

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pengembangan Kurikulum 2013 merupakan bagian dari strategi meningkatkan capaian pendidikan. Orientasi Kurikulum 2013 adalah terjadinya peningkatan dan keseimbangan antara kompetensi sikap (*attitude*), keterampilan (*skill*) dan pengetahuan (*knowledge*). Hal ini sejalan dengan amanat UU No. 20 Tahun 2003 sebagaimana tersurat dalam penjelasan Pasal 35: kompetensi lulusan merupakan kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan sesuai dengan standar nasional yang telah disepakati. Hal ini sejalan pula dengan pengembangan kurikulum berbasis kompetensi yang telah dirintis pada tahun 2004 dengan mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu. Sejumlah hal yang menjadi alasan pengembangan Kurikulum 2013 adalah (a) Perubahan proses pembelajaran dari siswa diberi tahu menjadi siswa mencari tahu dan proses penilaian dari berbasis output menjadi berbasis proses dan output memerlukan penambahan jam pelajaran; (b) Kecenderungan akhir-akhir ini banyak negara menambah jam pelajaran; (c) Perbandingan dengan negara-negara lain menunjukkan jam pelajaran di Indonesia relatif lebih singkat, dan (d) Walaupun pembelajaran di Finlandia relatif singkat, tetapi didukung dengan pembelajaran tutorial.

Sementara itu, Kurikulum 2006 memuat sejumlah permasalahan diantaranya: (1) Kurikulum belum sepenuhnya berbasis kompetensi sesuai dengan tuntutan fungsi dan tujuan pendidikan nasional; (2) Kompetensi belum menggambarkan secara holistik domain sikap, keterampilan, dan pengetahuan; (3) Beberapa kompetensi yang dibutuhkan sesuai dengan perkembangan kebutuhan (misalnya pendidikan karakter, metodologi pembelajaran aktif, keseimbangan *soft skills* dan *hard skills*, kewirausahaan) belum terakomodasi di dalam kurikulum; (4) Kurikulum belum peka dan tanggap terhadap perubahan sosial yang terjadi pada tingkat lokal, nasional, maupun global; (5) Standar proses pembelajaran belum menggambarkan urutan pembelajaran yang rinci sehingga membuka peluang penafsiran yang beraneka ragam dan berujung pada pembelajaran yang

berpusat pada guru; (6) Standar penilaian belum mengarahkan pada penilaian berbasis kompetensi (proses dan hasil) dan belum secara tegas menuntut adanya remediasi secara berkala; dan (7) Dengan KTSP memerlukan dokumen kurikulum yang lebih rinci agar tidak menimbulkan multi tafsir. Tiga faktor lainnya juga menjadi alasan Pengembangan Kurikulum 2013 adalah, pertama, tantangan masa depan diantaranya meliputi arus globalisasi, masalah lingkungan hidup, kemajuan teknologi informasi, konvergensi ilmu dan teknologi, dan ekonomi berbasis pengetahuan. Kedua, kompetensi masa depan yang antaranya meliputi kemampuan berkomunikasi, kemampuan berpikir jernih dan kritis, kemampuan mempertimbangkan segi moral suatu permasalahan, kemampuan menjadi warga negara yang efektif, dan kemampuan mencoba untuk mengerti dan toleran terhadap pandangan yang berbeda. Ketiga, fenomena sosial yang mengemuka seperti perkelahian pelajar, narkoba, korupsi, plagiarisme, kecurangan dalam berbagai jenis ujian, dan gejolak sosial (*social unrest*). Yang keempat adalah persepsi publik yang menilai pendidikan selama ini terlalu menitikberatkan pada aspek kognitif, beban siswa yang terlalu berat, dan kurang bermuatan karakter (helda, 2012).

Pengajaran yang disajikan dalam kegiatan pembelajaran kurang menarik dan terkesan sangat sulit. Hal serupa penulis temukan ketika melaksanakan Program Pelatihan Lapangan Terpadu (PPLT) karena tidak semua peserta didik mampu menguasai mata pelajaran kimia yang diajarkan karena keterbatasan fasilitas yang digunakan serta proses belajar yang tidak berorientasi pada kompetensi sehingga siswa merasa bosan dan jenuh. Siswa diarahkan kedalam suasana iklim pembelajaran yang kondusif sesuai dengan amanah Kurikulum Tingkat Satuan Pembelajaran (KTSP). 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 siswa sehingga terjadi perubahan dari pembelajaran absolut 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, 2007).

Hasil wawancara peneliti dengan salah seorang guru kimia SMA Negeri 1 Babalan ternyata hasil belajar kimia masih sangat rendah. Hal ini ditunjukkan oleh rata-rata nilai UH mata pelajaran kimia di SMA Negeri 1 Babalan yaitu 6,5 dengan rentang nilai 40-72. Hal ini dikarenakan masih banyak siswa yang masih belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah. Siswa yang dikatakan tuntas belajar kimia harus memenuhi kriteria ketuntasan minimal 75. Beberapa kelemahan pembelajaran kimia menurut Rumansyah (2003) antara lain karena (1) Dalam pembelajaran masih didominasi oleh guru (*teacher center*). (2) Guru masih banyak menerapkan metode ceramah sebagai sarana untuk mentransfer pengetahuan sehingga siswa cepat bosan dan tidak tertarik dengan pembelajaran yang sedang berlangsung. (3) 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 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.

Hasil penelitian Laialan Afrina (2010) menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada pokok bahasan koloid berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa 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 pada pokok bahasan ikatan kimia memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa sebesar 50,5%. Dipertegas dengan peneliti yang dilakukan Lubis (2009) menyatakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada pokok bahasan struktur atom memiliki peningkatan hasil belajar sebesar 60,8% dibandingkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD sebesar 50,3%. Pembelajaran kooperatif

memiliki beberapa variasi pembelajaran dan salah satunya adalah pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*). TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4-6 siswa. Dengan adanya heterogenitas anggota kelompok, kerjasama dan bekerja dalam kelompok akan memberikan hasil lebih baik dan 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 sudoku. Sudoku merupakan permainan atau teka-teki yang tersusun atas 9 x 9 kotak kecil dan terbagi menjadi 3 x 3 kotak yang disebut *subgrid*. Secara tradisional tujuan dari permainan ini adalah mengisi kotak-kotak kecil dalam kolom dan baris serta *subgrid* dengan angka satu sampai sembilan sedemikian sehingga dalam satu kolom, baris dan subgrid tidak ada angka yang muncul lebih dari satu kali (Purtadi, 2007). Manfaat dari permainan ini dapat mempertajam daya tangkap dalam belajar, meningkatkan logika berfikir, meningkatkan ketelitian, mempertajam imajinasi, kreatif, dan inovatif, menambah kemampuan *problem solving* dengan cepat, merangsang sel otak untuk selalu aktif sehingga daya kerjanya maksimal.

Putriasih (2012) dalam penelitiannya, “Pengaruh modifikasi permainan sudoku terhadap kemampuan pengenalan konsep bilangan dalam pembelajaran matematika pada anak autis kelas II di SDN Inklusi Wonorejo V/316 Surabaya” telah menunjukkan hasil yang optimal sebagai berikut: Dv mengalami peningkatan 13%, Zn mengalami peningkatan 13%, Bg mengalami peningkatan 20%, Ad mengalami peningkatan 30%, Rn mengalami peningkatan 10%, In mengalami peningkatan 63%.

Hidrokarbon merupakan materi pokok yang dipelajari dikelas X SMA semester II. Materi Hidrokarbon adalah materi yang cukup penting dalam mempelajari pelajaran kimia dan berkelanjutan dikelas XII. Dalam materi Hidrokarbon banyak mengandung konsep yang kompleks dan teori-teori yang

bersifat abstrak apalagi bila menyangkut istilah-istilah atau simbol-simbol yang hampir mirip sehingga sukar dipahami oleh siswa. Untuk itu diperlukan media dan metode pembelajaran yang dapat menciptakan suasana yang menyenangkan agar siswa dapat lebih memahami pelajaran Hidrokarbon. Dengan menggabungkan media sudoku kedalam pembelajaran kooperatif tipe TGT 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.

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

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Siswa menganggap kimia merupakan pelajaran yang sulit dan menjenuhkan.
2. Hasil belajar siswa untuk pelajaran kimia masih rendah.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan ruang lingkup masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah peningkatan hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan media sudoku lebih tinggi secara signifikan dibandingkan dengan peningkatan hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran konvensional menggunakan media peta konsep pada pokok bahasan hidrokarbon?

2. Apakah ada hubungan antara keaktifan dengan peningkatan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan media sudoku?

1.4 Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi masalah pada peningkatan hasil belajar dan aktivitas siswa mengenai pembelajaran kimia dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan media sudoku pada pokok bahasan Hidrokarbon dikelas X SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2012/2013.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui apakah peningkatan hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan media sudoku lebih tinggi secara signifikan dibandingkan dengan peningkatan hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran konvensional menggunakan media peta konsep pada pokok bahasan hidrokarbon.
2. Untuk mengetahui apakah ada hubungan antara keaktifan dengan peningkatan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan media sudoku.

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. *Teams Games Tournament* (TGT) adalah 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 (slavin, 2005).
2. Sudoku merupakan permainan atau teka-teki yang tersusun atas 9 x 9 kotak kecil dan terbagi menjadi 3 x 3 kotak yang disebut subgrid. Secara tradisional tujuan dari permainan ini adalah mengisi kotak-kotak kecil dalam kolom dan baris serta subgrid dengan angka satu sampai sembilan sedemikian sehingga dalam satu kolom, baris dan subgrid tidak ada angka yang muncul lebih dari satu kali (purtadi, 2007).
3. Hasil belajar Adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar biasanya dapat diketahui melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan sampai di mana tingkat kemampuan dan keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran (Sudjana, 2009).