

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting untuk menjamin perkembangan dan kelangsungan kehidupan bangsa. Semakin berkembangnya zaman, maka terjadi perubahan cara berpikir. Dalam segi pendidikan, hal tersebut menimbulkan ide-ide baru dalam upaya pengembangan pendidikan, salah satunya adalah penerapan kurikulum baru yang meliputi himbauan penggunaan media interaktif, serta model dan metode belajar yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa dalam memperoleh ilmu pengetahuan melalui pendekatan saintifik. Kurikulum yang digunakan pada sistem pembelajaran di Indonesia salah satunya adalah kurikulum 2013.

Kurikulum 2013 menekankan pada dimensi pedagogik modern dalam pembelajaran, yaitu menggunakan pendekatan ilmiah. Proses pembelajaran menyentuh tiga ranah, yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Melalui pendekatan itu, diharapkan siswa dapat memiliki kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang jauh lebih baik. Mereka akan lebih kreatif, inovatif, dan lebih produktif, sehingga nantinya mereka bisa sukses dalam menghadapi berbagai persoalan dan tantangan di zamannya, memasuki masa depan yang lebih baik (Antrakusuma dkk, 2015).

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara peneliti pada saat observasi di SMA Negeri 9 Medan didapat hasil bahwa 1) Belum diterapkannya secara maksimal kurikulum 2013 dikelas, 2) Media yang digunakan tidak bervariasi, hanya menggunakan papan tulis saja, 3) Siswa kurang tertarik dengan pelajaran kimia karena menurut mereka kimia itu susah untuk dimengerti, membosankan dan banyak perhitungannya, 4) Guru lebih cenderung mengajar secara konvensional, dimana guru hanya menggunakan metode ceramah, tanpa memberi pengalaman langsung kesiswa sehingga siswa cenderung terlihat pasif dan kurang menunjukkan kreativitas, karena hanya didominasi oleh kegiatan membaca, mencatat dan mendengarkan guru.

Berdasarkan penelitian Purnomosari, dkk. (2014) didapat bahwa siswa kurang menunjukkan kreativitas hal ini ditandai dengan sikap siswa yang monoton, dan pengetahuan siswa hanya terbatas dari apa yang diberikan oleh guru saja, siswa kesulitan dalam mengembangkan pengetahuan yang diperoleh dalam pembelajaran, dan siswa kurang berani mengungkapkan ide, gagasan, ataupun pendapat. Kurangnya kreativitas siswa mempengaruhi hasil belajar siswa juga.

Ilmu kimia adalah salah satu cabang ilmu pengetahuan yang dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dipahami oleh siswa karena (1) sebagian besar konsep-konsep kimia bersifat abstrak, (2) konsep dalam ilmu kimia saling berkaitan dan urutannya berjenjang, (3) konsep yang dipelajari tidak hanya memecahkan soal, dan (4) bahan/materi yang dipelajari dalam ilmu kimia sangat banyak. Hal ini membuat siswa kurang tertarik untuk belajar kimia.

Materi kimia di SMA atau MA kelas X semester II salah satunya adalah materi redoks yang mengandung konsep abstrak dan matematis. Beberapa konsep abstrak dalam materi reaksi redoks diantaranya adalah serah terima elektron, pelepasan, dan pengikatan oksigen bersifat abstrak karena saat belajar tentang materi tersebut siswa dituntut mampu untuk membayangkan bagaimana proses serah terima elektron, pelepasan, dan pengikatan oksigen dari spesi satu kespesi yang lain dapat terjadi. Sedangkan materi perubahan bilangan oksidasi bersifat matematis karena saat belajar tentang materi ini siswa dituntut untuk menghitung bilangan oksidasi dari masing-masing atom dalam senyawa yang terlibat dalam reaksi sehingga dapat diketahui perubahan bilangan oksidasinya. Sifat materi yang berupa konsep abstrak dan matematis tersebut akan menyebabkan kesulitan siswa dalam memahami materi dan menimbulkan kecenderungan untuk hafalan rumus. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang dapat mempermudah untuk mempelajari ilmu kimia terutama materi reaksi redoks.

Menurut Kusumaningrum dan Sukarmin (2014) dalam penelitiannya tentang identifikasi reaksi redoks menunjukkan hasil bahwa dari 158 siswa yang diuji, sebagian besar mengalami kesulitan pada identifikasi reaksi oksidasi sebesar 73,4%, identifikasi reaksi reduksi sebesar 70,3% dan reaksi redoks sebesar 76,6%. Rahmawati dan Yonata (2012) menunjukkan bahwa pada 34 siswa, sebanyak

58,81% siswa merasa kesulitan pada materi reaksi reduksi oksidasi dan 67,64% kesulitan dalam mengeluarkan pendapat. Sedangkan menurut penelitian Antrakusuma, dkk. (2015) rata-rata nilai ulangan mid semester 1 tentang reaksi redoks pada siswa X MIA 3 SMA Negeri 1 Teras Boyolali sebesar 62,82. Hal ini karena siswa susah memahami kimia yang bersifat abstrak dan matematis.

Berdasarkan karakteristik dari materi perkembangan konsep reaksi redoks, maka diperlukan salah satu model pembelajaran yang didasarkan pada pendekatan konstruktivistik, salah satu diantaranya yaitu pembelajaran kooperatif. Slavin (2016) mengemukakan tujuan yang paling penting dari pembelajaran kooperatif adalah memberikan para siswa pengetahuan, konsep, kemampuan, dan pemahaman. Model pembelajaran kooperatif dianggap cocok diterapkan dalam pendidikan di Indonesia karena sesuai dengan budaya bangsa Indonesia yang menjunjung tinggi nilai gotong royong serta meningkatkan kreativitas dan hasil belajar juga. Selain itu, model pembelajaran kooperatif dan media pembelajaran sangat dianjurkan para ahli pendidikan.

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang mendukung pengembangan kreativitas adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Penerapan model ini dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, menyenangkan bagi siswa serta dapat meningkatkan keaktifan semua siswa di dalam kelas sehingga siswa menjadi termotivasi dan memiliki minat untuk belajar. Penggunaan media kartu destinasi pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT dikarenakan dengan menggunakan kartu siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran. Dalam kartu destinasi soal-soal yang disampaikan lebih bervariasi dimana terdapat warna kartu yang berbeda-beda setiap kartu memiliki fungsi dan soal yang berbeda pula sehingga dengan hal ini diharapkan siswa lebih kreatif, aktif, mudah memahami dan dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang disampaikan dalam permainan.

Alifah, Ashadi dan Hastuti (2013) menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan kartu destinasi pada materi pokok hidrolisis garam dapat meningkatkan hasil belajar siswa dari aspek kognitif dan afektif daripada menggunakan kartu soal. Hasil Belajar kognitif dan afektif siswa

pada kelas yang menerapkan metode TGT disertai Destinasi lebih baik daripada kelas yang menerapkan metode TGT disertai Kartu Soal dengan rata-rata prestasi kognitif berturut-turut 83,84 dan 77,23 serta afektif berturut-turut 121,00 dan 113,13.

Hasil penelitian Noviyanita, dkk. (2013) menunjukkan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan berbantuan media ular tangga lebih baik daripada model pembelajaran konvensional karena model TGT membuat pelajaran redoks lebih mudah karena belajar sambil bermain, siswa lebih terlibat dalam penyelesaian masalah, bebas mengeluarkan gagasan tentang reaksi redoks dan juga dapat meningkatkan prestasi belajar kognitif pada materi reaksi redoks. Presentase ketuntasan belajar siswa meningkat dari 42,42% menjadi 81,82% sedangkan untuk kreativitas meningkat dari 51,51% menjadi 81,82%. Hasil penelitian oleh Septina (2012) menunjukkan bahwa model TGT berbantuan media ular tangga membuat siswa lebih aktif, dan muncul tutorial sebaya sesama siswa karena saling mengajari materi yang kurang dipahami. Selain itu, kemampuan kognitif juga meningkat dari 51,72% menjadi 77,54%. Tetapi model TGT berbantuan media ular tangga ini kurang efisien karena memakan waktu yang lama sehingga kegiatan penutup tidak terlaksana dan dilanjutkan pada tahap selanjutnya dan jika dibandingkan model pembelajaran TGT bermediakan kartu destinasi pada penelitian Purnomosari, dkk. sebesar 38,23% sedangkan model TGT bermediakan permainan ular tangga yaitu 25,82%. Sedangkan penelitian Ghalia, dkk. (2015) menyatakan bahwa model Pembelajaran TGT dengan kartu destinasi pada materi koloid lebih tinggi dari pada dengan kartu kokami yaitu 84,25 dan 79,35.

Model dan media pembelajaran sangat banyak variasinya, maka salah satu model yang dapat dijadikan salah satu alternatif adalah model pembelajaran TGT. Pembelajaran ini dipilih karena hasil-hasil penelitian menunjukkan bahwa interaksi memiliki pengaruh yang positif terhadap hasil belajar siswa dan kreativitas dan juga lebih efisien waktu. Selain menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, menyenangkan bagi siswa, media kartu destinasi membuat siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran dan membuat siswa lebih kreatif, aktif, dan dapat

menjawab pertanyaan-pertanyaan yang disampaikan dalam permainan berdasarkan warna kartu yang berbeda-beda.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) Dengan Kartu Destinasi Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Redoks.**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka masalah yang teridentifikasi adalah sebagai berikut :

1. Pendidikan belum menerapkan kurikulum 2013 secara seutuhnya disetiap aspek pembelajaran
2. Guru-guru masih mengajar secara konvensional sehingga kreativitas siswa kurang
3. Kurangnya penggunaan model dan media yang bervariasi didalam pembelajaran kimia
4. Siswa menganggap pelajaran kimia merupakan pelajaran yang sulit, tidak menarik dan membosankan

1.3 Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup dari penelitian ini yaitu pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dengan Kartu Destinasi untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa pada materi redoks kelas X di SMA Negeri 9 Medan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka permasalahan yang diteliti yaitu :

1. Apakah perbedaan kreativitas siswa yang dibelajarkan dengan model *TGT* menggunakan kartu destinasi lebih tinggi daripada kreativitas

siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran langsung (*Direct Intruction*) pada pokok bahasan Redoks ?

2. Apakah peningkatan hasil belajar kimia siswa yang dibelajarkan dengan model *teams games tournament (TGT)* menggunakan kartu destinasi lebih tinggi daripada peningkatan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran langsung (*Direct Intruction*) pada pokok bahasan Redoks ?
3. Apakah ada korelasi yang positif antara kreativitas siswa dengan peningkatan hasil belajar kimia siswa yang dibelajarkan dengan model *TGT* bermediakan kartu destinasi pada pokok bahasan redoks ?

1.5 Batasan Masalah

Untuk menjaga agar penelitian ini lebih terarah dan terfokus, maka diperlukan adanya batasan masalah, yaitu:

1. Model pembelajaran yang dicobakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*
2. Media yang digunakan kartu destinasi
3. Materi yang diajarkan adalah Reaksi Redoks
4. Penelitian ini dilaksanakan di kelas X SMA Negeri 9 Medan

1.6 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk :

1. Mengetahui apakah perbedaan kreativitas siswa yang dibelajarkan dengan model *Teams Games Tournaments (TGT)* menggunakan kartu destinasi lebih tinggi daripada kreativitas siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran langsung (*Direct Intruction*) pada pokok bahasan Redoks
2. Mengetahui apakah peningkatan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan model *Teams Games Tournaments (TGT)* menggunakan kartu destinasi lebih tinggi daripada peningkatan hasil belajar dibelajarkan dengan model pembelajaran langsung (*Directi Intruction*)

3. Mengetahui apakah ada korelasi yang positif antara kreativitas siswa dengan peningkatan hasil belajar kimia siswa yang dibelajarkan dengan model *teams games tournaments* menggunakan kartu destinasi pada pokok bahasan redoks

1.7 Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa

Melatih siswa dalam kekompakan dan juga mempererat jalinan dengan teman-temannya, serta meningkatkan pemahaman siswa tentang reaksi redoks dengan saling sharing dan bertukar informasi dengan temannya. Siswa dapat belajar sambil bermain sehingga pelajaran dan konsep-konsep reaksi redoks dapat diserap dengan baik.

2. Bagi guru

Sebagai pertimbangan dalam memilih model pembelajaran yang akan diterapkan yang sesuai materi yang akan diajarkan.

3. Bagi Mahasiswa

Dapat dijadikan referensi dalam membuat skripsi tentang penerapan model pembelajaran dan media yang digunakan pada materi Reaksi Redoks untuk SMA kelas X.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Mengembangkan kemampuan peneliti mengenai penerapan model pembelajaran dan media yang tepat untuk digunakan pada materi Reaksi Redoks untuk SMA kelas X.

1.8 Definisi Operasional

1. *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku kata atau ras yang berbeda.
2. Kartu destinasi adalah kartu yang terdiri dari 4 warna dimana setiap kartu itu berisi soal-soal yang memiliki tingkat kesukaran yang

berbeda-beda sehingga diharapkan siswa mudah memahami dan menjawab pertanyaan yang ada, lebih kreatif dan lebih aktif lagi menjawab pertanyaan yang ada.

3. Kreativitas belajar siswa yaitu kemampuan siswa dalam mengajukan pertanyaan, kemampuan dalam menjawab pertanyaan, kelancaran berkomunikasi, kemampuan siswa dalam menemukan alternatif cara memecahkan masalah yang ada dan kemampuan dalam mengemukakan gagasan baru.
4. Hasil belajar adalah hasil yang dicapai setelah mengikuti suatu proses kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan peserta didik dimana dari hasil belajar akan menyebabkan perubahan pada dirinya dalam bentuk pengetahuan, ketrampilan dan sikap.

THE
Character Building
UNIVERSITY