serta menumbuhkembangkan minat belajar.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya: Sebagai bahan rujukan dalam melakukan penelitian selanjutnya.

1.7 Defenisi Operasional

Pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping membutuhkan tanggung jawab, kerja sama, permainan, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Komponen pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah sebagai berikut : (1) Persentasi Kelas, (2) Kelompok, (3) Permainan, (4) Pertandingan, (5) Tahapan Tes Hasil Belajar, (6) Tahapan Penghargaan Kelompok.