

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Tujuan pendidikan nasional Indonesia dalam UU No.20 Tahun 2003 adalah untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Secara singkatnya undang – undang tersebut berharap pendidikan dapat membuat peserta didik menjadi kompeten dalam bidangnya (Dirman dan Juarsih, 2014).

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan adalah masalah lemahnya proses pembelajaran, dimana dalam proses pembelajaran anak kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berfikir. Proses pembelajaran didalam kelas diarahkan kepada kemampuan anak untuk menghafal informasi, otak anak dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingatnya itu untuk menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Akibatnya anak didik pintar teoritis tetapi miskin secara aplikasi (Suyanti, 2010).

Untuk mengatasi masalah tersebut, pemerintah telah melakukan perbaikan dalam penyempurnaan kurikulum serta meningkatkan profesional guru. Menurut Sari, dkk., (2016) menyatakan bahwa salah satu cara guru untuk membuat siswa tidak bosan belajar materi kimia yaitu dengan memilih media yang sesuai dengan tujuan materi itu sendiri, karena menurut Sadiman (dalam Sari, dkk., 2016) menyatakan bahwa guru dan media pendidikan hendaknya bahu membahu dalam memberi kemudahan belajar bagi siswa. Perhatian dan bimbingannya secara individual dapat dilaksanakan oleh guru dengan baik, sementara informasi dapat pula disajikan secara jelas, menarik dan teliti oleh media pendidikan.

Salah satu dari pokok bahasan materi kimia kelas X adalah reaksi reduksi oksidasi (redoks) yang memiliki karakteristik gejalanya bersifat konkrit dan menggunakan hitungan matematis logis, memerlukan hafalan simbolik, pemahaman, terapan dan peristiwa yang sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu dalam menyampaikan materi kimia khususnya redoks diperlukan adanya strategi dalam mengajar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kimia di MAN 3 MEDAN diketahui bahwa menurut guru mata pelajaran kimia secara umum materi kimia dianggap sulit oleh siswa. Sebagian besar siswa masih belum menguasai konsep-konsep kimia dengan baik, akibatnya siswa mengalami kesulitan dalam menerapkan konsep dalam menyelesaikan persoalan kimia. Salah satu materi kimia semester genap yang dianggap memerlukan pemahaman yang lebih adalah materi redoks karena materi tersebut merupakan materi yang cukup banyak mengandung konsep-konsep bidang kimia dengan istilah-istilah yang hampir mirip. Di dalam proses belajar mengajar MAN 3 MEDAN menetapkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran kimia pada tahun pelajaran 2016/2017 yakni 75. Dari data yang diperoleh menunjukkan bahwa siswa yang tidak mencapai ketuntasan KKM sebanyak 51,25% dari dua kelas X yang dijadikan sampel penelitian. Siswa dengan nilai di atas 75 dinyatakan tuntas sedangkan siswa dengan nilai di bawah 75 dinyatakan belum tuntas, sehingga perlu mengikuti remedial.

Oleh karena itu di dalam suatu proses belajar mengajar, dua hal yang amat penting adalah metode mengajar dengan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun ada beberapa aspek lain yang harus diperhatikan dalam pemilihan media (Arsyad, 2013).

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang terdiri dari kelompok – kelompok. Ada banyak tipe model pembelajaran kooperatif diantaranya adalah tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Dalam pemilihan media harus dipertimbangkan dan disesuaikan dengan model

pembelajaran yang digunakan untuk itu media yang digunakan adalah media ular tangga dan kartu berpasangan. Untuk media ular tangga digunakan dalam penelitian ini dikarenakan media ini dapat menimbulkan kegiatan belajar menjadi menarik, membuat suasana lingkungan belajar menjadi menyenangkan, segar, hidup, dan santai, namun tetap serius sehingga dapat mengatasi kejenuhan dalam belajar (Nailussunah, 2010).

Sedangkan untuk media kartu berpasangan digunakan dikarenakan selain cocok dengan model pembelajaran yang digunakan media kartu berpasangan menjadikan kelas jauh dari ketegangan sehingga akan memudahkan siswa menerima pelajaran dan diharapkan siswa lebih mudah mempelajari serta memahami isi materi tersebut, selain itu media kartu berpasangan juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dimana dibuktikan dengan harga nilai t_{hitung} yaitu -2,03 sedangkan t_{tabel} -1,96 ($t_{hitung} < -t_{tabel}$) H_0 ditolak untuk prestasi belajar kognitif (Nugraha, 2013).

Menurut Mulyati (dalam Mulasiwi, 2014) salah satu keunggulan dari penggunaan media permainan ular tangga adalah struktur kognitif yang diperoleh siswa sebagai hasil dari proses belajar menjadi bermakna, stabil dan tersusun secara relevan sehingga mampu bertahan lama dalam ingatan. Selain itu dalam penelitian ini juga terdapat pembandingnya yakni media kartu berpasangan dimana terdiri dari kartu soal dan kartu jawaban yang disesuaikan dengan materi pelajaran yang dapat memancing rasa ingin tahu dan usaha untuk menemukan pasangan kartunya (Nugraha, 2013).

Penelitian sehubungan dengan pengaruh strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap peningkatan hasil belajar telah dilakukan Selanjutnya Astrissi (2014) dalam penelitiannya juga menyatakan bahwa model pembelajaran TGT yang disertai dengan teka-teki silang efektif meningkatkan prestasi belajar siswa yang dibuktikan dengan harga nilai t_{hitung} yaitu 4,873 lebih tinggi dari harga t_{tabel} yaitu 1,67.

Penggunaan media ular tangga pernah diteliti oleh beberapa peneliti sebelumnya yakni antara lain: Mursiti,S.,dkk (2009) menunjukkan bahwa penggunaan ular tangga redoks sebagai media chemo-edutainment bervisi SETS berpengaruh terhadap hasil belajar kimia redoks siswa menyatakan bahwa penggunaan media ular tangga redoks memiliki pengaruh pada hasil belajar kima redoks siswa sebesar 31%.

Kemudian Sari,dkk., (2015) menyatakan bahwa media ular tangga yang dikembangkan diukur dari 4 buah aspek memenuhi kriteria sangat layak, yaitu aspek format media, aspek visual, komponen kejelasan media dalam aspek fungsi media dengan persentase kelayakan 100, 96, 87, 84, 37, dan 97,5%. Selanjutnya Nailussunah dalam penelitiannya menyatakan bahwa ketuntasan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media ular tangga termasuk dalam kategori tuntas dengan persentase 90%.

Sedangkan untuk penelitian penggunaan media media kartu berpasangan oleh Nugraha (2013) yang menyatakan bahwa media kartu berpasangan (*index card match*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi reaksi redoks sehingga prestasi belajar kognitif kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol dibuktikan dengan harga nilai t_{hitung} yaitu -2,03 sedangkan t_{tabel} -1,96 ($t_{hitung} < -t_{tabel}$) H_0 ditolak untuk prestasi belajar kognitif.

Berdasarkan beberapa masalah dan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang mengkombinasikan model dan media untuk dengan judul penelitian **“Perbedaan Hasil Belajar Kimia Siswa yang Diajarkan Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Dengan Media Ular Tangga Dan Kartu Berpasangan Pada Pokok Bahasan Redoks “**

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat diketahui ruang lingkup permasalahan sebagai berikut :

1. Hasil belajar kimia pada topik redoks tergolong masih rendah.
2. Dalam proses belajar mengajar di sekolah, model yang diterapkan kurang bervariasi dan penggunaan media belum dilaksanakan secara maksimal.
3. Kurang interaksi dan kerjasama antara sesama siswa dalam kegiatan belajar sehingga siswa cenderung bersifat individualis.
4. Pembelajaran yang masih bersifat monoton.

1.3. Batasan Masalah

Untuk memfokuskan permasalahan, maka identifikasi masalah yang diteliti dibatasi pada:

1. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*teams games tournament*)
2. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media ular tangga dan kartu berpasangan
3. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X MAN 3 Medan T.A 2016/2017
4. Hasil belajar yang dilihat dalam penelitian ini hanya dari aspek kognitif
5. Pokok bahasan yang disajikan kepada siswa dalam penelitian ini adalah pokok bahasan redoks yakni pengertian dan perkembangan redoks

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

Apakah ada perbedaan hasil belajar kimia siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT (*teams games tournament*) dengan media ular tangga dan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*teams games tournament*) dengan media kartu berpasangan?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka tujuan dalam penelitian ini ialah :

Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar kimia siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*teams games tournament*) dengan media ular tangga dan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*teams games tournament*) dengan media kartu berpasangan .

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian adalah :

a. Bagi Siswa

Siswa akan terbantu dalam proses belajarnya karena adanya model dan media yang dapat mendukung pembelajaran siswa sehingga siswa akan lebih tertarik untuk mempelajarinya lebih dalam lagi.

b. Bagi Guru

Guru tidak akan mengalami kesulitan lagi dalam proses belajar mengajar terutama pada pokok bahasan Redoks, karena telah mengetahui model dan media yang sesuai digunakan.

c. Bagi Sekolah

Sebagai informasi yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa disekolah.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini akan menambah wawasan, kemampuan dan pengalaman dalam meningkatkan kompetensinya sebagai pendidik.

1.7. Defenisi Operasional

Adapun defenisi operasional dari penelitian adalah:

1. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*teams games tournament*) dalam penelitian ini yakni salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang diterapkan dengan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya .
2. Media ular tangga dalam penelitian ini merupakan permainan yang dimainkan oleh 3 atau lebih orang / kelompok. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil, sejumlah “tangga” atau “ular” digambar di beberapa kotak yang menghubungkannya dengan kotak lain dimana masing-masing kotak berisi pertanyaan – pertanyaan mengenai materi redoks yang nantinya mempengaruhi hasil belajar siswa.
3. Media kartu berpasangan (*index card match*) disini yakni suatu media pendidikan yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran yang berupa kartu berbentuk persegi panjang dengan ukuran yang dapat disesuaikan, berisi kata – kata berupa soal mengenai redoks.
4. Materi redoks dalam hal ini terdapat pada semester genap di kelas X IPA. Pada bab ini banyak terdapat konsep, butuh pemahaman yang cukup karena materi ini akan terus dipelajari sampai kelas XII IPA. Dalam penelitian ini hanya membahas mengenai pengertian dan perkembangan reaksi reduksi dan reaksi oksidasi
5. Hasil belajar dalam penelitian ini yakni hasil akhir setelah mengalami proses belajar dan dilihat dari aspek kognitif atau pengetahuannya saja yang nantinya diukur dengan instrument pada saat belajar mengajar dan setelah kegiatan belajar mengajar.