

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Penyelenggaraan pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran. Dalam pembelajaran guru harus memahami hakekat materi pelajaran yang diajarkannya sebagai suatu pelajaran yang dapat merangsang kemampuan berfikir siswa dan memahami berbagai model pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan siswa untuk belajar dengan perencanaan pengajaran yang matang oleh guru (Sagala, 2009).

Dalam dunia pendidikan, hasil belajar merupakan faktor yang sangat penting, karena hasil belajar yang dicapai siswa merupakan alat untuk mengukur sejauh mana penguasaan materi yang diajarkan oleh guru. Agar tercapai hasil belajar yang baik diperlukan suasana belajar mengajar yang tepat, sehingga siswa senantiasa meningkatkan aktivitas belajarnya dan bersemangat (Isjoni, 2009).

Kualitas pendidikan kimia di Indonesia saat ini masih belum memuaskan. Salah satu faktor penyebab rendahnya mutu pendidikan kimia saat ini berkaitan dengan strategi dan model pembelajaran yang dilaksanakan. Dalam pengajaran konvensional, guru terlalu mendominasi peserta didik sehingga keterlibatan peserta didik dalam proses pengajaran sangat kurang. Dalam hal ini peserta didik bukan lagi dipandang sebagai subjek pelajaran melainkan objek pengajaran. Hal ini sangat mengurangi tanggung jawab peserta didik atas tugas belajarnya. Seharusnya mereka dituntut untuk mengembangkan segala hasil olahan informasi yang diterima dalam pikirannya selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain itu, proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah umumnya masih bersifat monoton, guru cenderung menguasai proses pembelajaran, sedangkan siswa hanya memperhatikan, mendengarkan, dan mencatat pelajaran. Guru belum memberikan variasi dalam proses pembelajaran dan menjelaskan materi masih bersifat satu arah tanpa mempedulikan umpan balik dari siswa. Hal

ini membuat mereka pasif, bosan, dan tidak jarang ditemui siswa mengeluh dalam belajar serta menyatakan kimia merupakan pelajaran yang sulit dan membosankan. Siswa jarang diberi kesempatan untuk melakukan aktivitas seperti berdiskusi dengan temannya dalam menyelesaikan suatu tugas dan mengemukakan ide-ide mereka selama pembelajaran berlangsung.

Model pembelajaran yang dipandang dapat mengaktifkan siswa dan sesuai dengan materi yang akan diterima siswa adalah model *cooperative learning*. Salah satu model pembelajaran dalam *cooperative learning* adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT) atau model Kompetisi Permainan Kelompok. Menurut Slavin (2005), deskripsi dari komponen-komponen model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah presentasi kelas, tim, permainan, turnamen, dan recognisi tim. Hal yang menarik dari *TeamGames Tournament* (TGT) yang membedakannya dengan tipe pembelajaran kooperatif tipe lain adalah turnamen akademik (Slavin,2005).

Hidrokarbon merupakan salah satu dari materi kimia yang diajarkan pada Sekolah Menengah Atas kelas X yang bersifat teoritis, bersifat mengklasifikasikan dan erat kaitannya dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, materi ini merupakan materi dasar ilmu kimia sehingga harus dikuasai dengan matang oleh siswa agar siswa tidak menemui kesulitan dalam mengikuti pelajaran kimia selanjutnya. Selain itu, hal yang sering menjadi kesulitan siswa dalam mempelajari materi hidrokarbon ini adalah pada penamaan tata nama senyawa dan reaksi-reaksi hidrokarbon, oleh karena itu pokok bahasan hidrokarbon ini harus menggunakan suatu model pembelajaran yang menarik.

Isis Draw adalah sebuah program atau software untuk windows dalam menggambar struktur dan reaksi kimia. Dengan menggunakan program *Isis Draw* ini, gambar struktur kimia yang akan divisualisasikan atau dimanipulasi, dapat disimpan dalam database, sehingga dapat digunakan di dalam melakukan pencarian dengan menggunakan teknik kimia. Melalui penerapan model pembelajaran ini dengan program *Isis Draw*, diharapkan siswa dapat termotivasi

untuk belajar memahami materi secara mandiri, tidak hanya menerima mendengar dan mengingat saja tapi dilatih untuk mengoptimalkan kemampuannya dalam menyerap informasi ilmiah, dilatih menjelaskan hasil temuannya kepada pihak lain dan dilatih untuk memecahkan masalah.

Penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT ini pernah diteliti oleh Kale Ade Wiwoho (2011) yang membandingkan peningkatan hasil belajar siswa yang diberi pengajaran dengan model kooperatif tipe TGT dengan media demonstrasi memiliki peningkatan hasil belajar sebesar 61,57% sementara model pembelajaran konvensional sebesar 58,11%. Selain itu, pada penelitian Nenni Faridah (2010) yang membandingkan prestasi belajar siswa yang diberi pengajaran kooperatif tipe TGT dengan kooperatif tipe STAD diperoleh kesimpulan prestasi belajar siswa yang diberi pengajaran kooperatif tipe TGT lebih baik dibandingkan dengan tipe STAD dengan persen peningkatan sebesar 60,8% dan 50,3%. Mahdina Safhana (2010) juga menerapkan pembelajaran kooperatif tipe TGT dan memperoleh peningkatan hasil belajar sebesar 76,16%.

Isis Draw pernah diteliti oleh Basa Kres F Tambunan (2012) dalam penelitiannya yang mengkolaborasi model pembelajaran kooperatif tipe TAI dengan menggunakan media *Isis Draw* terjadi peningkatan hasil belajar siswa sebesar 73% sementara model pembelajaran konvensional memiliki persentase sebesar 60%.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan program *Isis Draw* tersebut pada ilmu kimia khususnya pokok bahasan Hidrokarbon. Karakteristik materi Hidrokarbon diantaranya adalah banyak konsep yang harus dipahami sehingga diperlukan banyak latihan soal untuk memahaminya, sedangkan aktifitas dalam pembelajaran TGT, melatih siswa untuk terbiasa mengerjakan tugas-tugas akademik secara kelompok.

Penelitian ini dilaksanakan di sekolah SMA Swasta Josua Medan.

Pemilihan sekolah tersebut dikarenakan pada saat observasi awal didapatkan beberapa kekurangan dalam pembelajaran kimia, antara lain :

1. Setelah melakukan wawancara dengan siswa di sekolah tersebut, banyak siswa

yang beranggapan bahwa kimia merupakan pelajaran yang sulit. Hal ini menyebabkan siswa menjadi kurang berminat dengan pelajaran kimia.

2. Setelah melakukan wawancara dengan guru kimia di sekolah tersebut, diperoleh informasi bahwa pada saat pembelajaran kimia berlangsung, masih banyak siswa yang kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran tersebut.

3. Metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru masih kurang bervariasi. Dengan materi pembelajaran yang sarat dengan konsep-konsep seperti hidrokarbon, seharusnya guru menerapkan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa pada saat proses belajar mengajar berlangsung.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik mengadakan suatu penelitian yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Dengan Program *Isis Draw* Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa Pada Pokok Bahasan Hidrokarbon”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini antara lain:

1. Penggunaan model pembelajaran kimia yang kurang bervariasi sehingga proses belajar mengajar kurang menarik dan membosankan.
2. Pelajaran kimia yang bersifat abstrak dan teoritis, khususnya pada pokok bahasan hidrokarbon.
3. Kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, karena pusat pembelajaran masih terletak pada kegiatan guru.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka di dalam penelitian ini dapat dirumuskan masalah seperti berikut:

1. Apakah hasil belajar kimia siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan program *Isis Draw* lebih tinggi dibandingkan pembelajaran model konvensional pada pokok bahasan hidrokarbon?
2. Aspek kognitif manakah yang paling berkembang dari implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan program *Isis Draw* tersebut?

1.4 Batasan Masalah

Masalah yang diteliti dalam penelitian ini terbatas pada:

1. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan program *Isis Draw* Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian ini yaitu siswa kelas X semester genap di SMA Swasta Josua Medan T.A 2012/2013.

3. Pokok Bahasan

Pokok bahasan yang digunakan dalam penelitian ini adalah membahas tentang materi Hidrokarbon.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan program *Isis Draw* pada pokok bahasan hidrokarbon lebih tinggi dibandingkan model pembelajaran konvensional.

2. Untuk mengetahui aspek kognitif yang paling berkembang dari implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan program *Isis Draw*.

1.6 Manfaat Penelitian

Informasi hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu:

1. Manfaat bagi siswa:
 - Membuat siswa senang dalam mengikuti pembelajaran kimia khususnya materi hidrokarbon.
 - Menambah wawasan para siswa untuk belajar kreatif, aktif dan efektif dalam penggunaan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan program *Isis Draw* terhadap hasil belajar kimia SMA pada pokok bahasan hidrokarbon.
2. Manfaat bagi guru:
 - Sebagai bahan pertimbangan bagi guru dalam memilih model dan media yang tepat dalam upaya memperbaiki dan mengajarkan pokok bahasan hidrokarbon.
 - Proses komunikasi lancar, karena terjadi interaksi antara siswa dengan siswa dan antara guru dengan siswa.
3. Bagi sekolah:
 - Hasil penelitian ini akan memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah dalam rangka perbaikan pembelajaran dan peningkatan mutu proses pembelajaran, khususnya mata pelajaran kimia.

1.7 Defenisi Operasional

Untuk memperoleh persamaan persepsi dan menghindarkan penafsiran berbeda dari beberapa istilah dalam penelitian ini, maka perlu dijelaskan beberapa istilah yang digunakan.

- 1) Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar dapat berbentuk suatu

perubahan tingkah laku pada diri siswa pada aspek kognitif yang dapat diukur dengan tes yang ditunjukkan dengan skor atau angka diberikan oleh guru (Sudjana,2009).

- 2) Gain adalah peningkatan hasil belajar yang dapat dihitung dengan cara membagi hasil skor post test dikurangi skor pre test dengan selisih skor maksimum dengan skor pre test (Meltzer,2002).
- 3) Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran yang merupakan bagian dari metode belajar kooperatif, dimana siswa belajar dalam kelompoknya untuk mempersiapkan diri agar dapat menyelesaikan soal-soal turnamen akademik (Slavin,2005).
- 4) *Isis Draw* adalah sebuah program atau software untuk windows dalam menggambar struktur dan reaksi kimia (Farida Simornagkir,2011).
- 5) Materi pokok Hidrokarbon adalah materi yang membahas tentang senyawa-senyawa yang mengandung unsur hidrogen dan karbon. Baik itu penggolongannya, tata nama hidrokarbon, hubungan titik didih senyawa dengan massa molekul relatifnya dan strukturnya, keisomeran hidrokarbon dan reaksi-reaksi senyawa hidrokarbon (Sutresna,2004).