

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kimia adalah salah satu mata pelajaran yang semakin penting seiring berkembangnya ilmu dan teknologi sekarang ini, namun faktanya di lapangan menunjukkan bahwa pelajaran kimia dianggap sebagai pelajaran yang sulit dan menjadi momok bagi peserta didik, seperti yang dikemukakan oleh Wiseman 1981 dalam Safrizal (2011) bahwa ilmu kimia merupakan salah satu pelajaran tersulit bagi kebanyakan siswa menengah. Kesulitan mempelajari ilmu kimia ini terkait dengan ciri-ciri ilmu kimia itu sendiri yang disebutkan oleh Kean dan Middlecamp (2011) yang merupakan penyederhanaan dari yang sebenarnya, sifatnya yang berurutan dan berkembang cepat, tidak hanya menyelesaikan soal-soal tetapi juga pemahaman konsep dan materi yang cukup banyak. Kesulitan siswa dalam mempelajari ilmu kimia bisa kita lihat dari nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) mata pelajaran kimia yang lebih rendah daripada mata pelajaran lainnya yaitu hanya sebesar 75 sedangkan untuk mata pelajaran yang lain, seperti pelajaran IPS memiliki kriteria ketuntasan minimal yang cukup tinggi dengan nilai 85.

Kesulitan siswa dalam mempelajari ilmu kimia tidak hanya dikarenakan oleh karakteristik ilmu kimia itu saja tetapi juga dikarenakan proses belajar mengajar yang berlangsung di sekolah biasanya terbatas pada persiapan buku dan pena, mendengarkan dan mencatat penjelasan guru dan sebagian siswa menjawab pertanyaan guru sehingga menyebabkan kebosanan bagi siswa. Hal ini menunjukkan bahwa kurang diterapkannya pembelajaran yang melibatkan keaktifan siswa dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa, sehingga berpengaruh pada rendahnya minat serta hasil belajar siswa dalam pelajaran kimia. Salah satu upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah ialah dengan memperbaiki proses belajar-mengajar, yaitu dengan ketepatan pemilihan model dan media pembelajaran, dimana guru harus benar-benar memperhatikan model dan media mengajar yang akan digunakan sehingga ilmu kimia yang sulit

akan dirasalebih mudah untuk dipelajari siswa.

Berdasarkan hasil observasi selama praktek pengalaman lapangan (PPL) dan wawancara yang dilakukan dengan guru kimia di kelas X MAN 1 Medan merupakan sekolah yang telah menerapkan kurikulum 2013, diperoleh informasi bahwa hasil belajar siswa disekolah tersebut masih belum sesuai yang diharapkan. Fakta ini dari rata-rata nilai kelas yaitu 70 sementara Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) kimia di sekolah ini adalah 75. Hal ini disebabkan guru masih cenderung menggunakan proses pembelajaran dengan pendekatan yang berpusat pada guru (*teacher centered learning*) dimana pembelajaran bersifat satu arah. Model pembelajaran ini mengakibatkan siswa cenderung pasif dan bosan serta tidak memiliki keberanian dalam mengungkapkan pendapat. Penggunaan model pembelajaran yang berpusat pada guru inilah yang memungkinkan prestasi belajar kimia siswa masih kurang memuaskan.

Salah satu materi kelas X adalah reaksi oksidasi reduksi yang memiliki karakteristik gejalanya yang bersifat konkrit, dan konsepnya bersifat abstrak, menggunakan hitungan matematis logis, memerlukan hafalan simbolik, pemahaman, terapan dan peristiwa yang sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Banyak peristiwa yang berkaitan dengan reaksi redoks yang harus dihadapi peserta didik untuk dicari, diidentifikasi sebab, dirumuskan masalahnya, dianalisis untuk membuat keputusan, dan berusaha untuk mendapat solusi pemecahan masalahnya Pratiwi dkk (2014).

Terdapat beberapa hasil penelitian mengenai model pembelajaran TGT. Seperti Slavin (2009), mengutarakan TGT sama dengan pembelajaran kooperatif lainnya yang membedakan adalah TGT menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis serta sistem skor kemajuan individu di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademiknya setara dengan mereka. Hasil penelitian yang dilakukan Trinopianita (2013) menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan prestasi belajar kognitif pada materi reaksi redoks. Presentase ketuntasan belajar siswa meningkat dari 42,42% pada siklus I menjadi 81,82% pada siklus II. Penelitian Dessty, dkk(2017)

menyatakan bahwa ada pengaruh pembelajaran metode TGT menggunakan media animasi dan kartu soal terhadap prestasi kognitif siswa dan ada interaksi antara pembelajaran TGT menggunakan media animasi dan kartu dengan kemampuan memori siswa terhadap prestasi kognitif siswa pada materi konsep mol.

Penelitian dengan menggunakan media kartu domino ini didukung oleh beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Beberapa peneliti sebelumnya yang dilakukan Stevanus (2013), Marchi dan Sapta (2014), dan dilakukan juga oleh Arlianti (2015). Berdasarkan ketiga penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa suatu pembelajaran dengan menggunakan media domino dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Namun media domino yang digunakan oleh ketiga peneliti hanya terdapat sedikit perbedaan. Permainan kartu domino yang akan dibuat oleh peneliti lebih terfokus untuk menggunakan domino tipe soal dengan konsep menggunakan satu dan dua dimensi dengan TGT. Sedangkan pada penelitian Stevanus (2013) tidak disebutkan jenis domino yang digunakan. Pada penelitian Marchi dan Sapta (2014) serta Arlianti (2015) domino dikombinasi dengan TGT dan Jigsaw. Penelitian relevan yang mendukung penggunaan domino dalam pembelajaran yang banyak diterapkan pada pelajaran matematika sehingga peneliti ingin memberikan gambaran penerapan penggunaan media kartu domino dengan model TGT pada materi redoks pelajaran kimia.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Perbedaan Hasil Belajar Siswa Yang Dibelajarkan Melalui Media Kartu Domino dan Animasi Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournaments* (TGT) Pada Materi Redoks”**.

1.2. Ruang Lingkup

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka ruang lingkup penelitian ini adalah hasil belajar siswa yang dibelajarkan melalui media kartu domino dan animasi dengan Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournaments* (TGT) pada materi redoks.

1.3. Rumusan Masalah

Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournaments*(TGT) menggunakan media kartu domino dibandingkan dengan hasil belajar siswa dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournaments*(TGT) menggunakan media animasi yang signifikan pada materi redoks?

1.4. Batasan Masalah

Agar penelitian ini dapat menghasilkan sesuatu yang bermanfaat maka perlu difokuskan pada suatu permasalahan karena tidak mungkin suatu penelitian akan mampu mengungkap semua permasalahan.

Permasalahan ini akan dibatasi pada hal-hal berikut:

1. Subjek penelitian adalah siswa kelas X Semester Genap Tahun Ajaran 2018/2019.
2. Model pembelajaran yang digunakan adalah model *Teams Games Tournament* dengan media kartu domino dan animasi.
3. Materi pokok yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah reaksi redoks
4. Hasil belajar kimia siswa SMA

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah: untuk mengetahui perbedaan yang signifikan dari hasil belajar siswa yang dibelajarkan melalui media kartu domino dan animasi dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournaments* (TGT) pada materi redoks.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat hasil penelitian ini ada dua yaitu secara teoritis dan praktis. Secara teoritis manfaat penelitian ini adalah pengembangan ilmu pengetahuan. Sedangkan manfaat secara praktis antara lain:

1. Manfaat bagi peneliti : untuk menambah wawasan bagi jurusan Kependidikan Sains terutama yang berkaitan dengan memilah media

belajar dan metode pembelajaran yang baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Manfaat bagi guru kimia : untuk menambah alternatif dan bahan pertimbangan bagi guru dalam upaya meningkatkan hasil belajar kimia siswa.
3. Manfaat bagi siswa : pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media *kartu dominon* dan *animasi* diharapkan dapat mempengaruhi atau mendorong siswa agar meningkatkan hasil belajarnya dan dapat membangun pengetahuannya.
4. Manfaat bagi sekolah : penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa disekolah sehingga dapat memperbaiki kualitas pembelajaran kimia di sekolah tersebut.

1.7. Defenisi Operasional

Beberapa cakupan defenisi operasional dalam proposal ini yaitu :

1. **Hasil belajar** adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang.
2. **Pembelajaran kooperatif** merupakan sistem pengajaran yang memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur
3. **Teams Games Tournament (TGT)** merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif dengan dibentuk kelompok-kelompok kecil dalam kelas yang terdiri 3 sampai 5 siswa yang heterogen baik dalam prestasi akademik, jenis kelamin, ras maupun etnis.
4. **Media pembelajaran** adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga prestasi belajar tercapai.

5. **Animasi** adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan.
6. **Kartu domino** merupakan kartu yang terbuat dari kertas berukuran kecil biasanya berbentuk persegi panjang dan pada setiap kartu terbagi menjadi dua bidang dengan pada setiap bidangnya memiliki nilai yang ditentukan oleh jumlah angka 0-6 dalam bentuk bulatan.



THE
Character Building
UNIVERSITY