

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Kimia adalah salah satu mata pelajaran ilmu alam mempelajari gejala-gejala alam, tetapi mengkhususkan diri di dalam mempelajari struktur, susunan, sifat dan perubahan materi, serta energi yang menyertai perubahan materi (Magdalena, 2014). Salah satu pokok bahasan dalam kimia adalah struktur atom. Pokok bahasan struktur atom merupakan materi yang diberikan kepada siswa kelas X semester ganjil. Struktur atom membahas perkembangan teori atom, susunan atom, dan konfigurasi elektron. Subagia (2003) mengklasifikasikan struktur atom termasuk lingkup materi yang bersifat konseptual dan hapalan yang membuat siswa cenderung menghafal sehingga pemahaman akan konsep tersebut kurang. Menurut Suyono (2009), karena karakteristik materi kimia ini menyebabkan siswa menganggap pelajaran kimia ini sulit dan kurang diminati. Akibat kurang minat dan tidak memahami materi pelajaran menyebabkan siswa malas mengikuti pembelajaran sehingga tidak ada aktivitas ataupun karakter yang terbentuk dari siswa ketika proses belajar mengajar. Siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru tanpa ada respon dan pertanyaan dari siswa.

Hasil observasi yang telah dilakukan penulis di SMA Negeri 2 Tarutung menunjukkan hal di atas, pengajaran guru masih bersifat monoton, guru kimia terlalu mendominasi dalam proses pembelajaran. Di samping itu guru juga jarang menggunakan media. Sehingga siswa pada umumnya hanya mendengarkan penjelasan dari guru tanpa adanya aktivitas yang berarti. Dalam pembelajaran siswa tidak diajak untuk memecahkan suatu persoalan dalam diskusi kelas yang dapat merangsang timbulnya gagasan-gagasan baru dari hasil pemikiran siswa secara bersama. Hal ini tentu menyebabkan siswa tidak antusias mempelajari kimia dan pada akhirnya menyebabkan hasil belajar kimia siswa masih rendah dan siswa kurang bersemangat untuk mencapai prestasi belajar yang tinggi.

Menurut Ramson dalam Wasonowati (2014) situasi dan proses belajar yang pasif tidak akan mampu mengembangkan keterampilan siswa untuk berpikir

konstruktivis dalam membangun ide dan konsep, sehingga mengakibatkan kurangnya aktivitas dan kreativitas siswa. Kondisi tersebut dapat menyebabkan para siswa menjadi pasif karena mereka cenderung hanya menghafal, akibatnya siswa hanya pandai secara teoritis. Oleh karena itu, siswa perlu dibiasakan mengkonstruksi pengetahuan melalui pengalaman langsung dan nyata tidak hanya menalar.

Berkaitan dengan hal di atas, maka perlu dilakukan suatu upaya untuk meningkatkan model pembelajaran yang mampu mengaktifkan siswa dan memberikan penyajian materi kimia yang lebih menarik, atraktif, dan interaktif, sehingga siswa menjadi lebih paham dan tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran kimia di kelas. Pembelajaran yang dimaksud adalah model pembelajaran kooperatif yang sangat berpengaruh terhadap kegiatan belajar mengajar yang bertujuan untuk mengembangkan keaktifan siswa, aspek keterampilan sosial, aspek kognitif dan aspek sikap siswa (Prasetyaningrum, *dkk*, 2013).

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah tersebut yaitu model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) adalah pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa, tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa dalam tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan, dan *reinforcement* (penguatan). Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terdiri dari 4 langkah-langkah yaitu presentasi materi, belajar dalam kelompok, *game* turnamen, dan penghargaan kelompok (Huda, 2014).

Proses pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) akan lebih mudah apabila dibantu dengan adanya suatu media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik. Media yang dapat digunakan untuk permainan pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah media *Animasi* dan media *Key Relation Chart* (Suryani, 2012).

Penelitian sehubungan dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* telah banyak dilakukan Yuliana Dewi Karina (2014) mengenai penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dilengkapi dengan teka-teki silang dan kartu pada materi koloid menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dilengkapi dengan teka-teki silang dan kartu dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Pada siklus I presentase aktivitas belajar siswa adalah 74,69% dan meningkat menjadi 82,72 % pada siklus II.

Selain model pembelajaran yang tepat, dibutuhkan juga media yang mendukung untuk meningkatkan semangat belajar siswa. Materi pelajaran kimia kebanyakan bersifat abstrak dan teoritis, tidak mempunyai efek yang dapat dilihat mata. Peranan media pembelajaran sangat penting dalam pengajaran materi tersebut. Dalam pengajarannya sebaiknya menggunakan model animasi (Santoso, 2013). Hasil penelitian Wiwit (2012) menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar kimia siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dengan media animasi dengan diperoleh nilai rata-rata 80,25% meningkat menjadi 87,43%. Media pembelajaran yang juga dapat meningkatkan semangat belajar siswa adalah media *Key Relation Chart* (*KR-Chart*) yaitu media yang dapat mempermudah mengingat dan memunculkan kembali hubungan yang diperlukan dalam menyelesaikan masalah. Media *Key Relation Chart* ini telah diteliti oleh Aini (2014) dalam penelitiannya tentang studi komparasi pembelajaran dengan media *Key Relation Chart* (*KR-Chart*) terhadap prestasi belajar diperoleh rata-rata hasil belajar pra tindakan menggunakan *Key Relation Chart* 32,31 % meningkat menjadi 84,34 %.

Berdasarkan latar belakang dan pemikiran tersebut disadari bahwa pengaruh pemilihan model pembelajaran dan media merupakan faktor eksternal yang penting dalam meningkatkan hasil belajar kimia siswa, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul **“Perbedaan Hasil Belajar Kimia Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Dengan Media Animasi dan *Key Relation Chart* Pada Materi Struktur Atom”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diungkapkan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Kesulitan siswa dalam memahami struktur atom yang merupakan materi kimia yang bersifat konseptual dan hapalan.
2. Keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran disajikan oleh guru.
3. Penggunaan model dan media belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka masalah umum dalam penelitian ini adalah apakah ada perbedaan hasil belajar kimia siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dengan media Animasi dibandingkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dengan media *Key Relation Chart* pada materi struktur atom?

1.4. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah perlu dibatasi permasalahannya yaitu sebagai berikut:

1. Pokok bahasan yang diajarkan pada penelitian ini adalah struktur atom dalam kurikulum KTSP 2006.
2. Model yang digunakan adalah pembelajaran *Team Games Tournament*.
3. Media yang digunakan adalah media Animasi dan *Key Relation Chart*.
4. Hasil penelitian yang diukur adalah berupa data dari hasil belajar kimia siswa.

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar kimia siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dengan media Animasi dan *Key Relation Chart*.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

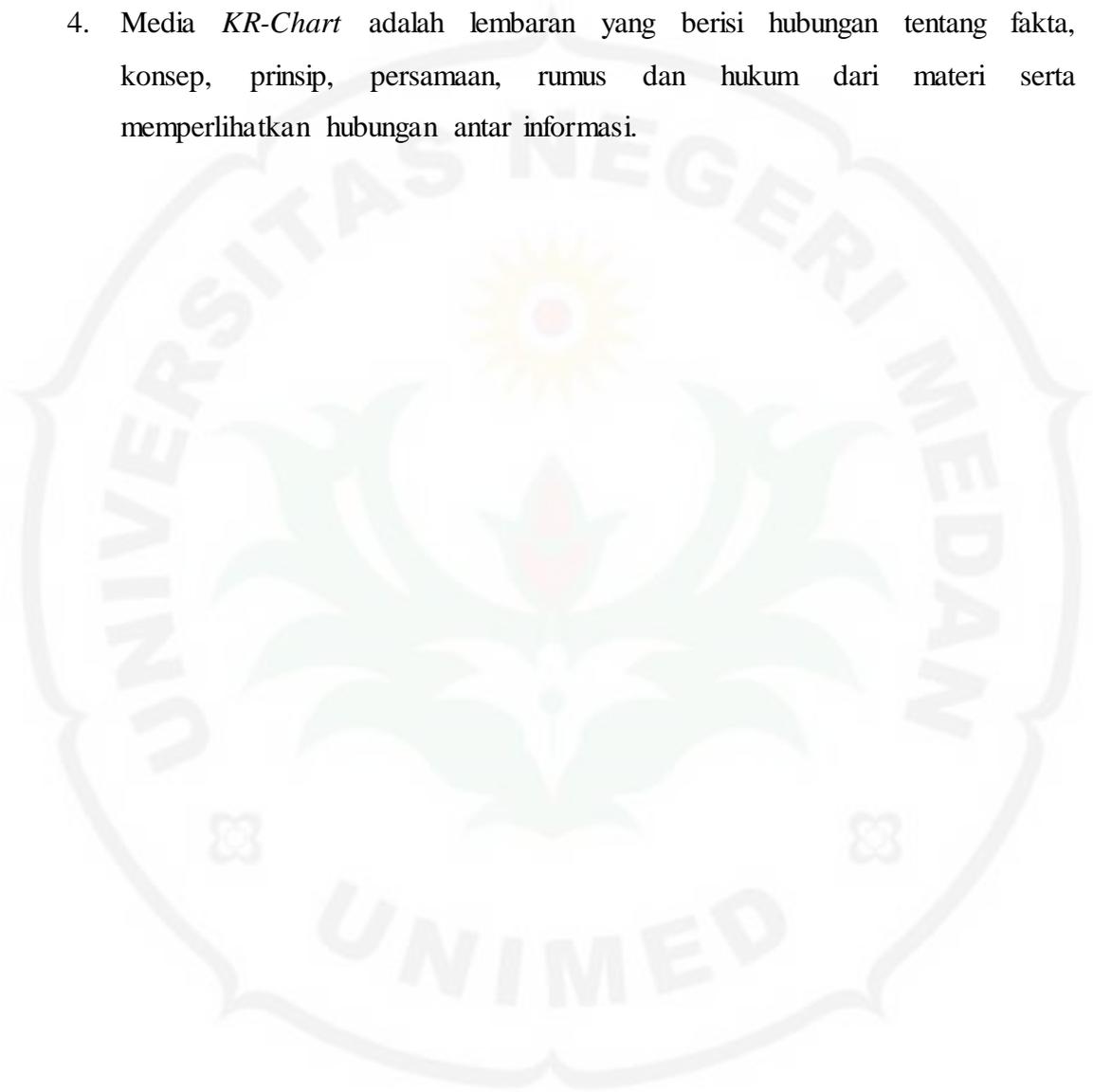
1. Bagi Guru
Mengetahui penggunaan model dan media yang tepat dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.
2. Bagi Siswa
Membantu siswa dalam proses belajar sehingga pemahaman siswa terhadap materi struktur atom meningkat dan hasil belajar siswa juga meningkat.
3. Bagi Sekolah
Hasil penelitian ini memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah dalam rangka perbaikan pembelajaran dan peningkatan mutu proses pembelajaran, khususnya mata pelajaran kimia.
4. Bagi Mahasiswa peneliti
Hasil penelitian ini akan memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah dalam rangka perbaikan pembelajaran dan peningkatan mutu proses pembelajaran, khususnya mata pelajaran kimia.
5. Bagi peneliti lain
Sebagai bahan rujukan dalam melakukan penelitian selanjutnya.

1.7. Defenisi Operasional

Beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini didefenisikan secara operasional sebagai berikut:

1. Hasil belajar dalam penelitian ini adalah rata-rata hasil post-tes pada kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II yang sudah dihomogenkan dan dinormalkan.
2. Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran yang dilakukan dengan cara kelas dibagi menjadi kelompok-kelompok yang terdiri dari empat anggota dan siswa melakukan permainan akademik atau lomba kuis dan hasilnya direkap secara periodik.
3. Media Animasi adalah media yang berisi kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran.

4. Media *KR-Chart* adalah lembaran yang berisi hubungan tentang fakta, konsep, prinsip, persamaan, rumus dan hukum dari materi serta memperlihatkan hubungan antar informasi.



THE
Character Building
UNIVERSITY