

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang

Pendidikan merupakan faktor yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Maju mundurnya proses pengembangan suatu bangsa disegala bidang sangat ditentukan oleh tingkat pendidikan bangsa itu sendiri. Pendidikan merupakan asset masa depan yang menentukan maju mundurnya suatu bangsa, oleh sebab itu pembangunan sektor pendidikan harus menjadi prioritas.

Tujuan pembelajaran yang baik ditandai oleh rumus ABCD, yakni *Audience, Behavior, Condition* dan *Degree*. *Audience* berarti siswa atau pembelajar yang menjadi subyek dalam pembelajaran. Tujuan pembelajaran sebaiknya memuat kata siswa untuk memperjelas personal yang dituju dalam tujuan pembelajaran. *Behavior*, berarti pengalaman atau tindakan yang akan dijalani siswa dalam pembelajaran. *Condition*, berarti kondisi nyata yang terjadi ketika siswa belajar atau akan belajar. *Degree*, berarti tingkatan atau taraf tertentu yang harus dicapai siswa (Suyatno, 2009).

Pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran, di samping menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar, dan rasa percaya pada diri sendiri. Berdasarkan hal tersebut di atas, upaya guru dalam mengembangkan keaktifan belajar siswa sangatlah penting, sebab keaktifan belajar siswa menjadi penentu bagi keberhasilan pembelajaran yang dilaksanakan (Mulyasa, 2004).

Salah satu model pembelajaran yang dapat membuat siswa agar belajar secara aktif adalah model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk – bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Chaplin mendefinisikan kelompok sebagai “ *a collection of individuals who have some characteristic in common or who are pursuing a common goal. Two or more persons who interact in any way constitute a group. It is not necessary, however,*

for the members of a group to interact directly or in face to face manner” (Agus, 2010).

Pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok. Ada unsur – unsur dasar pembelajaran kooperatif yang membedakannya dengan pembagian kelompok yang dilakukan asal – asalan. Pelaksanaan prosedur model pembelajaran kooperatif dengan benar akan memungkinkan guru mengelola kelas lebih efektif. Model pembelajaran kooperatif akan dapat menumbuhkan pembelajaran efektif yaitu pembelajaran yang bercirikan: (1) “memudahkan siswa belajar” sesuatu yang “bermanfaat” seperti, fakta, keterampilan, nilai, konsep, dan bagaimana hidup serasi dengan sesama;(2) pengetahuan, nilai, dan keterampilan diakui oleh mereka yang berkompoten menilai(agus, 2010).

Menurut Anita Lie (2002), 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 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.

Beberapa hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT mampu meningkatkan hasil belajar siswa, antara lain dalam penelitian Dewi Pratiwi dan Rini Muharini (2009) dalam penelitiannya yang berjudul “*model kooperatif tipe TGT berbantuan media*

Molymod pada materi hidrokarbon kelas X SMA Negeri 4 Singkawang". Terdapat perbedaan antara hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 4 Singkawang yang diajarkan dengan model ceramah berbantuan media molymod dan yang diajarkan dengan TGT berbantuan molymod pada materi Hidrokarbon terhadap hasil belajar siswa memberikan pengaruh yang sedang dengan *effect size* sebesar 0,64 (23,89%).

Diah Megasari Tyasning (2012) "*penerapan model pembelajaran tgt (teams games tournaments) dilengkapi lks untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar materi minyak bumi pada siswa kelas x-4 sma batik 1 surakarta tahun pelajaran 2011/ 2012*". Kesimpulan dari penelitian ini Pada siklus I persentase rata-rata indikator keaktifan siswa 67,06% yang kemudian meningkat pada siklus II menjadi 85,65%. Siswa yang dinyatakan sangat aktif pada siklus I sebanyak 22,22% dan pada siklus II meningkat menjadi 80,56%, dan 2) Penerapan model pembelajaran TGT dilengkapi LKS dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa pada materi minyak bumi. Ketuntasan belajar siswa mencapai 41,67% pada siklus I dan 83,33% pada siklus II. Untuk hasil belajar afektif pada siklus I sebesar 71,90% dan siklus II sebesar 75,60%. Dilihat dari kepuasan siswa terhadap pembelajaran terdapat peningkatan kepuasan siswa dari 78,04% pada siklus I menjadi 79,22 % pada siklus II.

Nurina Tulus Setiawati (2013) "*studi komparasi tipe stad dan tgt pada materi koloid ditinjau dari kemampuan memori siswa kelas xi sma negeri 2 karanganyar tahun 2011/2012*". (1) terdapat pengaruh metode pembelajaran TGT dan STAD terhadap prestasi belajar kognitif siswa dan tidak terdapat pengaruh metode pembelajaran TGT dan STAD terhadap prestasi afektif siswa pada materi sistem koloid. (2) terdapat pengaruh kemampuan memori tinggi dan rendah terhadap prestasi belajar siswa materi sistem koloid baik aspek kognitif maupun afektif. (3) Tidak terdapat interaksi antara metode pembelajaran TGT dan STAD dengan kemampuan memori tinggi dan rendah terhadap prestasi belajar siswa materi sistem koloid baik aspek kognitif maupun afektif.

Peneliti mengadakan observasi di kelas X SMA Negeri 1 Hamparan Perak untuk memperoleh gambaran kondisi siswa pada saat proses belajar kimia

berlangsung. Berdasar wawancara peneliti dengan beberapa siswa, mereka tidak menjawab pertanyaan karena tidak berani untuk mengatakan bahwa mereka belum paham dengan materi yang disampaikan. Selama pembelajaran berlangsung sebagian besar siswa tidak menggunakan buku yang ada untuk membantu menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Mereka hanya menggunakan catatan yang diberikan guru. Metode pembelajaran yang digunakan guru adalah metode ceramah dan tanya jawab. Berdasar keterangan yang diberikan guru, guru pernah menerapkan pembelajaran kooperatif. Siswa dikelompokkan dan diberikan tugas untuk mengerjakan soal. Hasilnya siswa lebih aktif dalam kelas tetapi terdapat beberapa kendala, diantaranya guru mengalami kesulitan mengkondisikan siswa karena siswa ingin selalu diperhatikan sementara guru harus berkeliling pada semua kelompok satu persatu. Guru tidak merancang kegiatan pembelajaran kelompok sebelumnya sehingga guru mengalami kesulitan. Guru tidak mempresentasikan materi terlebih dahulu sehingga waktu banyak digunakan untuk menjelaskan materi pada setiap kelompok. Guru juga tidak mengadakan evaluasi untuk mengetahui apakah siswa memahami materi yang dipelajari pada saat belajar kelompok. Evaluasi dilaksanakan pada mid semester saja. Hal ini menunjukkan guru belum melaksanakan pembelajaran kooperatif dengan baik.

Bertolak dari semua hal di atas peneliti mencoba melakukan penelitian dengan mengangkat judul penelitian : *“Efektifitas Penggunaan Media Ular Tangga Pada Pembelajaran Kimia Berbasis Kooperatif Tipe Teams - Games – Tournament (TGT) Terhadap Sikap Komunikatif Dan Kerja Sama Serta Hasil Belajar Siswa SMA Pada Pokok Bahasan Hidrokarbon”*.

1.2. Identifikasi Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah di atas, maka diidentifikasi beberapa masalah antara lain:

1. Siswa kurang berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.
2. Metode yang digunakan guru membosankan.
3. Kurangnya respon siswa dalam menanggapi instruksi guru.

4. Siswa kurang memiliki keberanian untuk mempresentasikan hasil tugas mereka.
5. Dalam proses belajar mengajar, metode yang digunakan kurang inovatif dan terkesan membosankan.

1.3. Batasan Masalah

Hal-hal yang akan diteliti dalam penelitian ini dibatasi pada:

1. Model pembelajaran yang digunakan adalah kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan media Ular Tangga Kimia.
2. Bahan pelajaran kimia dibatasi pada pokok bahasan Hidrokarbon tahun ajaran 2012/2013.
3. Penelitian ini hanya dilakukan pada siswa kelas X SMA N 1 Hamparan Perak.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Seberapa efektifitas penggunaan media Ular Tangga Kimia pada model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap komunikatif, kerja sama dan hasil belajar kimia siswa?
2. Seberapa besar kontribusi karakter komunikatif terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran kooperatif TGT?
3. Seberapa besar kontribusi karakter kerjasama terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran kooperatif TGT?

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Efektifitas Penggunaan Media Ular Tangga Pada Pembelajaran kimia berbasis kooperatif tipe Teams - Games – Tournament (TGT) Terhadap sikap Komunikatif dan Kerja Sama serta Hasil belajar Siswa SMA Pada Pokok Bahasan Hidrokarbon.

1.6. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini, penulis mengharapkan tulisan ini dapat bermanfaat sebagai :

1. Bagi Guru

Membantu dan memberikan kemudahan agar murid mendapatkan pengalaman belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuannya sehingga terjadinya suatu interaksi aktif.

2. Bagi Siswa

- Dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan pengetahuan dan bekerja serta belajar bersama dalam memecahkan masalah pada materi yang diajarkan guru.
- Memotivasi dan meningkatkan aktivitas belajar siswa.

3. Bagi Peneliti

Memberikan sumbangan pemikiran bagi para peneliti akan pentingnya arti penelitian lebih lanjut dalam bidang pendidikan.

1.7. Defenisi Operasional

- Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) adalah merupakan salah satu pembelajaran kooperatif yaitu kegiatan belajar mengajar dengan cara pengelompokan siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil (4-6 orang). Teams Games Tournament (TGT) yang dilaksanakan dalam penelitian ini merupakan suatu pembelajaran pengujian terhadap pemahaman konsep dan kerja sama siswa dalam sebuah kompetisi yang telah diatur dalam peraturan pada tipe TGT pada pokok bahasan Hidrokarbon.
- Hidrokarbon adalah materi belajar yang membahas tentang kekhasan atom karbon, tata nama, dan isomer senyawa karbon.
- Penelitian dilakukan pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Hamperan Perak.