

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Pendidikan adalah usaha meneruskan kemampuan dan mengembangkan nilai-nilai kehidupan serta ilmu pengetahuan. Secara sederhana pendidikan merupakan usaha yang dilakukan manusia dalam membina dan mengubah pola pikir yang kemudian akan berakibat pada tingkah laku yang menjadi lebih baik. Pendidikan sangat penting bagi kehidupan manusia untuk mewujudkan kehidupan yang lebih bermartabat. Pendidikan sangat bergantung pada tiap-tiap individu, sehingga tujuan pendidikan yang diharapkan dalam proses pembelajaran dapat tercapai. Makna utama dari seluruh proses belajar-mengajar adalah tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan oleh guru dan peserta didik (Idami, 2018). Tujuan pembelajaran dapat tercapai jika peserta didik mampu berperan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dan harus didukung dengan persiapan akan lingkungan belajar yang kondusif.

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan kita adalah masalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, anak kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Proses pembelajaran di dalam 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. Konsekuensinya, ketika anak didik lulus dari sekolah, mereka pintar secara teoritis, tetapi miskin aplikasi. Proses pendidikan kita tidak diarahkan untuk membangun dan mengembangkan karakter serta potensi yang dimiliki, dengan kata lain proses pendidikan kita tidak diarahkan membentuk manusia cerdas, memiliki kemampuan memecahkan masalah hidup, serta tidak diarahkan untuk membentuk manusia yang kreatif dan inovatif (Junaedi, 2019).

Dalam proses pembelajaran, guru mempunyai tugas untuk mendorong, membimbing, dan memberi fasilitas belajar bagi siswa untuk mencapai tujuan. Guru mempunyai tanggung jawab untuk melihat segala sesuatu yang tercapai di dalam kelas

untuk membantu proses perkembangan siswa. Penyampaian pembelajaran hanyalah merupakan salah satu dari berbagai kegiatan dalam belajar sebagai suatu proses yang dinamis dalam segala fase dan proses perkembangan siswa. Metode mengajar guru yang kurang baik akan mempengaruhi belajar siswa yang tidak baik pula. (Indriyani, 2019). Metode mengajar yang kurang baik, hal ini disebabkan guru kurang persiapan dan kurang menguasai pembelajaran sehingga siswa kurang paham terhadap pembelajaran dan malas belajar.

Ilmu kimia merupakan salah satu rumpun dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Sebagai salah satu rumpun dari IPA, ilmu kimia dipandang sebagai proses dan produk. Sebagai proses, dapat diartikan sebagai kegiatan ilmiah untuk menyempurnakan pengetahuan maupun untuk menemukan pengetahuan baru. Sebagai produk diartikan sebagai hasil proses yang berupa fakta, konsep, prinsip, dan hukum serta teori temuan ilmuwan kimia. Permendiknas (2006) menyatakan bahwa mata pelajaran kimia di SMA/MA bertujuan agar siswa memiliki kemampuan yaitu membentuk sikap positif terhadap kimia dan menyadari keteraturan dan keindahan alam serta mengagungkan kebesaran Tuhan Yang Maha Esa, memupuk sikap ilmiah yaitu jujur, objektif, terbuka, ulet, kritis, dan dapat bekerja sama dengan orang lain, memperoleh pengalaman dalam menerapkan metode ilmiah melalui percobaan atau eksperimen, meningkatkan kesadaran tentang terapan kimia yang dapat bermanfaat dan juga merugikan bagi individu, masyarakat, dan lingkungan serta menyadari pentingnya mengelola dan melestarikan lingkungan dan kesejahteraan masyarakat, dan memahami konsep, prinsip, hukum, dan teori kimia serta saling keterkaitannya dan penerapannya untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari dan teknologi (Hemayanti et al., 2020). Hal tersebut menunjukkan bahwa ilmu kimia sangat penting untuk dipelajari di sekolah. Namun pelajaran kimia merupakan salah satu pelajaran yang dianggap sulit oleh siswa, sehingga siswa kurang tertarik untuk mempelajarinya. Siswa menganggap belajar kimia adalah pelajaran yang membosankan dan sulit.

Materi asam basa merupakan materi yang sangat kompleks jika dilihat dari segi karakteristiknya. Karakteristik materi asam basa terdiri dari tiga aspek yaitu makroskopis

merupakan materi yang dipelajari dalam bentuk makro yang dapat dilihat dari kasat mata seperti menggunakan kertas lakmus untuk membedakan sifat asam basa dari suatu larutan. Mikroskopis yaitu suatu fenomena kimia yang nyata tapi tidak bisa dilihat dengan kasat mata, sedangkan simbolik yang berupa simbol-simbol, nama senyawa asam basa dalam kimia atau perhitungan seperti pH asam dan basa. pembelajaran kimia di sekolah cenderung hanya menghadirkan konsep-konsep, hukum dan teori apa yang ada pada buku saja tanpa menyuguhkan konsep dengan contoh yang meningkatkan pemahaman konsep siswa. Sebagian besar materi kimia dapat dikaitkan dengan kondisi atau masalah yang ada dalam kehidupan sehari-hari, seperti pada topik asam-basa; misalnya rasa asam pada buah-buahan, pemanfaatan senyawa basa dalam mengobati sakit maag, pemanfaatan kapur untuk menetralkan tanah pertanian yang asam, dan lain sebagainya. Namun yang terjadi selama ini adalah topik asam-basa dalam pembelajaran kimia lebih dikondisikan untuk dihafal oleh siswa, akibatnya siswa mengalami kesulitan menghubungkannya dengan apa yang terjadi di lingkungan sekitar, dan tidak merasakan manfaat dari pembelajaran asam basa sehingga pemahaman siswa rendah. (Andriani et al., 2019). Karena hal itu materi pelajaran menyebabkan siswa malas mengikuti pembelajaran. Siswa hanya mendengarkan penjelasan materi dari guru tanpa adanya respon dan pertanyaan dari siswa.

Kurangnya pemahaman dan ketertarikan siswa pada materi asam basa dapat disebabkan oleh kurangnya respon yang cukup untuk mengikuti pelajaran. Namun, ketika materi di belajarkan dengan cara bermain siswa akan mencurahkan semua perhatian dan fokusnya dalam pembelajaran. Berdasarkan kurangnya respon strategi pembelajaran yang dapat digunakan pada pokok materi asam basa adalah strategi pembelajaran *teams games tournament* (TGT). Tipe TGT ini memiliki keunikan game dan juga tournament yang dapat membangkitkan semangat peserta didik, memotivasi peserta didik, serta menciptakan suasana kompetisi yang menyenangkan bagi peserta didik. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini juga melibatkan peserta didik secara langsung dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh guru, serta adanya keterlibatan teman sebaya yang memiliki kemampuan tinggi dalam kelompok belajar di kelas sehingga dapat

mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang dibelajarkan serta dapat merangsang peserta didik berperan aktif untuk menyampaikan ide dan gagasannya, dan juga tipe TGT ini mudah diterapkan serta melibatkan seluruh peserta didik tanpa adanya perbedaan status dengan begitu peserta didik akan memiliki respon yang tinggi dalam mengikuti proses pembelajaran (Haryanto & Wiyanto, 2022).

Selain pemilihan model pembelajaran yang tepat, seorang guru juga harus bisa memilih media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi, keadaan siswa serta sarana yang tersedia untuk membentuk pembelajaran yang menarik. Media yang dapat digunakan agar pembelajaran lebih aktif adalah media permainan ular tangga. Media ular tangga dapat menyajikan materi pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan sehingga siswa memiliki respon yang baik akan pembelajaran (Itu, 2023).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kimia di SMA Negeri 5 Medan kelas XI tahun ajaran 2022/2023, disampaikan bahwa pemahaman peserta didik terhadap materi Asam Basa masih rendah. Hal ini dilihat dari banyaknya nilai ulangan harian kimia siswa belum mencapai KKM dimana nilai KKM pada mata pelajaran kimia adalah 75. Hasil pengamatan yang peneliti dapatkan adalah banyak guru, khususnya guru dibidang kimia mengajar menggunakan metode ceramah sehingga proses pembelajaran cenderung teacher centered. Hal ini sangat berpengaruh pada respon peserta didik. Rendahnya respon peserta didik dalam belajar mengakibatkan kemampuan literasi sains mereka tergolong rendah sehingga hasil belajar yang diperoleh tidak meningkat. Oleh karena itu, perlu dilakukan berbagai upaya agar siswa dapat aktif dalam belajar sehingga kemampuan literasi sains peserta didik menjadi kategori tinggi dan hasil belajarnya meningkat.

Penelitian sehubungan dengan pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap peningkatan hasil belajar telah dilakukan oleh aisha pada tahun 2019 dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Lubis di XI SMAN 1 Bengkulu Tengah pada pretest nilai rata-rata kelas eksperimen 40,08 dan posstest nilai rata-rata kelas eksperimen 40,08. Setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT pada dengan nilai rata-rata kelas eksperimen 83,38. Herta dan ida

pada tahun 2018 juga melakukan penelitian model pembelajaran kooperatif TGT di SMA Raksana Medan pada pretest nilai rata-rata pretes 48,3 dan nilai rata-rata posttest 76,83. Setelah dilakukan pembelajaran rata-rata nilai keseluruhan aktivitas belajar siswa kelas adalah 70,5 (Siahaan & Wahyuni, 2018). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar, sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis terinspirasi untuk melakukan penelitian lanjutan yang menggabungkan antara pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan media ular tangga. Oleh karena itu, penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “ **Pengaruh Media Ular Tangga Dalam Pembelajaran Asam Basa Melalui Penerapan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar dan Respon.**”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah yang akan diteliti, yaitu :

1. Lemahnya proses pembelajaran karena kurangnya dorongan mengembangkan kemampuan berpikir.
2. Kurangnya persiapan metode mengajar guru sehingga siswa tidak senang terhadap pembelajaran dan malas belajar.
3. Topik Asam Basa pembelajaran kimia selama ini lebih dikondisikan untuk dihafal sehingga pemahaman siswa rendah.
4. Kurangnya pemahaman dan ketertarikan siswa karena kurangnya model pembelajaran yang bervariasi.
5. Penggunaan media selama ini kurang bervariasi sesuai materi dibelajarkan.

1.3 Ruang Lingkup

Berdasarkan uraian diatas, maka ruang lingkup dalam penelitian ini sabagai berikut:

1. Penelitian ini membahas tentang pengaruh media ular tangga terhadap peningkatan hasil belajar dan respon siswa yang menggunakan model kooperatif tipe *teams games tournament* pada materi asam basa.
2. Kurangnya pemahaman siswa saat belajar kimia di kelas XI MIPA SMAN 5 Medan.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan masalah di atas maka permasalahan dalam penelitian ini pembatasan suatu masalah yang digunakan diatas untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar peneliltian tersebut lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan adalah ular tangga
2. Penggunaan model pembelajaran yaitu kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT)
3. Materi yang diajarkan yaitu asam basa
4. Siswa yang diajarkan yaitu siswa kelas XI MIA Semester ganjil tahun ajaran 2023/2024

1.5 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah ada pengaruh media ular tangga dengan model *teams games tournament* terhadap peningkatan hasil belajar pada materi asam basa?
2. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media ular tangga yang menggunakan model kooperatif tipe *teams games tournament* pada materi asam basa?

3. Apakah ada korelasi yang positif dan signifikan antara respon siswa dengan peningkatan hasil belajar yang dibelajarkan dengan media ular tangga yang menggunakan model kooperatif tipe *teams games tournament* pada materi asam basa?

1.6 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh media ular tangga dengan model *teams games tournament* terhadap peningkatan hasil belajar pada materi asam basa.
2. Untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media ular tangga yang menggunakan model kooperatif tipe *teams games tournament* pada materi asam basa.
3. Untuk mengetahui korelasi yang positif dan signifikan antara respon siswa dengan peningkatan hasil belajar yang dibelajarkan dengan media ular tangga yang menggunakan model kooperatif tipe *teams games tournament* pada materi asam basa.

1.7 Manfaat Penelitian

Dari penelitian yang telah dilakukan diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- a) Bagi peserta didik, media pembelajaran ini membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik serta mempermudah dalam memahami materi pelajaran khususnya pada materi asam basa.
- b) Bagi guru, media pembelajaran aplikasi ini membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran dan meningkatkan respon guru untuk memanfaatkan media pembelajaran yang lebih menarik.
- c) Bagi sekolah, media pembelajaran aplikasi ini dapat meningkatkan mutu pendidikan dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran disekolah.
- d) Bagi peneliti, media pembelajaran aplikasi ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan dalam pengaruh media pembelajaran.