

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan kebutuhan bagi suatu negara sama halnya dengan kebutuhan pangan, sandang dan papan, hanya saja pendidikan di negeri ini sangat jauh dari yang diharapkan, bahkan jauh tertinggal dibandingkan negara-negara lain. Hal ini sesuai dengan penelitian Human Development Program (HDR) yang dikeluarkan oleh United Nation Development Program (UNDP) tentang Human Development Index (HDI) pada tahun 2002 dimana Indonesia menempati peringkat ke 110 (seratus sepuluh) dari 179 (seratus tujuh puluh sembilan) negara. (Wadjdi,F, 2007). Fenomena tersebut telah memancing para pakar pendidikan untuk mengambil langkah strategis yang bertujuan meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. (Sugiharti, 2008)

Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis untuk mencapai taraf hidup dan kemajuan yang lebih baik. (Bernabib, Imam 2008). Pendidikan ini dilakukan oleh keluarga, masyarakat dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan yang berlangsung di sekolah dan luar sekolah. Penyelenggaraan pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran. Dalam pembelajaran guru harus memahami hakekat 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)

Sehubungan dengan hal tersebut, guru sebagai tenaga pendidik hendaknya mampu memilih media yang tepat dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media, guru dapat memperkaya dan memperdalam proses pembelajaran di kelas sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakan apabila media tersebut belum tersedia (Hamalik dalam Arsyad,2007:2)

Konsep reaksi redoks merupakan salah satu materi dalam pembelajaran kimia SMA semester II yang bersifat abstrak, banyak perhitungan dan pemahaman yang mendalam serta perkembangan konsepnya yang begitu cepat mulai dari konsep pengikatan dan pelepasan oksigen, penerimaan dan pelepasan elektron, serta kenaikan dan penurunan bilangan oksidasi. Faktor substansial inilah yang membuat siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep abstrak berupa definisi, ciri-ciri, dan kesulitan dalam soal hitungan. Di samping itu juga materi reaksi reduksi oksidasi terbagi ke dalam tiga level yaitu level makroskopis yang menunjukkan fenomena-fenomena kimia yang dapat diindera oleh mata seperti reaksi reduksi oksidasi pada perkaratan besi, level mikroskopis yang merepresentasikan tentang susunan dan pergerakan partikel zat pada fenomena perkaratan besi yang tidak langsung teramati oleh siswa, kemudian level simboliknya yang berupa gambar, perhitungan kimia, grafik dan komputasi (Russel, et al., 1997; Bowen, 1998 dalam Ikhsanuddin, 2007).

Keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari kemampuan guru mengembangkan model-model pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan intensitas keterlibatan siswa secara efektif di dalam proses pembelajaran. Pengembangan model pembelajaran yang tepat pada dasarnya bertujuan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat belajar secara aktif dan menyenangkan sehingga siswa dapat meraih hasil belajar dan prestasi optimal. (Aunurrahman, 2011:103)

Oleh karena itu, sudah menjadi tugas seorang guru sebagai orang yang diberi kepercayaan untuk mendukung mengembangkan kegiatan dalam pembelajaran sehingga tercapainya tujuan pendidikan. Adapun sebaiknya yang dilakukan seorang guru adalah dengan melakukan suatu inovasi dalam pembelajaran. Agar lebih melibatkan siswa dalam proses belajar mengajar, maka penulis menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. 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 *Team Games Tournament (TGT)* yang membedakannya dengan tipe

pembelajaran kooperatif tipe lain adalah turnamen akademik. Dimana siswa memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya. Game akademik ini terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim.

Berdasarkan hasil penelitian Irdam Mardiana (2007 : 81), diketahui bahwa prestasi belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dengan rata-rata 72,83 lebih baik dibandingkan prestasi siswa dengan menggunakan model pembelajaran konvensional dan memiliki rata-rata 58,83.

Pada TGT terdapat unsur kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan. Permainan pada model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) merupakan suatu pembelajaran *joyfull learning* atau suatu kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dengan media permainan yang mudah digunakan siswa. Menurut Steve (dalam Slavin, 2005) permainan itu sendiri menciptakan warna positif di dalam kelas karena kesenangan para siswa terhadap permainan tersebut. (Slavin, 2005). Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Selain model pembelajaran, guru juga harus memperhatikan media pembelajaran yang tepat digunakan dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran akan berjalan lebih bermakna dengan pemilihan media yang sesuai. Media Power Point merupakan media yang dapat menarik keinginan siswa untuk lebih fokus terhadap materi yang sedang diajarkan. Media ini juga sangat tepat digunakan untuk menghemat durasi dalam pemberian materi awal.

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media Power Point Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Konsep Reaksi Redoks kelas X di SMA Negeri 3 Medan”.

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Mutu pendidikan di Indonesia rendah.
2. Pengembangan model pembelajaran agar siswa dapat belajar secara aktif, khususnya pada materi pokok konsep reaksi oksidasi reduksi.
3. Dalam proses belajar mengajar keaktifan siswa masih kurang karena pusat pembelajaran masih terletak pada kegiatan guru.
4. Penggunaan media yang tepat agar kegiatan pembelajaran menjadi menyenangkan.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini terarah perlu dibatasi permasalahannya sebagai berikut:

A. Obyek Penelitian

Obyek penelitian yaitu siswa kelas X SMA Negeri 3 Medan

B. Subyek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media power point terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

C. Pokok Bahasan

Pokok bahasan yang digunakan dalam penelitian adalah konsep reaksi redoks.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka masalah umum dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

- 1) Apakah peningkatan hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media Power Point lebih tinggi dibanding penerapan model konvensional pada materi Konsep Reaksi Redoks?

- 2) Aspek kognitif manakah yang paling berkembang dari implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) tersebut?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

- 1) Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media power point lebih tinggi dibanding penerapan model konvensional pada pokok bahasan konsep reaksi redoks
- 2) Untuk mengetahui aspek kognitif yang paling berkembang dari implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament {TGT}* dengan media power point

1.6 Manfaat Penelitian

1) Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bacaan, informasi dan referensi bagi rekan mahasiswa khususnya program studi kimia untuk melakukan kegiatan penelitian sejenis maupun penelitian lanjutan tentang penerapan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Turnament*(TGT) dengan media power point.

2) Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti

Diharapkan dapat mengembangkan dan meningkatkan penelitian dengan pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe TGT, mengetahui kelemahan dan kelebihan nya.

b. Bagi guru mata pelajaran

- 1) Mengetahui pola dan strategi pembelajaran yang tepat dalam upaya memperbaiki dan memudahkan mengajar konsep reaksi redoks.
- 2) Memudahkan dalam mengambil nilai kognitif, afektif dan psikomotorik.

c. *Bagi siswa*

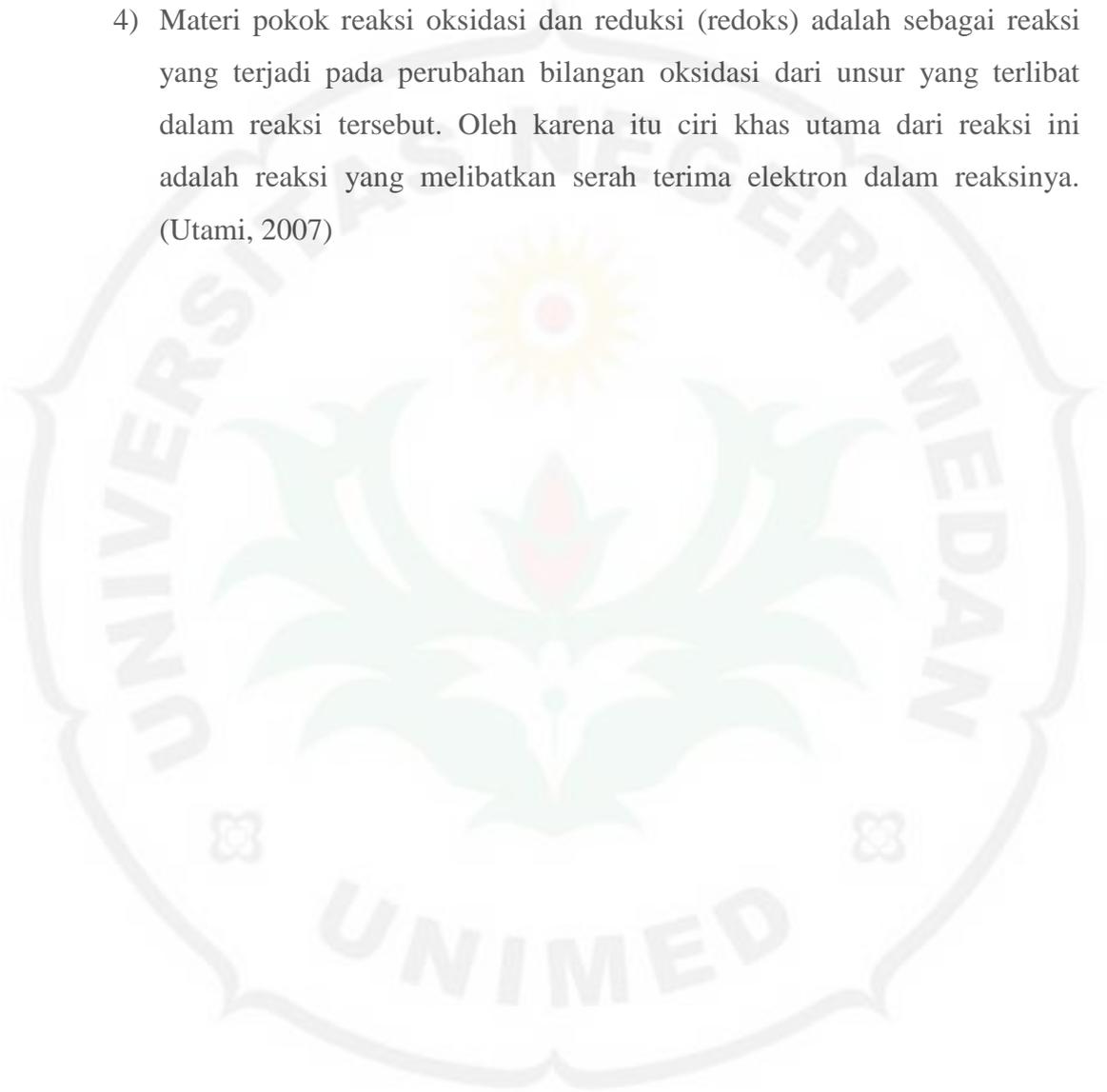
- 1) Membuat siswa senang dalam mengikuti pembelajaran kimia khususnya materi hidrokarbon.
- 2) Proses komunikasi lancar karena terjadi interaksi antara siswa dengan siswa dan antara guru dengan siswa.
- 3) Meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pelajaran kimia dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) serta meningkatkan kemampuan siswa untuk bekerja sama, serta meningkatkan kepemimpinan siswa.

1. 7 Defenisi Operasional

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

- 1) Hasil belajar adalah kemampuan keterampilan, sikap dan keterampilan yang diperoleh siswa setelah ia menerima perlakuan yang diberikan oleh guru sehingga dapat mengkonstruksikan pengetahuan itu dalam kehidupan sehari-hari. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. (Nana Sudjana, 2004:22)
- 2) 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)
- 3) Media Power Point adalah media visual yang menampilkan tulisan dan gambar yang bergerak. Media ini menekankan kemampuan siswa agar dapat lebih komunikatif, dan integratif. Alasan pemakaian komputer sebagai media pembelajaran adalah: pengalaman, motivasi, meningkatkan pembelajaran, materi yang otentik, interaksi yang lebih luas, lebih pribadi, tidak terpaku pada sumber tunggal, dan pemahaman global. (Lee, 1996)

- 4) Materi pokok reaksi oksidasi dan reduksi (redoks) adalah sebagai reaksi yang terjadi pada perubahan bilangan oksidasi dari unsur yang terlibat dalam reaksi tersebut. Oleh karena itu ciri khas utama dari reaksi ini adalah reaksi yang melibatkan serah terima elektron dalam reaksinya. (Utami, 2007)



THE
Character Building
UNIVERSITY