

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Peserta didik merupakan individu yang berbeda satu sama lain dan memiliki keunikan masing-masing yang tidak sama dengan orang lain. Oleh karena itu guru sebagai pengajar hendaknya memperhatikan perbedaan-perbedaan individual anak tersebut, sehingga pembelajaran benar-benar dapat merubah kondisi anak dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak paham menjadi paham serta dari yang berperilaku kurang baik menjadi baik. Kondisi ril anak seperti ini, selama ini kurang mendapat perhatian di kalangan pendidik. Pembelajaran yang kurang memperhatikan perbedaan individual anak dan didasarkan pada keinginan guru, akan sulit untuk dapat mengantarkan anak didik ke arah pencapaian tujuan pembelajaran. Kondisi seperti inilah yang pada umumnya terjadi pada pembelajaran instruksi langsung (Hartono, 2008).

Peran guru dalam hal ini adalah untuk mengaktifkan siswa untuk berpartisipasi langsung dalam proses belajar mengajar sehingga siswa diberi kesempatan lebih besar untuk menuangkan gagasannya sehingga diharapkan dapat mempertinggi pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Zaini, dkk (2008) mengungkapkan bahwa belajar aktif sangat diperlukan oleh siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimum. Ketika peserta didik pasif atau hanya menerima dari guru, ada kecenderungan untuk cepat melupakan informasi yang telah diberikan sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa menjadi rendah.

Berdasarkan pengamatan peneliti di SMA Swasta Nusantara Lubukpakam, terlihat bahwa pada proses belajar mengajar masih banyak guru khususnya bidang studi kimia yang masih mengajar dengan model pembelajaran instruksi langsung (*Direct Instruction*) sehingga proses belajar mengajar cenderung monoton. Hanya beberapa siswa yang aktif mengikuti pelajaran sedangkan siswa yang lain tidak fokus terhadap pelajaran atau hanya sekedar mendengarkan penjelasan guru. Kurangnya interaksi antara siswa dengan guru, dan siswa dengan siswa pada saat

proses belajar mengajar mengakibatkan aktivitas siswa selama belajar menjadi rendah, sehingga banyak siswa yang memperoleh hasil belajar Kimia dibawah rata-rata kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan oleh guru.

Menurut Dash (2014), Pembelajaran yang disampaikan dengan metode instruksi langsung membuat siswa bosan, tidak bersemangat di kelas, kurang aktif dalam bertanya, menjawab pertanyaan dan tidak berantusias saat berdiskusi kelompok dengan temannya. Padahal yang seharusnya dilakukan oleh pendidik adalah meningkatkan keikutsertaan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan membuat kegiatan pembelajaran lebih bermakna.

Dalam KTSP, kimia adalah salah satu mata pelajaran yang ada di kurikulum SMA. Kimia merupakan merupakan salah satu cabang sains/IPA yang berisi pengetahuan yang berdasarkan fakta, hasil pemikiran dan hasil penelitian yang dilakukan para ahli. Kimia diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, namun tidak sedikit orang yang menganggap kimia sebagai ilmu yang kurang menarik. Hal ini disebabkan kimia erat hubungannya dengan ide-ide atau konsep-konsep abstrak yang membutuhkan penalaran ilmiah, sehingga belajar kimia merupakan kegiatan mental yang membutuhkan penalaran tinggi. Untuk itu, maka dalam proses transfer ilmu dan pengetahuan kimia di sekolah perlu ditingkatkan agar kualitas pembelajaran selalu terjaga dan memperoleh hasil yang diharapkan. (Badan Standar Nasional Pendidikan, 2005).

Menurut Tiastara (2010), bahasan materi kimia yang luas akan konsep sering menjadi kendala siswa untuk mengikuti pembelajaran kimia. Materi ini sebenarnya tidak akan menjadi kendala bagi siswa jika model pembelajaran yang digunakan oleh guru sesuai dengan karakteristik materi yang sedang diajarkan. Adapun beberapa cara yang dapat dilakukan pengajar untuk memecahkan masalah terkait kurang aktifnya siswa dalam proses pembelajaran yang dapat mempengaruhi hasil belajar antara lain dengan memilih, membuat atau mengkombinasikan model dan media dalam proses pembelajaran. Perlunya media yang tepat untuk menggambarkan proses kejadian yang dapat dicontohkan agar dapat diketahui dan dipahami oleh peserta didik secara nyata merupakan hal yang

dapat menguatkan suatu pemikiran peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga membantu siswa untuk mengurangi sifat abstrak dan syarat akan konsep dalam materi hidrolisis garam yang disampaikan. Oleh sebab itu, pemilihan media mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran.

Salah satu alternatif untuk mengatasi masalah aktivitas dan hasil belajar yang rendah adalah menggunakan model pembelajaran yang mampu mengkonstruksi konsep siswa dan mampu mengatasi keheterogenan siswa di kelas, misalnya menggunakan model kooperatif tipe TGT. Pada pembelajaran yang menggunakan TGT siswa akan berperan aktif dalam kelompok karena model pembelajaran TGT melibatkan siswa dalam suatu permainan yang diharapkan membuat siswa tertarik dan aktif mengikuti pelajaran. Pada pembelajaran TGT guru menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4 atau 5 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku kata atau ras yang berbeda. Dengan adanya heterogenitas anggota kelompok, diharapkan dapat memotivasi siswa untuk saling membantu antar siswa yang berkemampuan lebih dengan siswa yang berkemampuan kurang dalam menguasai materi hidrolisis garam .

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Sarwendah (2013), menyatakan bahwa model pembelajaran *Kooperatif Tipe TGT* memiliki peningkatan hasil belajar sebesar 60,8% dibandingkan dengan model pembelajaran *Kooperatif Tipe TAI* sebesar 50,3%. Dari hasil penelitian Winarto (2012) diperoleh ketuntasan hasil belajar siswa meningkat sebesar 84,38%. Penelitian dari Wiwit, dkk., (2012) mengatahkan bahwa pada kelas eksperimen diperoleh hasil belajar (post-test) dengan nilai rata-rata 80,25 dan pada kelas kontrol diperoleh sebesar 70,26.

Untuk lebih mengoptimalkan hasil belajar siswa dapat dilakukan dengan penggunaan media. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu (Djamarah dan Zain, 2010). Selain itu penggunaan media juga dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam mempelajari materi yang akan diajarkan. Ada banyak media yang dapat digunakan oleh guru. Salah satunya adalah media kartu kuartet yang dapat

digunakan untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan yang dengan permainan.

Media pembelajaran berupa set kartu kuartet berisi materi hidrolisis garam merupakan media yang dipilih oleh peneliti. Media ini dihadirkan karena konsep hidrolisis garam berupa materi konseptual yang memerlukan pemahaman dan pengulangan dalam mempelajarinya. Peneliti berharap dengan menggunakan media kartu kuartet tersebut dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar pada pokok bahasan hidrolisis garam karena terjadi pengulangan proses pembelajaran melalui permainan yang edukatif.

Adapun peningkatan pembelajaran dengan menggunakan media kartu kuartet dapat dilihat dari penelitian sebelumnya yang diteliti oleh Rahmad (2013) diperoleh nilai rata-rata pra siklus hanya 60,42, meningkat pada siklus I menjadi 78,6, dan meningkat pada siklus II menjadi 83,7 dengan menggunakan media kartu kuartet.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka peneliti tertarik untuk membahas dan mengangkat masalah tersebut menjadi sebuah judul penelitian, yaitu : **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Terhadap Aktivitas dan Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Hidrolisis Garam yang Menggunakan Media Kartu Kuartet”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah yang dapat menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa sebagai berikut :

1. Penggunaan model pembelajaran yang monoton.
2. Pandangan siswa terhadap mata pelajaran kimia yang dianggap sulit dipelajari karena bersifat abstrak dan sarat dengan konsep-konsep.
3. Rendahnya hasil belajar kimia siswa.
4. Guru masih kurang melibatkan siswa secara aktif selama kegiatan belajar mengajar sehingga aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar menjadi rendah.
5. Penggunaan media yang tepat dalam pembelajaran sehingga siswa termotivasi untuk belajar.

1.3. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) menggunakan media kartu kuartet terhadap aktivitas belajar siswa pada pembelajaran hidrolisis garam?
2. Bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) menggunakan media kartu kuartet terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran hidrolisis garam?
3. Bagaimana korelasi antara aktivitas belajar siswa dengan peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran hidrolisis garam menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan media kartu kuartet?

1.4. Batasan Masalah

Mengingat luasnya ruang lingkup permasalahan dan keterbatasan waktu, maka peneliti perlu membuat batasan masalah penelitian yaitu:

1. Penelitian ini hanya dilakukan pada siswa kelas XI IPA SMA Nusantara Lubukpakam Tahun ajaran 2014/2015
2. Materi pelajaran yang diajarkan adalah Hidrolisis Garam.
3. Model pembelajaran yang digunakan adalah kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) untuk kelas eksperimen dan model pembelajaran *Direct Instruction* untuk kelas kontrol.
4. Media yang digunakan adalah kartu kuartet.
5. Aktivitas siswa selama proses belajar mengajar.
6. Peningkatan hasil belajar siswa diperoleh secara individu yaitu dari pre-test dan post-test.

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) menggunakan media kartu kuartet terhadap aktivitas belajar siswa pada pembelajaran hidrolisis garam.
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) menggunakan media kartu kuartet terhadap aktivitas belajar siswa pada pembelajaran hidrolisis garam.
3. Untuk mengetahui korelasi antara aktivitas belajar siswa dengan peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran hidrolisis garam menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan media kartu kuartet.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan melalui penelitian ini adalah :

1. Bagi peneliti, hasil penelitian ini akan menambah wawasan, kemampuan dan pengalaman dalam meningkatkan kompetensi saya sebagai calon guru dan selanjutnya sebagai bahan rujukan dalam melakukan penelitian selanjutnya.

2. Bagi guru kimia, hasil penelitian akan memberikan masukan tentang penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dan penggunaan media kartu kuartet pada pokok bahasan Hidrolisis Garam.
3. Bagi siswa diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar, dan belajar lebih bermakna melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Gamse Tournament*) dan media kartu kuartet.
4. Bagi sekolah penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan untuk perbaikan kondisi pembelajaran kimia kelas XI IPA di SMA Swasta Nusantara Lubukpakam.

1.7. Defenisi Operasional

1. Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dengan kelompok-kelompok kecil, yang memiliki tingkat kemampuan yang berbeda (Slavin,2005).
2. Model pembelajaran instruksi langsung adalah sebuah model pembelajaran menggunakan pendekatan berpusat pada guru yang digunakan untuk mengajarkan pengetahuan dan keterampilan secara langsung dan bertujuan untuk penguasaan pengetahuan dan keterampilan (Achmad,2009).
3. Model Pembelajaran TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda (Slavin,2005).
4. Kartu kuartet adalah sejenis permainan yang terdiri atas beberapa jumlah kartu bergambar yang dari kartu tersebut tertera keterangan berupa tulisan yang menerangkan gambar tersebut. Model kartu kuartet yang digunakan adalah modifikasi dari bentuk kartu kuartet pada umumnya. Pembuatan kartu dilakukan dengan cara mengelompokkan kategori materi yang sejenis mencakup semua aspek materi dalam kompetensi dasar (Suryani,2011).