

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Untuk itu, pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Undang-Undang No.20 Tahun 2003).

Melalui pengembangan Kurikulum 2013 ini diharapkan akan menghasilkan insan Indonesia yang produktif, kreatif, inovatif, afektif melalui penguatan sikap, keterampilan dan pengetahuan yang terintegritas. Dalam hal ini pengembangan kurikulum difokuskan pada pembentukan kompetensi dan karakter peserta didik, berupa panduan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dapat didemonstrasikan peserta didik sebagai wujud pemahaman terhadap konsep yang dipelajarinya secara kontekstual. Kurikulum 2013 memungkinkan para guru menilai hasil belajar peserta didik dalam proses pencapaian sasaran belajar, yang mencerminkan penguasaan dan pemahaman terhadap apa yang dipelajari. Oleh karena itu, peserta didik perlu mengetahui kriteria penguasaan kompetensi dan karakter yang akan dijadikan sebagai standar penilaian hasil belajar, sehingga para peserta didik dapat mempersiapkan dirinya melalui penguasaan terhadap sejumlah kompetensi dan karakter tertentu, sebagai prasyarat untuk melanjutkan ke tingkat penguasaan kompetensi dan karakter berikutnya. (Mulyasa, 2013)

Keterlaksanaan proses pembelajaran yang diberikan di Sekolah Menengah Atas meliputi berbagai bidang studi. Salah satunya adalah bidang studi kimia, yaitu rumpun IPA. Tujuan penting mata pelajaran kimia bagi peserta didik yaitu dapat menumbuhkan kemampuan berpikir, bekerja dan bersikap ilmiah serta

berkomunikasi sebagai salah satu aspek penting dalam kecakapan hidup (Depdiknas , 2006). Sebagian konsep ilmu kimia tergolong abstrak, karena itu dalam pengajaran kimia diperlukan media pembelajaran yang dapat memvisualisasikan konsep abstrak menjadi nyata (Suyatno, 2005).

Berdasarkan pengalaman penulis yang telah dilaksanakan pada masa PPLT (Program Pengalaman Lapangan Terpadu) di SMA Negeri 1 Tanah Jawa Kabupaten Simalungun, siswa di kelas XI IPA dan XII IPA tidak dapat mengaplikasikan konsep mol dengan baik. Sementara dalam pembelajaran ilmu kimia, siswa seharusnya menguasai konsep mol. Hal ini terlihat pada pembelajaran konsep mol di kelas X tidak dikuasai dengan baik sehingga dampaknya di kelas XI IPA dan XII IPA, siswa kewalahan dalam mengerjakan soal-soal.

Proses pembelajaran yang dilakukan guru selama PPLT cenderung menggunakan metode ceramah yang mengakibatkan pembelajaran menjadi tidak menarik dan siswa menjadi pasif karena tidak mengerti apa yang dijelaskan oleh gurunya, dan berdampak pada nilai latihan, tugas bahkan nilai Ujian Tengah Semester yang tidak memuaskan.

Paradigma yang lama adalah guru memberikan pengetahuan kepada siswa yang pasif. Dalam konteks pendidikan tinggi, paradigma lama ini juga berarti jika seseorang mempunyai pengetahuan dan keahlian dalam suatu bidang, pasti akan dapat mengajar. Tidak perlu tahu mengenai proses belajar mengajar yang tepat, tapi hanya perlu menuangkan apa yang diketahuinya ke dalam botol kosong yang siap menerimanya. Banyak guru masih menganggap paradigma lama ini sebagai satu-satunya alternatif. Mereka mengajar dengan metode ceramah dan mengharapkan siswa Duduk, Diam, Dengar, Catat dan Hafal serta mengadu siswa satu dengan yang lain (Anita Lie, 2010).

Media pembelajaran merupakan perangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh pendidik atau guru dalam rangka berkomunikasi dengan siswa atau peserta didik (Danim, 1995). Menurut penelitian yang telah dilakukan oleh

Sigit Priatmoko, Achmad Binadja, dan Seli Triana Putri (2008) , fungsi dari media selain membantu menyampaikan informasi dari guru kepada siswa, juga untuk menarik minat siswa agar berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, sehingga aktif dalam proses pembelajaran, sehingga motivasi belajar siswa dapat meningkat. Salah satu media pembelajaran yang diminati siswa adalah permainan. Dengan demikian pada tulisan ini telah dilakukan penelitian dengan menggunakan media permainan *Chemopoly*.

Untuk itu salah satu usaha yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah dengan menggunakan media pengajaran . Ini sejalan dengan pendapat Usman (2002) yang menyatakan penggunaan media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru. Selanjutnya Kemp dan Dayton (dalam Azhar 2000) menyebutkan bahwa pemakaian media pengajaran dapat membuat pengajaran bisa lebih menarik dan meningkatkan minat. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membantu siswa tetap terjaga dan memperhatikan materi pelajaran.

Berangkat dari permasalahan di atas perlu dilakukan suatu cara agar pengajaran kimia tampak lebih menarik sehingga siswa tidak cepat jenuh dalam mengikuti pelajaran. Salah satu cara yang diterapkan peneliti ini adalah pengajaran kimia dengan penggunaan media permainan *Chemopoly* dengan model pembelajaran NHT.

Menurut hasil penelitian Aldina Husnazulfa Taqwima, Ashadi dan Budi Utami di tahun 2013 menyimpulkan bahwa penggunaan permainan *Chemopoly* dalam pelajaran kimia secara khusus pada materi sistem koloid lebih menunjukkan kenaikan yang signifikan dibandingkan dengan menggunakan media *Chem Card*. Hal ini dibuktikan dengan terdapat peningkatan nilai rata-rata sebesar 53,67 poin dari hasil pretest dan posttest yang telah dilakukan dengan menggunakan media *Chemopoly* dan peningkatan nilai rata-rata sebesar 48,27 poin pada penggunaan media *Chem Card*.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya oleh Diah Candra Trisanti dan I Gusti Made Sanjaya mengenai pengembangan media permainan stoichio game pada materi pokok konsep mol bagi siswa SMA sekolah berstandar Internasional pada tahun 2013, diperoleh penilaian respon positif siswa dengan persentase rata-rata sebesar 95,71%. Dan disimpulkan bahwa media permainan layak digunakan sebagai media pembelajaran kimia.

Hasil penelitian lainnya yang berkaitan dengan masalah yang akan diteliti adalah penelitian dari Resti Septianingrum, Budi Utami dan Bakti Mulyani yang menyimpulkan bahwa penerapan NHT disertai media teka-teki silang dapat meningkatkan kemampuan memori dan prestasi belajar pada materi sistem koloid siswa kelas XI IPA 2 SMA Negeri 2 Karanganyar. Hal ini dibuktikan dari hasil penilaian aspek kognitif dan kemampuan memori, masing-masing dari siklus pertama sebesar 33,33% dan 47,22%, serta pada siklus kedua terjadi peningkatan signifikan pada aspek kognitif dan kemampuan memori masing-masing 69,44% dan 72,22%.

Dari masalah dan beberapa hasil penelitian di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengadaptasi media permainan *Chemopoly* pada materi konsep mol. Diharapkan dengan permainan akan membantu siswa dalam memahami aplikasi konsep mol dengan baik dan menjadi bekal untuk mengerjakan soal-soal kimia di kelas yang lebih tinggi. Dengan demikian dari uraian di atas, penulis telah melakukan penelitian dengan judul "**Penerapan Media Permainan *Chemopoly* Berbasis Model Pembelajaran *Numbered Head Together* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Mol Kelas X SMA**" dan dalam tulisan ini dapat diketahui hasil yang diperoleh berupa peningkatan hasil belajar dengan menggunakan media permainan *Chemopoly* berbasis model pembelajaran *Numbered Head Together* lebih baik daripada peningkatan hasil belajar dengan model pembelajaran *Numbered Head Together* tanpa media.

## 1.2. Identifikasi Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah di atas, identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Pelajaran kimia kurang diminati oleh para siswa
2. Dalam proses belajar mengajar keaktifan siswa dalam kegiatan belajar masih kurang karena pusat pembelajaran masih terletak pada kegiatan guru.
3. Dalam proses belajar mengajar di sekolah, model yang diterapkan kurang bervariasi dan belum dilaksanakan secara maksimal metode *direct instruction* masih mendominasi dalam pembelajaran.
4. Kurangnya interaksi dan kerja sama antara sesama siswa dalam kegiatan belajar sehingga siswa cenderung bersifat individualis.

## 1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Media yang digunakan adalah permainan *Chemopoly*
2. Model pembelajaran yang digunakan adalah Kooperatif tipe *Numbered Heads Together*
3. Materi yang diberikan dibatasi pada materi konsep mol
4. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas X SMA Negeri 4 Medan

## 1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

Apakah penerapan media permainan *chemopoly* yang berbasis model pembelajaran NHT dapat meningkatkan hasil belajar kimia siswa pada bahasan konsep mol di SMA Negeri 4 Medan?

### 1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk menunjukkan apakah penerapan media permainan *chemopoly* yang berbasis model pembelajaran NHT pada konsep mol dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X di SMA Negeri 4 Medan.

### 1.6. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat :

1. Bagi Guru; hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai informasi atau wacana guru untuk meningkatkan hasil belajar kimia pada pokok bahasan konsep mol, siswa dengan menerapkan strategi permainan yang dipadukan dengan model pembelajaran *Numbered Heads Together*.
2. Bagi Siswa; penelitian ini diharapkan meningkatkan hasil belajar siswa dan peran aktif siswa selama proses pembelajaran serta melatih siswa untuk bekerjasama, sehingga siswa menjadi senang selama pembelajaran.
3. Bagi Sekolah; penelitian ini dapat memberikan sumbangan untuk perbaikan kondisi pembelajaran kimia dan untuk menerapkan metode pembelajaran yang lebih tepat di sekolah SMA Negeri 4 Medan.
4. Bagi peneliti : Dapat memberikan pengalaman langsung kepada peneliti dalam pembelajaran di kelas dan dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe NHT (*Numbered Head Together*). Selain itu hasil penelitian diharapkan bisa dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya.

### 1.7. Defenisi Operasional

Untuk memperjelas istilah yang digunakan dalam penelitian ini maka dibuat suatu definisi operasional sebagai berikut :

1. Strategi permainan *Chemopoly* adalah adopsi permainan monopoli, dimana bentuk serta aturan-aturan permainan diubah sesuai dengan fungsi sebagai media dalam pembelajaran kimia. Strategi ini berpotensi membuat siswa senang dalam mengikuti proses pembelajaran.

2. *Numbered Head Together* (NHT) atau penomoran berpikir bersama merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa. Biasanya diawali dengan membagi kelas menjadi beberapa kelompok. Masing-masing siswa dalam kelompok sengaja diberi nomor untuk memudahkan kinerja kerja kelompok, mengubah posisi kelompok, menyusun materi, mempresentasikan, dan mendapat tanggapan dari kelompok lain.
3. Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai aktivitas dalam belajar.
4. Konsep mol adalah konsep yang menghubungkan massa zat dengan jumlah partikel yang terkandung didalamnya. Dimana konsep mol ini merupakan salah satu inti dari materi stoikiometri yang akan berlanjut pembelajarannya hingga di kelas yang lebih tinggi lagi.