

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Fenomena yang terjadi pada saat sekarang ini adalah banyak sekali pemikiran siswa mengenai pelajaran kimia yang dianggap sulit. Hal ini disebabkan oleh kurang efektifnya pembelajaran yang diberikan oleh guru dan menyebabkan tujuan pembelajaran tidak tercapai. Sehingga hal tersebut menimbulkan kejenuhan dan kesulitan pada diri siswa untuk mempelajari kimia di sekolah. Kesulitan tersebut terkait karakter ilmu kimia, seperti konsep, materi dan perhitungan. Selain itu, siswa juga menganggap belajar itu adalah suatu beban bukan suatu kegemaran. Oleh karena itu, pembelajaran kimia harus dirancang sedemikian rupa agar menjadi lebih efektif dan inovatif.

Belajar dalam ilmu kimia menekankan pada pengalaman langsung. Sehingga, penilaian tidak hanya dilakukan pada akhir periode tetapi dilakukan secara terintegrasi dari kegiatan pembelajaran, artinya tidak hanya hasil tetapi yang lebih penting adalah proses-proses pembelajaran (Harahap, 2015).

Keberhasilan proses belajar mengajar merupakan hal utama yang didambakan dalam melaksanakan pendidikan di sekolah. Komponen utama dalam kegiatan belajar mengajar adalah siswa dan guru, dalam hal ini siswanya yang menjadi subyek belajar, bukan menjadi obyek belajar. Oleh karena itu, paradigma pembelajaran yang berpusat pada guru hendaknya dirubah menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa atau *Student Centered Learning*. (Dewi, dkk, 2013)

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan kita adalah masalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, anak kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Proses pembelajaran didalam kelas diarahkan kepada kemampuan anak untuk menghafal informasi, otak anak dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingatnya itu untuk menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. (Sanjaya, 2011)

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua hal yang amat penting adalah metode mengajar dengan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun ada beberapa aspek lain yang harus diperhatikan dalam pemilihan media (Arsyad, 2009).

Menurut Anita Lie “Pembelajaran kooperatif adalah pengajaran yang memberikan kesempatan kepada anak didik untuk bekerjasama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur . Pembelajaran kooperatif mencakup suatu kelompok kecil siswa yang bekerjasama sebagai sebuah tim untuk mencapai tujuan bersama lainnya”.(Eviliyanida,2011).

Siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru tanpa ada respon dan pertanyaan dari siswa. Jadi aktivitas siswa sangat rendah saat proses belajar mengajar berlangsung (Wigiani,dkk dalam Simanjuntak,2015). Berkenaan dengan itu Trianto (2011) mengemukakan bahwa cara untuk mengetahui konsep-konsep yang telah dimiliki siswa dapat dilakukan dengan pertolongan peta konsep. Hal tersebut akan membantu siswa membuat pemahaman menjadi lebih mudah dan sistematis.

Beberapa penelitian yang relevan yaitu, Yudaismini , dkk (2014) dengan judul penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) berbantuan media *puzzle* dalam meningkatkan pengembangan kognitif meningkat sebanyak 83,81%. W,R (2013) dengan judul penerapan model kooperatif tipe TGT dengan media permainan *puzzle* untuk meningkatkan prestasi belajar naik sebesar 100%. Ratna , dkk (2015) dengan judul penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) dilengkapi *Puzzle* untuk meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar siswa pada materi hidrokarbon kelas x sma negeri 1 Kartasura meningkat sebesar 86,11%. Triana (2012) dengan judul pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe NHT berbasis *chem.-card combinatorial* terhadap hasil belajar kimia siswa pada pokok bahasan hidrokarbon meningkat sebanyak 72,9%. Fajri (2012) dengan judul upaya peningkatan proses dan hasil belajar kima materi koloid melalui pembelajaran kooperatif tipe TGT dilengkapi dengan tak-teki silang bagi siswa kelas XI IPA 4

SMAN 2 Boyolali pada semester genap tahun ajaran 2011/2012 meningkat sebesar 75%.

Berdasarkan beberapa masalah dan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang mengkombinasikan model dan media untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan mengajukan judul penelitian **“Perbedaan Hasil Belajar Siswa Yang Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Media *Puzzle* Dan *Chem-Card Combinatorial* Pada Pokok Bahasan Hidrolisis Garam”**

### **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat diketahui ruang lingkup permasalahan sebagai berikut :

1. Hasil belajar kimia pada topik hidrolisis garam tergolong masih rendah
2. Siswa menganggap mata pelajaran kimia adalah mata pelajaran yang berisi konsep-konsep yang sulit dipahami
3. Model dan media pembelajaran yang diterapkan oleh guru kimia kurang bervariasi.

### **1.3. Batasan Masalah**

Untuk memfokuskan permasalahan, maka identifikasi masalah yang diteliti dibatasi pada:

1. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT)
2. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media *puzzle* dan *chem-card combinatorial*
3. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 11 Medan T.A 2015/2016.
4. Pokok bahasan yang disajikan kepada siswa dalam penelitian ini adalah pokok bahasan hidrolisis garam yang parsial dan total.

#### 1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

Apakah ada perbedaan hasil belajar kimia siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *puzzle* dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *chem.-card combinatorial*?

#### 1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka tujuan dalam penelitian ini ialah:

Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar kimia siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *puzzle* dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *chem.-card combinatorial*.

#### 1.6. Manfaat Penelitian

##### 1. Bagi Guru

Sebagai model pembelajaran alternatif pada proses pembelajaran

##### 2. Bagi Siswa

Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media *puzzle* dan *chem-card combinatorial* sehingga proses pembelajaran menarik dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa

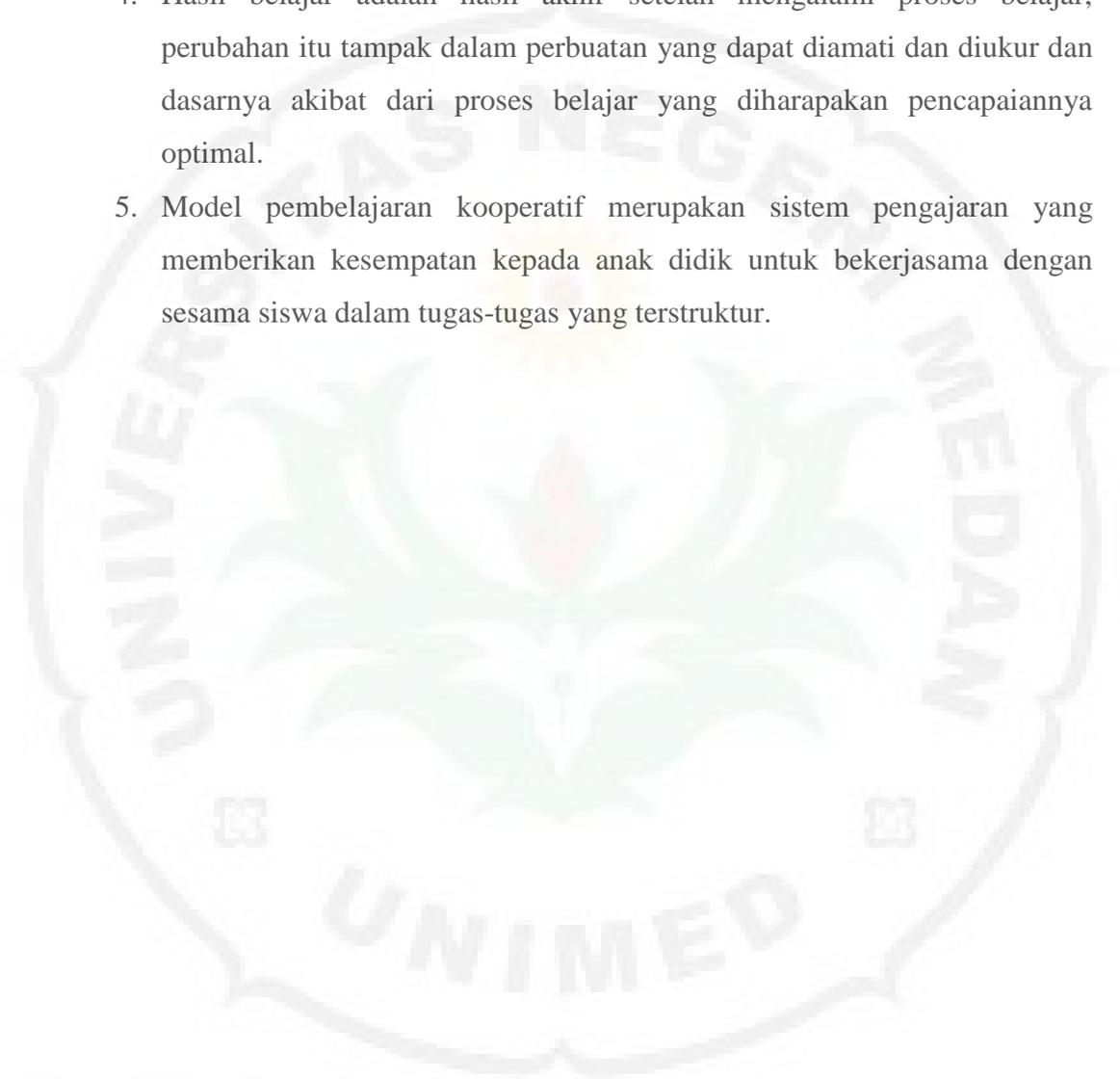
##### 3. Bagi Peneliti

Sebagai bahan masukan untuk menerapkan strategi pembelajaran yang terdapat dalam KBM di sekolah di masa yang akan datang.

#### 1.7. Defenisi Operasional

1. Hidrolisis adalah materi kimia yang diberi konsep reaksi antara asam dengan basa yang menghasilkan garam.
2. *Puzzle* merupakan bagian dari alat permainan edukatif yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan anak dalam merangkainya.
3. *Chem-card combinatorial* merupakan adopsi dari permainan kartu.

4. Hasil belajar adalah hasil akhir setelah mengalami proses belajar, perubahan itu tampak dalam perbuatan yang dapat diamati dan diukur dan dasarnya akibat dari proses belajar yang diharapkan pencapaiannya optimal.
5. Model pembelajaran kooperatif merupakan sistem pengajaran yang memberikan kesempatan kepada anak didik untuk bekerjasama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY