

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Setiap negara tentu mempunyai cita-cita kemana warga negaranya akan di arahkan dan cita-cita tersebut dimanifestasikan dalam bentuk tujuan pendidikannya (Daryanto, 2001). Pendidikan merupakan suatu keharusan bagi manusia karena pada hakikatnya manusia lahir dalam keadaan tidak berdaya, tidak dapat berdiri sendiri dan tidak dapat mengurus dirinya sendiri. Untuk itu betapa pentingnya pendidikan bagi manusia (Sadulloh, 2011). Menurut Purnamawati (2014), keberhasilan proses pendidikan tidak dapat dilepaskan dari pelaksanaan kegiatan pembelajaran di sekolah. Kegiatan pembelajaran di sekolah merupakan upaya guru untuk membantu siswa melakukan kegiatan belajar agar siswa memperoleh kecakapan dan pengetahuan yang bermanfaat bagi kehidupan.

Kegiatan mengajar dan belajar ini bukan merupakan dua hal yang terpisahkan tetapi bersatu dan saling mempengaruhi yang disebut dengan kegiatan pembelajaran (Ibrahim, 2010). Keberhasilan dari pembelajaran merupakan hal utama yang diinginkan dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah. Berbagai upaya dilakukan dalam rangka menciptakan proses pembelajaran agar dapat berjalan secara efektif. Upaya tersebut antara lain melakukan pembaruan kurikulum, profesionalitas pendidik dan tenaga kependidikan, ketersediaan sarana prasarana, dan penilaian pendidikan (Muslichatun, 2016). Sebenarnya dalam kurikulum saat ini sudah mempunyai tujuan yang baik yaitu menerapkan pembelajaran yang aktif. Pembelajaran aktif ini dimaksudkan supaya siswa cenderung lebih aktif dalam pembelajaran dan pembelajaran dapat berpusat pada siswa sehingga guru hanya sebagai fasilitator (Sidik, 2016).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kimia yang dilakukan di SMA PAB 4 Sampali, diperoleh bahwa hasil belajar kimia siswa masih tergolong rendah. Hal ini dibuktikan dengan masih banyaknya siswa yang mendapatkan nilai di bawah standar yaitu 70. Hasil belajar siswa yang rendah ini

disebabkan oleh berbagai hal, yaitu: (1) siswa kurang memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru karena merasa bosan dengan model atau metode pembelajaran yang lebih banyak didominasi oleh guru, sehingga siswa menjadi kurang aktif dan hasil belajar rendah (2) Suasana pembelajaran yang hanya terfokus menghadap ke papan tulis saja tanpa menggunakan bantuan media pembelajaran sehingga proses pembelajaran terkesan kaku dan membosankan. Hal ini jika dibiarkan terus menerus akan menyebabkan tidak terpenuhi dan tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Karakteristik pada materi hidrokarbon ini adalah sebagai berikut: (1) materi hidrokarbon yang berisi fakta-fakta istilah yang jumlahnya banyak dan bervariasi (2) materi hidrokarbon merupakan materi yang padat sehingga membutuhkan waktu yang lebih panjang dalam penyampaian materi (3) terdapat banyak penghapalan terkait bentuk struktur baik secara visual maupun bentuk tiga dimensi senyawa hidrokarbon. Karakteristik ini dapat membuat siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari materi hidrokarbon sehingga menimbulkan rasa jenuh pada siswa dan akhirnya jam pelajaran kimia menjadi saat yang membosankan bahkan menakutkan. Ini yang menjadi satu masalah yang dihadapi siswa sehingga menjadi hambatan dalam mencapai keberhasilan pembelajaran.

Untuk mencapai keberhasilan proses belajar mengajar secara tepat, efektif dan efisien, tidak mungkin dicapai dengan metode yang bersifat komunikasi satu arah, akan tetapi harus dengan metode multi arah. Salah satu metode multi arah yang cocok diterapkan adalah pembelajaran kooperatif. Tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran ini tidak hanya kemampuan akademik tetapi juga adanya unsur kerjasama untuk penguasaan materi tersebut. Pembelajaran kooperatif yang dilaksanakan dapat membuat setiap siswa akan saling membantu dalam proses belajar karena mereka menginginkan semua anggota kelompok memperoleh keberhasilan. Pembelajaran kooperatif juga melatih siswa untuk dapat berpartisipasi aktif dan berkomunikasi dalam bentuk diskusi, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi siswa. Pembelajaran bermakna membuat siswa dapat menemukan sendiri fakta dan konsep (Putri, 2016).

Mengetahui pentingnya hasil belajar siswa, maka guru harus mencari solusi supaya solusi yang diberikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dari hal itu menurut Sidik (2016), menyatakan bahwasannya harus ada penerapan suatu model pembelajaran yang didukung dengan media yang menarik. Model pembelajaran yang dirasa tepat adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT, karena dengan TGT siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran. Selain itu situasi pembelajaran menjadi lebih santai dengan adanya suatu game (permainan). Dari situasi santai ini diharapkan agar siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan guru. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian yang dilakukan dengan judul penerapan pembelajaran TGT dilengkapi Adobe Flash dapat meningkatkan prestasi belajar siswa aspek kognitif yang meningkat dari 50% menjadi 80%. Penelitian yang dilakukan oleh Muslichatun (2016), menyatakan bahwa adanya perbedaan nilai prestasi aspek pengetahuan siswa pada kelompok berprestasi tinggi sebanyak 2,41 sedangkan kelompok berprestasi rendah sebanyak 2,31. Begitu pula penelitian yang telah dilakukan oleh Rachmawati (2015), menyatakan bahwa model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa dari 61,11% menjadi 88,89%.

Dan media yang dirasa tepat adalah *molymod*. Dimana *molymod* merupakan suatu media pembelajaran kimia yang terdiri atas bola warna-warni yang menggambarkan suatu atom dan mempunyai lubang sesuai dengan jumlah atom lain yang dapat diikat oleh atom tersebut serta pasak yang menggambarkan ikatan yang terjadi antara dua atom tersebut. Penggunaan media *molymod* plastisin ini dalam pembelajaran kimia dapat memberikan siswa penjelasan yang lebih mendalam karena pada proses pembelajarannya siswa akan terampil dalam menggunakan daya imajinasi dan kreativitasnya. Siswa dapat mempelajari bentuk geometri molekul berdasarkan susunan ruang atom-atom dalam molekul menggunakan *molymod* karena *molymod* dapat membantu pemahaman siswa terhadap struktur tiga dimensi dan penggunaan media *molymod* ini dapat mengurangi rasa bosan siswa terhadap materi karena dengan adanya kegiatan praktek yang meminta siswa untuk berimajinasi sesuai dengan kemampuannya

dan akan menimbulkan rasa ingin mencoba untuk berkreasi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Sari, 2013).

Hal ini dapat dilihat dari penelitian sebelumnya oleh Asna (2014), dimana penggunaan media LKS yang dilengkapi dengan *molymod* efektif terhadap prestasi belajar pada aspek kognitif yaitu rata-rata selisih nilai *posstest* dan *pretest* kognitif kelas eksperimen (64,00) lebih tinggi daripada rata-rata selisih nilai *posstest* dan *pretest* kognitif kelas kontrol (56,71). Penelitian yang dilakukan oleh Gusbandono (2013), menyatakan bahwa prestasi belajar siswa pada model pembelajaran STAD yang dilengkapi dengan media plastisin dapat meningkatkan prestasi belajar aspek kognitif siswa dengan peningkatan sebesar 35,83.

Penetapan model pembelajaran yang berfokus pada pengembangan pemahaman konsep, pengembangan interaksi kelompok dengan kerjasama, dan keaktifan siswa merupakan pilihan yang terbaik untuk meningkatkan prestasi belajar kognitif siswa. Selain itu penggunaan media yang tepat juga menentukan peningkatan hasil belajar siswa. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model yang menekankan pada keaktifan belajar siswa dalam bentuk kelompok, adanya penghargaan kelompok dan tanggung jawab individual. Dan media *molymod* dapat membantu dalam meningkatkan kreativitas serta minat belajar siswa sehingga hasil belajar siswa juga meningkat. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti ingin mengetahui apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang di lengkapi dengan media *molymod* efektif dalam memberikan prestasi hasil belajar yang lebih tinggi.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka perlu dilakukan penelitian dengan judul: **“Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Dilengkapi Media *Molymod* terhadap Hasil Belajar Siswa SMA pada Materi Hidrokarbon.”**

1.2. Ruang Lingkup

Ruang lingkup penelitian ini adalah Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Dilengkapi Media *Molymod* terhadap Hasil Belajar dan Aktivitas Siswa SMA pada Materi Hidrokarbon.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan ruang lingkup masalah maka rumusan masalah penelitian ini adalah

1. Apakah hasil belajar siswa SMA yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) dilengkapi dengan media *molymod* lebih tinggi daripada hasil belajar siswa SMA yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) pada materi hidrokarbon?
2. Berapa persen (%) peningkatan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) dilengkapi media *Molymod* pada materi hidrokarbon?
3. Apakah aktivitas belajar siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) dilengkapi media *molymod* lebih tinggi daripada aktivitas belajar siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) ?

3.4. Batasan Masalah

Agar penelitian ini dapat terjangkau oleh kemampuan peneliti, maka peneliti membatasi masalahnya yaitu pada:

1. Model pembelajaran yang diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) yang dilengkapi media *molymod* dan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT).
2. Hasil belajar kimia siswa yang diukur adalah hasil belajar kognitif siswa melalui tes berupa pre-test dan post-test.
3. Materi yang diajarkan adalah Hidrokarbon di kelas X SMA PAB 4 Sampali Medan Tahun Ajaran 2016/2017.

4. Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran.

3.5. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa SMA yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) dilengkapi dengan media *modymod* lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) pada materi hidrokarbon.
2. Untuk mengetahui persen (%) peningkatan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) dilengkapi media *modymod* pada materi hidrokarbon.
3. Untuk mengetahui aktivitas belajar siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) dilengkapi media *modymod* lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) pada materi hidrokarbon.

3.6. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian yang dilakukan ini adalah:

1. Bagi peneliti, merupakan suatu pengalaman yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan model dan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengajarkan kimia di SMA/MA.
2. Bagi siswa, dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi hidrokarbon dan meningkatkan hasil belajar kimia siswa.
3. Bagi guru, untuk menjadi bahan masukan untuk memilih model pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat.
4. Bagi sekolah, meningkatkan kualitas dan mutu sekolah melalui peningkatan hasil belajar kimia siswa dan kinerja guru.
5. Bagi mahasiswa atau peneliti lanjut, menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya.

1.7. Definisi Operasional

1. Efektivitas berasal dari kata efektif yang berarti ada efeknya atau ada pengaruhnya. Efektivitas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah keberhasilan tentang usaha atau tindakan yaitu keberhasilan dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) yang dilengkapi media *molymod*. Dikatakan berhasil jika pemahaman konsep siswa lebih baik yang dapat dilihat dari lebih tingginya hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran TGT dilengkapi media *molymod* daripada yang diajar dengan model pembelajaran TGT.
2. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah model pembelajaran yang terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu tahapan penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*). Adanya permainan dan turnamen ini membuat situasi pembelajaran menjadi lebih santai, sehingga diharapkan siswa lebih aktif dan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.
3. Media pembelajaran *molymod* plastisin adalah media pembelajaran kimia yang terdiri atas bola warna-warni yang menggambarkan suatu atom dan mempunyai lubang sesuai dengan jumlah atom lain yang dapat diikat oleh atom tersebut serta pasak yang menggambarkan ikatan yang terjadi antara dua atom tersebut.
4. Hasil belajar adalah akhir dari proses belajar atau hasil yang diperoleh siswa dalam belajar mengajar yang berkaitan dengan aspek kognitif (pengetahuan) berupa post-test.
5. Aktivitas adalah kegiatan atau keaktifan siswa pada saat proses belajar mengajar.