

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan menduduki posisi sentral dalam pembangunan karena sasarannya adalah peningkatan kualitas sumber daya manusia. Hanya dengan sumber daya manusia yang berkualitas negara-negara mampu bersaing untuk menjadi negara maju dan terdepan. Oleh karena itu pendidikan diarahkan menuju terwujudnya manusia yang seharusnya/ideal sesuai tujuan pendidikan yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat, cerdas, berperasaan, berkemauan, dan mampu berkarya, mampu memenuhi berbagai kebutuhannya secara wajar, mampu mengendalikan hawa nafsunya, berkepribadian, bermasyarakat dan berbudaya (Syaripudin, 2008).

Pelaksanaan pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran. Menurut Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, dalam pasal 19 ayat 1 menyatakan bahwa proses pembelajaran dalam satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologi peserta didik.

Herdiana (2007) menyatakan bahwa proses pembelajaran di sekolah dewasa ini kurang mengembangkan kreativitas dan kurang memotivasi siswa

untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Masih banyak guru yang hanya melaksanakan kegiatan belajar mengajarnya sebagai sebuah transfer ilmu sesuai dengan kurikulum yang sudah ditentukan, mereka juga menerapkan metoda belajar yang monoton, kurang menarik dan tidak menantang sehingga kreativitas siswa tidak muncul dan siswa mengalami kejenuhan dalam belajar. Pembelajaran yang terjadi berpusat kepada guru "*teacher centered*", akibatnya pembelajaran kurang optimal karena guru membuat siswa pasif dalam kegiatan belajar dan pembelajaran.

Pembelajaran kimia yang berlangsung selama ini kerap kali kurang disenangi dan dianggap sulit sehingga motivasi belajar kimia pun rendah. Ditemukan kartu remi, domino, uno, dan sejenisnya ketika guru mengadakan razia kepada siswa-siswanya kemungkinan merupakan salah satu akibat rendahnya motivasi belajar di sekolah. Hal ini karena siswa kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran sehingga mereka mengalihkan perhatiannya pada permainan. Motivasi merupakan salah satu faktor yang mempunyai arti penting bagi seorang anak didik. Kuat dan lemahnya motivasi yang dimiliki siswa berpengaruh terhadap partisipasinya dalam belajar. Semakin kuat motivasi yang dimiliki maka akan semakin kuat pula upaya dan daya yang dikerahkan dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran, motivasi sebagai suatu upaya untuk menimbulkan atau meningkatkan dorongan untuk mewujudkan perilaku tertentu yang terarah kepada pencapaian tujuan belajar (Surya, 2004). Dalam hal ini seorang guru dituntut untuk mengembangkan metode dan model pembelajaran yang variatif sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) dapat dijadikan alternatif pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih giat pada bidang keilmuan tertentu (Slavin, 1991). Pada pembelajaran tersebut kegiatan belajar berpusat pada siswa “*student centered*”, guru hanya berlaku sebagai motivator dan fasilitator. Pembelajaran kooperatif model *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan karena melibatkan aktifitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, dan melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya serta mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks, menyenangkan dan menantang disamping menumbuhkan tanggungjawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Persaingan individual maupun persaingan kelompok sangat baik digunakan untuk meningkatkan kegiatan belajar siswa (Sardiman, 2008). Salah satu ciri dari model TGT adalah adanya turnamen akademik dalam pembelajaran (Slavin, 2008). Adanya turnamen akademik dimungkinkan siswa lebih menyukai pembelajaran, lebih bergairah dan bersemangat dalam belajar.

Dalam penelitian ini materi pembelajaran yang dipilih adalah tata nama senyawa kimia. Hal ini karena materi tata nama senyawa kimia memiliki karakteristik sebagai berikut: (1) bersifat teoritis; (2) bersifat mengklasifikasikan; (3) materi tata nama senyawa kimia erat kaitannya dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu materi tata nama senyawa kimia dianggap mendukung pembelajaran dengan turnamen akademik menggunakan kartu.

Kartu yang digunakan dalam turnamen akademik ini disebut *chem-card*. Media kartu digunakan sebagai media pembelajaran karena permainan kartu sudah dikenal oleh masyarakat luas dan digemari oleh banyak orang termasuk siswa. Turnamen akademik menggunakan *chem-card* ini dapat menggantikan permainan kartu domino biasa menjadi permainan yang bermuatan konsep kimia. Pembelajaran menggunakan *chem-card* dimaksudkan dapat menumbuhkembangkan motivasi siswa dan menanamkan konsep-konsep yang dipelajari. Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Motivasi Belajar Siswa SMA Kelas X pada Pembelajaran Tata Nama Senyawa Kimia Menggunakan Model TGT dengan Media *Chem-Card*”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, masalah yang diungkap dalam penelitian ini adalah “Bagaimana motivasi belajar siswa SMA kelas X pada pembelajaran tata nama senyawa kimia menggunakan model tgt dengan media *chem-card*?”. Selanjutnya masalah tersebut diuraikan secara khusus dalam rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana motivasi belajar siswa pada setiap aspek motivasi belajar pada pembelajaran tata nama senyawa kimia menggunakan model tgt dengan media *chem-card* ?
2. Bagaimana motivasi belajar siswa kelompok tinggi, kelompok sedang, dan kelompok rendah pada pembelajaran tata nama senyawa kimia menggunakan model tgt dengan media *chem-card* ?

3. Bagaimana tanggapan siswa terhadap pembelajaran model TGT dengan media *chem-card* pada pembelajaran tata nama senyawa kimia ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diungkapkan di atas, maka tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui motivasi belajar siswa SMA kelas X pada pembelajaran tata nama senyawa kimia menggunakan model tgt dengan media *chem-card*. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui motivasi belajar siswa pada setiap aspek motivasi belajar pada pembelajaran tata nama senyawa kimia dengan menggunakan media *chem-card*.
2. Mengetahui motivasi belajar siswa kelompok tinggi, kelompok sedang, dan kelompok rendah pada pembelajaran tata nama senyawa kimia dengan menggunakan media *chem-card*.
3. Mengetahui tanggapan siswa terhadap pembelajaran model TGT dengan media *chem-card* pada pembelajaran tata nama senyawa kimia.

D. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi siswa, sebagai suatu cara untuk membantu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, mengembangkan jiwa kerjasama saling menguntungkan, menghargai satu sama lain, dan membangun kepercayaan diri untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan kimia.
2. Bagi guru, penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam melaksanakan pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa.
3. Bagi peneliti, dapat digunakan untuk menambah pengetahuan dan pengalaman. Serta bagi peneliti lain dapat dijadikan sebagai acuan dalam penelitian sejenis pada topik atau materi yang berbeda.

E. Penjelasan Istilah

Agar tidak terjadi kesalahan dalam penafsiran berkaitan dengan istilah yang digunakan, maka penulis menjelaskan istilah-istilah yang digunakan sebagai berikut:

1. Motivasi belajar adalah kesanggupan untuk melakukan kegiatan belajar karena didorong oleh keinginannya untuk memenuhi kebutuhan dari dalam dirinya ataupun yang datang dari luar, kegiatan itu dilakukan dengan kesungguhan hati dan terus menerus untuk mencapai tujuan (Gintings, 2008).

2. Pembelajaran berbasis *chem-card* adalah model pembelajaran kooperatif tipe *team geams tournament* (tgt) yang menggunakan *chem-card* sebagai media pembelajaran. *Chem-card* adalah kartu-kartu yang berisi konsep-konsep kimia yang isinya relevan untuk menguji pengetahuan siswa dan dapat digunakan sebagai alat evaluasi.

