BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kimia merupakan salah satu bidang kajian terintegrasi dengan IPA yang diajarkan pada jenjang SMP (Sekolah Menengah Pertama). Dalam mempelajari kimia, dibutuhkan pemahaman dan penalaran. Banyak siswa yang tidak dapat menguasai materi-materi kimia dengan baik sehingga hasil belajarnya rendah, dan menimbulkan asumsi bahwa kimia adalah pelajaran yang sulit.

Rendahnya prestasi belajar kimia siswa dapat dilihat dalam rata-rata UAS siswa untuk daerah Sumatera Utara yaitu : tahun ajaran 2004/2005 pada mata pelajaran kimia adalah 4,01, tahun ajaran 2005/2006 adalah 6,75, tahun ajaran 2006/2007 adalah 6,50, dan tahun ajaran 2008/2007 adalah 6,25 http://www.waspada.co.id/index.php//20.10). Hal ini menunjukkan tingginya kesulitan siswa dalam memahami materi pelajaran kimia.

Menurut Ditjen Dikdasmen dan Ditjen Dikti guru harus mempunyai sepuluh kompetensi yaitu : salah satunya mengolah kelas yang serasi, mengolah program belajar mengajar, mengenal dan dapat menggunakan berbagai model mengajar, sehingga pelajaran dapat diterima, dipahami dan digunakan oleh siswa dengan baik.

Menurut observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran yang dilakukan di SMP Negeri 4 Tebing Tinggi diperoleh hasil kimia siswa yang dicapai pada umumnya masih rendah. Fakta ini diperoleh dari data penilaian ujian semester pada siswa kelas VIII T.P 2010/2011 dengan nilai rata-rata kelas 6,8 sedangkan KKM adalah 73. Meskipun KKM sudah tercapai namun nilai yang diperoleh siswa sudah ada nilai tambahan dari guru yaitu penilaian guru terhadap tugas pribadi/kelompok, kehadiran siswa dan disiplin siswa. Rendahnya nilai kimia siswa disebabkan siswa kurang paham dengan materi yang disampaikan dan pembelajaran masih berlangsung konvensional dimana guru berperan secara dominan menyampaikan materi, sementara siswa duduk diam memperhatikan guru dengan sesekali diselingi mencatat dan menjawab pertanyaan guru. Suasana yang menoton menyebabkan munculnya sikap bosan, dan tidak aktif dalam proses

belajar mengajar. Guru harus dapat meningkatkan kesempatan belajar dan interaksi siswa dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan model yang sesuai dengan materi pelajaran (Haryati, 2007).

Untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa, maka guru harus menambah variasi model pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif dan media pembelajaran yang menarik. Dryden dan Vos (dalam Dwivedi, 2004), mengungkapkan bahwa rasa senang dalam belajar merupakan kunci sukses dalam memahami dan menguasai materi pelajaran.

Learning game yang secara harpiah diartikan sebagai pembelajaran melalui permainan merupakan salah salah alternatif yang dapat digunakan untuk menarik minat siswa dalam belajar. *Learning game* dapat digunakan dalam beberapa jenis media atau teknik penyajian untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, membangkitkan minat, semangat, kemauan dan perhatian siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar dalam diri siswa (Gorrow *dalam* silalahi, 2010.)

Kartu Domino merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran. Penggunaan kartu Domino dalam *Learning game* akan efektif bila dipadukan dengan pembelajaran kooperatif Tipe TAI *(Team Assisted Individualization)* yang mengkombinasikan keunggulan pembelajaran kooperatif dan pembelajaran individual. Salah satu ciri pembelajaran kooperatif adalah kemampuan siswa untuk bekerja sama dalam kelompok kecil yang heterogen (Suyitno, 2004). Dalam model pembelajaran TAI, disusun untuk memecahkan masalah dalam program pengajaran dan menyelesaikan tugas kelompok yang sudah disiapkan oleh guru, selanjutnya diikuti dengan pemberian bantuan secara individu bagi siswa yang memerlukannya (Slavin, 2005).

Hasil penelitian Nasution (2010) menunjukkan *Pengaruh software macromedia flash pada kooperatif tipe TAI terhadap pokok bahasan Termokimia* dapat meningkatkan hasil belajar dengan nilai efektifitas sebesar 58,75 %. Sementara hasil penelitian Silitonga (2006) mengungkapkan *Efektivitas penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TAI* dapat meningkatkan hasil

belajar siswa dengan dengan $t_{hit} > t_{tabel}$ yaitu 4,80 >1.26. Purba (2010) juga melakukan penelitian tentang *Pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan kartu dominsur* dapat meningkatkan hasil belajar siswa lebih tinggi dari pada pembelajaran konvensional sebesar 20%.

Konsep atom, ion dan molekul ini menjelaskan tentang penemuan dan susunan partikel subatomik dalam struktur atom, konfigurasi elektron, nomor massa, ion, serta molekul yang bersifat abstrak. Permasalahan yang menarik adalah bagaimana dengan pemberian model tetapi dalam media ini siswa dapat mengetahui atom, ion dan molekul yang bersifat abstrak secara kongkret dan belajar dengan suasana menyenangkan tanpa meninggalkan tujuan belajar sehingga siswa tidak merasa bosan mengikuti proses pembelajaran dan hasil belajar meningkat.

Dari uraian latar belakang masalah di atas, maka penulis ingin melakukan penelitian yang berjudul **"Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe TAI (Team Assisted Individualization) Dengan Media Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Atom, Ion, dan Molekul Kelas VIII SMP Negeri 4 Tebing Tinggi".**

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, maka peneliti dapat mengidentifikasi beberapa masalah yaitu:

1. Siswa menganggap bahwa pelajaran kimia kurang menarik dan sulit dipahami.
2. Hasil belajar siswa masih rendah.
3. Masih banyak guru yang belum menggunakan pembelajaran yang variatif dan menarik serta melibatkan aktivitas maupun tanggung jawab siswa.
4. Penggunaan media belajar belum banyak digunakan dalam proses pembelajaran.

Masalah-masalah yang diidentifikasi tersebut secara keseluruhan tidak memungkin sekali terungkap melalui peneliti ini. Maka beberapa masalah tersebut

harus dibatasi karena keterbatasan waktu, dana, dan fasilitas yang mendukung peneliti ini.

1.3. Batasan Masalah

Pada penelitian ini masalah dibatasi pada pengaruh pembelajaran kooperatif tipe TAI *(Team Assisted Individualization)* dengan media kartu domino terhadap hasil belajar siswa pada pokok bahasan atom, ion, dan molekul.

1.4. Rumusan Masalah

Bertitik tolak dari latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah hasil belajar siswa yang mendapat pembelajaran kooperatif tipe TAI (Team Assisted Individualization) dengan media kartu domino lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang mendapat pembelajaran konvensional pokok bahasan atom, ion, dan molekul?

1.5.Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bahwa hasil belajar siswa yang mendapat pembelajaran kooperatif tipe TAI dengan media domino lebih tinggi dibandingkan hasil belajar siswa yang mendapat pembelajaran konvensional pada pokok bahasan atom, ion, dan, molekul.

1.6. Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa, menambah pengalaman, pengetahuan belajar, hasil belajar yang lebih meningkat, serta menumbuh kembangkan minat belajar.
2. Bagi guru, sebagai untuk meningkatkan keterampilan dalam memilih untuk melaksanakan model pembelajaran yang bervariasi yang dapat memperbaiki sistem pembelajaran, sehingga dapat memberikan pengajaran yang lebih baik kepada siswa serta dapat mengembangkan model TAI dengan media kartu domino pada konsep lainnya.
3. Bagi peneliti, hasil penelitian ini akan menambah wawasan, kemampuan dan pengalaman dalam meningkatkan kompetensi saya sebagai calon guru.

1.7. Defenisi Operasional

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Adanya hasil belajar karena adanya proses belajar mengajar (pembelajaran) dan hasil belajar dapat diketahui melalui tes. Pada penelitian ini hasil belajar dihitung dengan *gain* yakni selisih diantara post test dan pre test.

Pembelajaran kooperatif tipe TAI adalah mengkombinasikan keunggulan kooperatif dan program pengajaran invidual, memberikan tekanan pada efek sosial dari belajar kooperatif, dan untuk memecahkan masalah. Adapun tahap-tahap dalam model pembelajaran TAI adalah sebagai berikut: Guru menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa, guru memberikan materi, guru membentuk kelompok kecil yang heterogen, membimbing kelompok bekerja dan belajar, evaluasi, guru memberikan reward/penghargaan.

Media dapat diartikan segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatiaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses Pembelajaran pada diri siswa. Yang dimaksud kartu domino dalam penelitian ini adalah kartu yang terbuat dari kertas karton (manila) (210 x 200) yang 200gr/m^2, berbantuk persegi panjang dengan ukuran 10 x 7 cm, bertuliskan materi-materi atom, ion, dan molekul.

Pembelajaran kooperatif tipe TAI 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 TAI memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping membutuhkan tanggung jawab, kerja sama, permainan, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Komponen pembelajaran kooperatif tipe TAI adalah sebagai berikut :

1. Persentasi Kelas
2. Kelompok
3. Permainan
4. Pertandingan

5. Tahapan Tes Hasil Belajar
6. Tahapan Penghargaan Kelompok

Penggunaaan kartu puzzle dan kartu dominsur merupakan salah satu hiburan dengan nuansa: bermain sambil belajar, dan belajar sambil bermain.

UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
UNIMED
THE Character Building UNIVERSITY