

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Peningkatan kualitas pendidikan selalu diupayakan melalui strategi pembelajaran yang meliputi sistem pembelajaran, perbaikan kurikulum dan sarana prasarana serta fasilitas laboratorium. Penilaian pembelajaran saat ini meliputi tiga aspek yaitu aspek kognitif, aspek psikomotorik, dan aspek afektif. Tujuan penilaian ketiga aspek tersebut adalah untuk mendapatkan umpan balik yang dapat digunakan untuk menyusun rancangan pembelajaran yang lebih sempurna dari rancangan sebelumnya.

Upaya untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pelajaran kimia harus punya strategi untuk “mengakali dan mengatasi” kesulitan-kesulitan yang dialami anak didiknya untuk menciptakan pengajaran yang efektif. Menurut Hamalik (2003), pengajaran yang efektif adalah pengajaran yang memberikan kesempatan belajar dan melakukan aktivitas sendiri. Siswa belajar sambil bekerja, dengan bekerja mereka memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan aspek tingkah laku (perubahan karakter) ke arah yang lebih baik. Untuk mengefektifkan proses belajar mengajar maka perlu dilakukan pembelajaran kooperatif, pendidikan karakter (kerja sama dan komunikatif) sebagai program pendidikan nasional, dan penggunaan media untuk merencanakan pembelajaran yang dapat mengkondisikan siswa agar belajar secara aktif.

Para ahli telah menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik, unggul dalam membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang sulit dan membantu siswa menumbuhkan kemampuan berpikir kritis. Pembelajaran kooperatif dapat memberikan keuntungan baik bagi siswa kelompok bawah maupun kelompok atas yang bekerja sama menyelesaikan tugas-tugas akademik. (Trianto dalam Kasta Gurning 2011). Dalam pembelajaran kooperatif menuntut adanya komunikasi dan kerja sama siswa di dalam proses pembelajaran. Jadi, dengan model pembelajaran kooperatif diharapkan perkembangan karakter komunikatif dan kerja sama (*team work*) di dalam kelas.

Menurut Oemar Hamalik (2005: 172), belajar tidak cukup hanya dengan mendengar dan melihat tetapi harus dengan melakukan aktivitas yang lain diantaranya membaca, bertanya, menjawab, berpendapat, mengerjakan tugas, menggambar, mengkomunikasikan, presentasi, diskusi, menyimpulkan, dan memanfaatkan peralatan. Dalam pembelajaran, guru menyajikan permasalahan matematika dan mendorong siswa untuk mengidentifikasi permasalahan, mencari pemecahan, menyimpulkan hasilnya, kemudian mempresentasikannya. Tugas guru sebagai fasilitator dan pembimbing adalah memberikan bantuan dan arahan.

Ketika siswa menemukan permasalahan dalam menyelesaikan tugas, selain berinteraksi dengan guru, siswa juga dapat bertanya dan berdiskusi dengan siswa lain. Siswa dikatakan belajar dengan aktif jika mereka mendominasi aktivitas pembelajaran. Menurut Anita Lie (2002: 8), salah satu model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa adalah pembelajaran kooperatif. Terdapat beberapa tipe dalam pembelajaran kooperatif, salah satunya adalah tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT). Pada tipe ini terdapat beberapa tahap yang harus dilalui selama proses pembelajaran. Tahap awal, siswa belajar dalam suatu kelompok dan diberikan suatu materi yang dirancang sebelumnya oleh guru. Setelah itu siswa bersaing dalam turnamen untuk mendapatkan penghargaan kelompok. Selain itu terdapat kompetisi antar kelompok yang dikemas dalam suatu permainan agar pembelajaran tidak membosankan. Pembelajaran kooperatif tipe TGT juga membuat siswa aktif mencari penyelesaian masalah, meningkatkan kerja sama siswa dan mengkomunikasikan pengetahuan yang dimilikinya kepada orang lain, sehingga masing-masing siswa lebih menguasai materi. Dalam pembelajaran tipe TGT, guru berkeliling untuk membimbing siswa saat belajar kelompok. Hal ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan guru. Dengan mendekati siswa, diharapkan tidak ada ketakutan bagi siswa untuk bertanya atau berpendapat kepada guru.

Mengingat pentingnya proses pembelajaran kimia sebagai langkah untuk meningkatkan hasil belajar siswa, maka kelemahan-kelemahan dalam proses pembelajaran harus diperbaiki. Oleh karena itu perlu dilakukan peningkatan kualitas dan penerapan model pembelajaran yang tepat. Saat ini telah banyak

upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan meningkatkan keaktifan siswa dengan penerapan model pembelajaran yang lebih tepat dan menarik, dimana siswa dapat belajar secara berkelompok.

Salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif *Student Teams Achievement Division* (STAD) dan *Teams Games Tournamens* (TGT) . Dalam model ini siswa berperan sebagai pengajar dan pelajar, siswa sebagai pelajar berarti menerima materi dari guru ataupun teman mereka yang sudah memahami materi sedangkan sebagai pengajar yaitu siswa yang sudah memahami materi akan membantu menerangkan kepada teman yang belum paham dalam kelompoknya.

Pembelajaran kooperatif *Student Teams Achievement Division* (STAD) dan *Teams Games Tournamens* (TGT) mengajarkan siswa untuk mengungkapkan ide, mendengarkan pendapat teman, menghargai pendapat teman, serta bekerjasama baik dalam menyelesaikan tugas maupun untuk meningkatkan nilai kelompoknya Model pembelajaran kooperatif *Student Teams Achievement Division* (STAD) dan *Teams Games Tournamens* (TGT) merupakan konsep belajar yang membantu guru untuk meringankan beban siswa dalam proses pembelajaran sekaligus menghasilkan produk yang maksimal. Dimana siswa diharapkan bisa berfikir kreatif, mengemukakan ide, menemukan konsep sendiri, dapat menyelesaikan masalah dalam kehidupan dan memiliki kemampuan bekerjasama. Pembelajaran ini dilakukan dengan menerapkan berbagai metode seperti ceramah, diskusi, kuis, turnamen/games, permainan, demonstrasi dan penggunaan media seperti kartu soal, media gambar dll. Prioritas rencana pembelajaran ini adalah ada pada penyusunan strategi belajar, sehingga diperlukan guru yang kreatif dan banyak ide. Perlu diingat bahwa dalam proses pembelajaran penggunaan suatu model pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing. Memang sulit untuk menggolongkan nilai karakteristik suatu model pembelajaran, karena model pembelajaran yang baik atau tepat untuk suatu materi belum tentu baik untuk materi yang lain. Namun demikian seorang guru harus berupaya semaksimal mungkin untuk menentukan model pembelajaran yang tepat dan cocok dalam proses pembelajaran yang melibatkan ketiga aspek pembelajaran yaitu aspek kognitif, aspek afektif, aspek

psikomotorik, sehingga diharapkan perkembangan ketiga aspek dari siswa dapat sinkron menuju kearah peningkatan prestasi belajar.

Berdasarkan hal diatas penulis tertarik untuk menulis judul “Perbandingan Model Pembelajaran Kooperatif *Students Teams Achievement Division* (STAD) Dan *Teams Games Tournaments* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Tata Nama Senyawa Kimia Berbasis Power Point.

1.2 Identifikasi masalah

Dari hasil pengamatan awal dan sesuai dengan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran kimia masih rendah
2. Penerapan model pembelajaran yang menekankan konsep saat proses pembelajaran kurang bervariasi
3. Proses pembelajaran kimia disajikan dalam bentuk-bentuk persamaan-persamaan dan kurang memberikan contoh dalam kehidupan sehari-hari
4. Kurangnya aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya ruang lingkup permasalahan maka masalah dalam penelitian ini dibatasi hanya pada masalah-masalah berikut :

1. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran Model Pembelajaran Kooperatif *Students Teams Achievement Division* (STAD) Dan *Teams Games Tournaments* (TGT)
2. Objek yang diteliti adalah siswa kelas X SMA N 1 Kerajaan T.P. 2013/2014
3. Materi pokok yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah tata nama senyawa kimia.
4. Perangkat pembelajaran meliputi, buku guru, buku siswa, RPP, kisi – kisi tes dan LKS.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Apakah ada perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Student Teams Achievement Division* (STAD) dan *Teams Games Tournamens* (TGT) berbasis power point pada materi pokok Tata Nama Senyawa Kimia di kelas X Semester I SMA N 1 Kerajaan T.P 2013/2014 ?
2. Apakah model pembelajaran kooperatif *Student Teams Achievement Division* (STAD) dan *Teams Games Tournamens* (TGT) berbasis power point dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada materi pokok Tata Nama Senyawa Kimia di kelas X Semester I SMA N 1 Kerajaan T.P 2013/2014 ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, batasan masalah, dan rumusan masalah maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Student Teams Achievement Division* (STAD) dan *Teams Games Tournamens* (TGT) berbasis power point pada materi pokok Tata Nama Senyawa Kimia di kelas X Semester I SMA N 1 Kerajaan T.P 2013/2014.
2. Untuk mengetahui kontribusi aktivitas belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Student Teams Achievement Division* (STAD) dan *Teams Games Tournamens* (TGT) berbasis power point pada materi pokok Tata Nama Senyawa Kimia di kelas X Semester I SMA N 1 Kerajaan T.P 2013/2014.
3. Untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Student Teams Achievement Division* (STAD) dan *Teams Games Tournamens* (TGT) berbasis power

point pada Tata Nama Senyawa Kimia di kelas X Semester I SMA N 1 Kerajaan T.P 2013/2014.

1.6 Manfaat Penelitian

Ada beberapa manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Sebagai bahan informasi bagaimana perbedaan penggunaan model pembelajaran kooperatif *Student Teams Achievement Division* (STAD) dan *Teams Games Tournamens* (TGT) berbasis power point terhadap hasil belajar siswa di kelas X SMA N 1 Kerajaan.
2. Menambah aktivitas dan pemahaman siswa terhadap konsep kimia setelah di ajarkan dengan model pembelajaran kooperatif *Student Teams Achievement Division* (STAD) dan *Teams Games Tournamens* (TGT) berbasis power point.
3. Memperdalam pengetahuan peneliti mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif *Student Teams Achievement Division* (STAD) dan *Teams Games Tournamens* (TGT) berbasis power point untuk diterapkan nantinya saat mengajar.

1.7 Defenisi operasional

1. Model pembelajaran kooperatif tipe STAD merupakan model pembelajaran dengan sistem membagi siswa dalam kelompok-kelompok kecil dan menggunakan lembar kegiatan atau perangkat pembelajaran yang lain untuk menuntaskan materi pelajarannya dengan cara saling membantu satu sama lain untuk memahami bahan pelajaran secara tutorial, kuis satu sama lain.
2. Model pembelajaran TGT Pembelajaran kooperatif tipe TGT 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 TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping membutuhkan tanggung jawab, kerja sama, permainan, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

3. Aktivitas belajar adalah seluruh kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam proses belajar, mulai dari kegiatan fisik sampai kegiatan psikis. Dalam diskusi aktivitas siswa siswa dinilai dari unsure-unsur kooperatif yang meliputi saling ketergantungan positif, tanggung jawab perorangan, tatap muka, komunikasi antar anggota ,dan evaluasi proses kelompok.
4. Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan yang mengakibatkan perubahan tingkah laku dalam diri individu sebagai aktivitas dalam belajar.
5. Tata nama senyawa kimia adalah teknik atau cara pemberian nama senyawa kimia.