

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kimia merupakan mata pelajaran wajib bagi siswa SMA, khususnya jurusan IPA. Mata pelajaran ini perlu diajarkan untuk tujuan yang lebih khusus yaitu membekali peserta didik pengetahuan, pemahaman dan sejumlah kemampuan yang dipersyaratkan untuk memasuki jenjang pendidikan yang lebih tinggi serta mengembangkan ilmu dan teknologi. Pada hakekatnya, Ilmu kimia merupakan pengetahuan yang berdasarkan pada fakta dan produk hasil penelitian yang dilakukan oleh para ahli. Ilmu kimia tidaklah statis namun berkembang sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK).

Demikian juga dengan dunia pendidikan yang terus mengalami perkembangan dari tahun ke tahun. Hal ini disertai dengan adanya upaya peningkatan kualitas pendidikan Indonesia. Diantaranya upaya tersebut adalah memperbaiki kurikulum, metode pembelajaran, sistem penilaian serta sarana dan prasarana. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin cepat mempunyai dampak luas dalam bidang pendidikan. Dampak – dampak tersebut mendorong adanya pembaharuan dalam bidang pendidikan diantaranya dengan pembaharuan kurikulum secara berkesinambungan yaitu Kurikulum 1968, kurikulum 1975, kurikulum 1984, kurikulum 1994, kurikulum 2004 (Kurikulum Berbasis Kompetensi, Kurikulum 2006 yaitu KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) kemudian Kurikulum 2013, Namun seiring adanya kabinet baru di negara ini, kurikulum 2013 tidak digunakan lagi dan sekarang kurikulum kembali ke kurikulum 2006 yaitu KTSP walaupun saat ini masih ada sekolah yang menggunakan kurikulum 2013 (Trianto, 2011).

Prinsip yang digunakan dalam KTSP adalah pembelajaran yang berpusat pada potensi, perkembangan, kebutuhan dan kepentingan peserta didik serta lingkungannya. Pada KTSP ini, guru diberi kesempatan untuk mengembangkan dan merencanakan kurikulum pendidikan sesuai dengan keadaan dan kondisi daerah kurikulum KTSP menuntut guru untuk kreatif dalam memilih serta mengembangkan

materi pembelajaran yang akan disampaikan dikelas sehingga pembelajaran menjadi lebih kreatif, interaktif, menarik dan menyenangkan. Penggunaan model dan media pembelajaran yang kreatif, interaktif dan menarik akan membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam KTSP, Kimia adalah salah satu mata pelajaran yang ada di kurikulum SMA. Kimia diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, namun tidak sedikit siswa 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. Penyebab lain adalah bahwa ilmu kimia meliputi 3 komponen yaitu makroskopis, mikroskopis dan simbolik (Johnstone, 2000). Sifat kimia yang makroskopis menyangkut fenomena yang dapat diamati langsung dengan indra sedangkan sifat mikroskopis menggambarkan gejala-gejala pada tingkat molekuler dan simbolik berkaitan dengan penggunaan lambang-lambang, rumus kimia dan persamaan reaksi. Selain karena kompleksitas struktur keilmuan dari ilmu kimia itu sendiri yang menyebabkan kimia sulit (Gabel, 1999).

Khususnya pada materi kimia mengenai Hidrokarbon. Hidrokarbon adalah salah satu materi kimia yang diajarkan di SMA kelas X semester genap. Hidrokarbon memiliki karakteristik materi yang umumnya tidak disukai dan dirasa sulit oleh para siswa. Karakteristik materi hidrokarbon adalah sebagai berikut : (1) Materi hidrokarbon berisi fakta – fakta istilah yang jumlahnya banyak dan bervariasi yang harus dihafalkan siswa, (2) Istilah-istilah dalam materi hidrokarbon umumnya berupa nama-nama senyawa, sangat asing bagi siswa karena tidak ditemukan dalam kehidupan sehari – hari, (3) Materi hidrokarbon merupakan materi yang padat sehingga membutuhkan waktu yang lebih panjang dalam penyampaian materi di dalam kelas. Karakteristik materi diatas dapat membuat siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari materi hidrokarbon. Hal ini dapat menambah rasa jenuh pada siswa yang akhirnya timbulnya sikap antipati siswa , sehingga jam belajar kimia menjadi saat yang membosankan, menjemukan, bahkan menakutkan. Ini menjadi satu masalah yang dihadapi siswa sehingga menjadi hambatan dalam mencapai keberhasilan pembelajaran. Ketidakadanya keberanian

dalam bertanya menjadikan siswa pasif didalam proses belajar sehingga proses belajar mengajar terkesan monoton dan tidak menarik.

Berdasarkan observasi dan hasil wawancara dengan salah seorang guru kimia di SMA Negeri 12 Medan yang akan menjadi tempat penelitian saya yang mengatakan dari 40 siswa 13,16% ada siswa yang tidak mau bertanya karena takut salah, 8,56% ada siswa yang menyatakan tidak tahu apa yang mau ditanya, 6,26% ada siswa yang menyatakan tidak mau bertanya karena khawatir ditertawakan teman yang lain. Dari survei juga membuktikan bahwa tidak satupun siswa yang mengatakan tidak mau bertanya karena sudah memahami materi yang diajarkan secara keseluruhan. Terbukti, siswa yang ingin bertanya sebesar 2,63% merupakan siswa yang hasil belajarnya baik. Selain itu, proses belajar mengajar cenderung bersifat pasif sehingga hasil belajar pun tidak maksimal karena kebanyakan guru kimianya masih menggunakan model pembelajaran konvensional. Model pembelajaran ini lebih banyak berpusat pada guru menyebabkan partisipasi siswa dalam belajar kimia rendah yang berdampak pada hasil belajar yang rendah. Selain itu, guru masih jarang menggunakan media pembelajaran dalam menyampaikan materi pelajaran

Sikap siswa yang pasif saat proses pembelajaran menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa. Dalam proses belajar mengajar setiap siswa mempunyai kesempatan yang sama untuk mengembangkan dirinya secara optimal. Namun, kenyataannya menunjukkan bahwa setiap siswa mempunyai hasil yang berbeda-beda, tidak semua siswa rajin dan tidak semua mampu melakukan penyesuaian diri dengan situasi mereka belajar. Ada siswa yang giat belajar, ada siswa pura-pura belajar, dan ada pula siswa yang tidak mau belajar. Hal ini sejalan dengan dikemukakan Suyanti (2008), “ Hasil-hasil harian ataupun sumatif siswa untuk pelajaran kimia masih rendah. Salah satu penyebabnya yaitu sikap siswa yang pasif saat proses pembelajaran berlangsung”.

Terkait dengan hal tersebut, perlu diupayakan suatu bentuk pembelajaran yang mampu mengaktifkan siswa dan penyajian materi kimia yang lebih menarik sehingga dapat membantu siswa mengatasi kesulitan dalam pembelajaran. Model

pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan keaktifan siswa, aspek ketarampilan sosial sekaligus aspek kognitif dan aspek sikap siswa adalah model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif ini merujuk pada berbagai macam metode pembelajaran dimana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran.

Salah satu metode mengajar yang menggunakan prinsip bekerja secara kelompok adalah metode pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Pada pembelajaran Teams Games Tournament (TGT), siswa akan berkompetisi dalam permainan sebagai wakil dari kelompoknya. Suasana belajar yang menyenangkan dapat membuat siswa lebih termotivasi untuk melakukan kegiatan belajar. Dalam model TGT ini terdapat game yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Penggunaan game dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan juga partisipasi siswa dalam semua ketrampilan. Game yang digunakan dalam penelitian ini adalah destinasi. Permainan destinasi ini dapat memacu siswa untuk berlomba-lomba dalam mencapai finish sehingga siswa akan belajar lebih giat agar dapat memenangkan permainan. Pelaksanaan TGT dibagi menjadi lima tahap pembelajaran yaitu penyajian kelas, belajar tim, permainan, pertandingan dan penghargaan tim. Belajar sambil bermain tidak selalu berakibat buruk pada prestasi belajar siswa karena penyajian materi melibatkan siswa aktif dalam belajar dan bermain bersama kelompoknya sehingga memberikan kontribusi pada peningkatan hasil belajar. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT juga memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan rasa tanggung jawab, kejujuran , kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar (Azzahra, Nurul, 2011).

Untuk menciptakan pembelajaran yang menarik bagi siswa diperlukan juga media pembelajaran yang inovatif. Secara umum tujuan penggunaan media pembelajaran adalah membantu guru dalam menyampaikan pesan-pesan atau materi pelajaran kepada siswanya agar lebih menarik. Media yang dipakai dalam

penelitian ini adalah media peta konsep. Media peta konsep adalah ilustrasi grafis konkret yang mengindikasikan sebagai sebuah konsep tunggal dihubungkan ke konsep-konsep lain pada kategori yang sama (Martin, 1994). Pembuatan peta konsep dilakukan dengan membuat suatu sajian visual atau suatu diagram tentang bagaimana ide-ide penting. Materi Hidrokarbon yang memiliki banyak teori sangat relevan menggunakan media peta konsep untuk mempermudah siswa memahami konsep-konsep pada materi Hidrokarbon.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian dengan judul : **“ Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan Media Peta Konsep Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Pokok Bahasan Hidrokarbon di SMA Negeri 12 Medan.”**

1.2 Ruang Lingkup

Berdasarkan latar belakang diatas maka ruang lingkupnya adalah Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan Media Peta Konsep terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X pada Pokok Bahasan Hidrokarbon di SMA Negeri 12 Medan.

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini hanya dibatasi pada metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru yang mempengaruhi hasil belajar siswa dan interaksi atau kerja sama antara sesama siswa meliputi model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan media peta konsep pada pokok bahasan Hidrokarbon terhadap siswa kelas X di SMA Negeri 12 Medan.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

Apakah ada pengaruh model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan media peta konsep terhadap hasil belajar siswa pada pokok bahasan Hidrokarbon di kelas X ?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan media peta konsep terhadap hasil belajar siswa kelas X pada pokok bahasan Hidrokarbon di kelas X di SMA Negeri 12 Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah :

1. Bagi guru sebagai bahan masukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui pengajaran dengan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan media peta konsep.
2. Bagi siswa dapat memberikan motivasi belajar, melatih keterampilan, bertanggung jawab pada setiap tugasnya, mengembangkan kemampuan berpikir dan berpendapat positif dan memberikan bekal untuk dapat bekerja sama dengan orang lain, baik dalam belajar maupun dalam masyarakat.
3. Bagi peneliti yaitu sebagai bahan masukan dalam melaksanakan tugas sebagai calon guru pada masa yang akan datang
4. Bagi peneliti lain yaitu sebagai informasi untuk penelitian yang relevan.

1.7 Defenisi Operasional

1. Teams Games Tournaments (TGT) adalah salah satu metode dalam pembelajaran model kooperatif yang mudah diterapkan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta penguatan. Teams Games Tournaments (TGT) merupakan tipe pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kegiatan kelompok dengan kompetensi kelompok.
2. Peta Konsep adalah ilustrasi grafis konkret yang mengindikasikan sebagai sebuah konsep tunggal dihubungkan ke konsep-konsep lain pada kategori yang sama
3. Hasil belajar adalah proses terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap dan kerampilan. Tinggi rendahnya skor belajar menunjukkan tinggi rendahnya hasil belajar. Hasil belajar dalam penelitian ini adalah peningkatan nilai dari pretest ke posttest.
4. Pembelajaran Konvensional di SMA Negeri 12 Medan adalah pembelajaran yang biasa dilakukan yaitu ceramah, diskusi dan tanya-jawab.