

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Hasil wawancara peneliti dengan salah seorang guru kimia SMA Negeri 2 Sidikalang ternyata peningkatan hasil belajar kimia masih sangat rendah. Hal ini tampak dari masih banyak siswa yang masih belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah dari tahun ketahun. Siswa yang dikatakan tuntas belajar kimia harus memenuhi kriteria ketuntasan minimal 70. Beberapa kelemahan pembelajaran kimia diatas menurut Rumansyah (2003) antara lain karena dalam pembelajaran masih didominasi oleh guru (*teacher center*), guru masih banyak menerapkan metode ceramah sebagai sarana untuk mentransfer pengetahuan sehingga siswa cepat bosan dan tidak tertarik dengan pembelajaran yang sedang berlangsung, dan para guru memberikan penjelasan yang kurang cukup akan tujuan dan kegunaan suatu konsep pembelajaran kimia dalam kehidupan sehari-hari, sehingga diperlukan upaya untuk memperbaiki pembelajaran kimia menjadi lebih menarik dan menghasilkan peningkatan hasil belajar siswa yang maksimal. Salah satu diantaranya adalah keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Siswa harus terlibat aktif dalam pengoperasian alat atau berlatih menggunakan objek konkrit dalam proses pembelajaran sehingga siswa didorong untuk menyelesaikan masalah konsep nyata melalui penerapan konsep-konsep dan fakta-fakta yang mereka pelajari.

Pengajaran selama ini disajikan dalam kegiatan belajar mengajar kurang menarik dan terkesan sangat sulit. Hal serupa penulis temukan ketika melaksanakan Program Pelatihan Lapangan Terpadu (PPLT). Bahwa tidak semua peserta didik mampu menguasai mata pelajaran kimia yang diajarkan karena keterbatasan fasilitas yang digunakan untuk membuat kimia lebih dekat dengan kehidupan sehingga siswa sulit untuk memahami pelajaran kimia serta proses belajar yang tidak berorientasi pada kompetensi sehingga siswa merasa bosan dan jenuh. Padahal, amanah Kurikulum Tingkat Satuan Pembelajaran (KTSP) yang digunakan sebagai acuan dalam mengajar menyatakan bahwa siswa harus

diarahkan kedalam suasana iklim pembelajaran yang kondusif dan berperan aktif dalam pembelajaran dikelas. Pengembangan KTSP perlu didukung oleh iklim yang kondusif bagi terciptanya suasana yang aman, nyaman, dan tertib yang akan mendorong terwujudnya proses pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan bermakna (Mulyasa, 2010). Pemberlakuan KTSP mengamanahkan bahwa pembelajaran harus berbasis pada siswa sehingga terjadi perubahan dari pembelajaran absolute dimana guru adalah segala-galanya menjadi pembelajaran konstruktivisme yang menganggap siswa telah memiliki pengetahuan awal sehingga tugas guru hanya sebagai fasilitator, motivator, dan evaluator (Mulyasa, 2010).

Hasil penelitian Lailan Afrina menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games and Tournament*) berpengaruh terhadap motivasi belajar menunjukkan bahwa nilai rata-rata pre-test terhadap post-test sebesar 30,63%. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Purwitasari (2008) menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games and Tournament*) memiliki berpengaruh terhadap motivasi belajar dan peningkatan hasil belajar siswa. Dipertegas dengan penelitian yang dilakukan Lubis (2009) menyatakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games and Tournament*) memiliki peningkatan hasil belajar sebesar 60,8% dibandingkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD peningkatannya hanya sebesar 50,3%. Penelitian yang dilakukan Tryani (2007), menyatakan bahwa keaktifan belajar matematika siswa setelah dilakukan penerapan model pembelajaran kooperatif TGT (*Teams Games and Tournament*) menunjukkan bahwa rata-rata seluruh aspek keaktifan belajar matematika siswa mengalami peningkatan. Lenny (2009) hasil penelitian diketahui bahwa terdapat pengaruh pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam upaya meningkatkan motivasi belajar. Pembelajaran kooperatif memiliki beberapa variasi pembelajaran dan salah satunya adalah pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*). TGT (*Teams Games and Tournament*) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4-6 siswa. 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 (Slavin, 2005).

Pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan dapat dilaksanakan dengan mengadopsi beberapa media. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media peta konsep. Media peta konsep adalah suatu model belajar yang memvisualisasikan bagaimana konsep-konsep saling berikatan dengan menggunakan kata-kata penghubung membentuk proporsi-proporsi bermakna. Media belajar peta konsep bertujuan untuk membimbing siswa belajar tentang bagaimana cara belajar bermakna, landasan teoritis ini bertumpu pada teori belajar Ausabel yang pada prinsipnya adalah belajar bermakna yang bertentangan dengan belajar hapalan. Dengan peta konsep siswa harus dapat mengurangi cara belajar yang kebanyakan menghafal dan meningkatkan cara belajar siswa yang bermakna serta dapat mengungkapkan konsep-konsep atau aspek-aspek pengetahuan yang telah ada dalam struktur kognitif siswa akan lebih termotivasi dan meningkatkan pemahamannya. Berdasarkan hasil penelitian Hutabarat (2010) pada pokok bahasan Struktur Atom di SMA Negeri 1 Sibolga tahun ajaran 2009/2010 menunjukkan bahwa metode pembelajaran kooperatif tipe jigsaw menggunakan peta konsep dalam meningkatkan hasil belajar kimia siswa dengan presentase 23,50%. Sinaga (2009) dalam penelitiannya mengemukakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar kimia siswa yang diajarkan dengan menggunakan media peta konsep dan model alat peraga pada materi Struktur Atom. Masing-masing kelas meningkat, pada kelas eksperimen meningkat sebesar 44,75% dan 20,5% untuk kelas kontrol. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Yenni (2008) pengajaran yang diberikan kepada siswa dengan menggunakan media peta konsep menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan pengajaran tanpa menggunakan peta konsep. Dimana prestasi siswa yang diberi pengajaran dengan menggunakan media peta konsep mengalami peningkatan sebesar 5,023% dan pengajaran yang tidak menggunakan peta konsep sebesar 1,614%. Dalam suatu peta konsep, konsep dihubungkan dengan mengaitkan kata-kata membentuk proposisi. Dengan mengembang kaitkan

antara konsep proposisi ini pada akhirnya akan membentuk suatu jaringan konsep-konsep yang memiliki makna yang dilekatkan pada peta yang disajikan. Dasar untuk membuat peta konsep dari suatu pengetahuan ilmiah merupakan kemampuan siswa untuk mengidentifikasi dan menghubungkan bagian penting menuju konsep umum. Berdasarkan penjelasan ini, peneliti memilih peta konsep sebagai media yang mendukung dalam pembelajaran. Hidrokarbon merupakan materi pokok yang dipelajari dikelas X SMA semester II. Materi Hidrokarbon adalah materi yang cukup penting dalam mempelajari pelajaran kimia. Dalam materi Hidrokarbon banyak mengandung konsep yang kompleks dan teori-teori yang bersifat abstrak sehingga sukar dipahami oleh siswa. Untuk itu diperlukan metode dan media pembelajaran yang dapat menciptakan suasana yang menyenangkan agar siswa dapat lebih memahami pelajaran Hidrokarbon. Dengan menggabungkan media peta konsep kedalam pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games and Tournament*) pada materi pokok Hidrokarbon diharapkan akan memberikan variasi terhadap penggunaan metode pembelajaran yang dapat menciptakan suasana yang menyenangkan serta tidak membosankan sehingga siswa lebih termotivasi belajar kimia (Slavin, 2005).

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games and Tournament*) dengan Menggunakan Media Peta Konsep Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Hidrokarbon”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi masalah yang relevan dengan penelitian ini adalah:

1. Hasil belajar siswa untuk pelajaran kimia masih rendah
2. Siswa menganggap kimia merupakan pelajaran yang sulit dan menjenuhkan
3. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games and Tournament*) untuk meningkatkan aktivitas siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar

4. Pemilihan media peta konsep yang menarik dalam pembelajaran sehingga siswa termotivasi untuk belajar Hidrokarbon

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan ruang lingkup permasalahan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah peningkatan hasil belajar kimia siswa SMA yang diajarkan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games and Tournament*) dengan menggunakan media peta konsep lebih tinggi dibandingkan dengan menerapkan model pembelajaran konvensional menggunakan media peta konsep?

1.4. Batasan Masalah

Untuk mempermudah memahami permasalahan serta mempermudah pelaksanaan penelitian, maka perlu adanya pembatasan masalah yaitu :

1. Penelitian dilakukan pada siswa kelas X di SMA Negeri 1 Deli Tua T.A 2012-2013
2. Materi yang diajarkan adalah hidrokarbon
3. Model yang digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games and Tournament*) dengan menggunakan media peta konsep dikelas eksperimen 1 dan model pembelajaran konvensional menggunakan media peta konsep dikelas eksperimen 2
4. Peningkatan hasil belajar siswa diperoleh secara individu yaitu dari pre-test dan post-test

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah mengetahui peningkatan hasil belajar siswa SMA kelas X pada materi pokok Hidrokarbon yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games and Tournament*) dengan menggunakan peta konsep di SMA Negeri 1 Delitua Tahun Ajaran 2012/2013.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat :

1. Sebagai masukan dan dasar pemikiran guru dan calon guru untuk dapat memilih media dan model pembelajaran alternative yang tepat dalam kegiatan belajar mengajar sesuai dengan pokok bahasan Hidrokarbon.
2. Bagi peneliti sebagai calon pendidik, dapat menjadi bahan acuan dan bekal untuk terjun ke dunia pendidikan
3. Bagi siswa dapat memberikan motivasi belajar dengan adanya model dan media yang menarik.

1.7. Defenisi Operasional

1. (TGT) *Teams Games Tournament* adalah model pembelajaran kooperatif yang didalamnya terdapat tournament atau pertandingan pada akhir pelajaran. Dimana dalam kelompok tersebut siswa digolongkan dari tingkat kognitifnya yaitu yang berkemampuan rendah, sedang, pintar.
2. Media peta konsep adalah model belajar yang memvisualisasikan bagaimana konsep-konsep saling berikatan dengan menggunakan kata-kata penghubung membentuk proporsi-proporsi bermakna. Media belajar peta konsep bertujuan untuk membimbing siswa belajar tentang bagaimana cara belajar bermakna, landasan teoritis ini bertumpu pada teori belajar Ausabel yang pada prinsipnya adalah belajar bermakna yang bertentangan dengan belajar hapalan. Sehingga kemampuan siswa dalam asas perbedaan individu lebih diperhatikan.