

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Keberhasilan pada era globalisasi akan bergantung pada sejauhmana manusia dapat beradaptasi terhadap kemajuan yang cepat menguasai kekuatan kecepatan, kompleksitas, dan ketidakpastian dengan keterampilan-keterampilan yang tepat guna. Kecepatan perubahan yang terjadi pada era globalisasi secara tidak langsung menuntut dan memasyarakatkan kemampuan belajar yang tepat. Kompleksitas dunia yang terus meningkat juga menuntut kemampuan yang sesuai untuk menganalisis situasi secara logis dan memecahkan masalah yang ada dengan langkah yang kreatif.

Jenis pendidikan yang dibutuhkan untuk situasi seperti sekarang adalah pendidikan yang dapat membekali siswa berupa kemampuan aplikatif yang dikemudian hari bisa dirasakan dalam lingkungan masyarakat sehingga menghasilkan dan mempersiapkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang handal yang memiliki pemikiran kritis, sistematis, logis, kreatif dan kemauan untuk bekerja sama secara efektif. SDM yang memiliki kemampuan-kemampuan seperti itulah yang mampu memanfaatkan informasi, sehingga informasi yang melimpah ruah dan cepat yang datang akibat arus golbalisasi, dapat diolah dan dipilih, karena informasi yang diterima secara melimpah ruah tersebut tidak semuanya diperlukan dan dibutuhkan. Sumber daya manusia yang memiliki pemikiran tersebut dapat dihasilkan dari lembaga pendidikan sekolah.

Hanya saja kualitas pendidikan di Indonesia sangat memprihatinkan. Ini dibuktikan antara lain dengan data UNESCO tentang peringkat Indeks Pengembangan Manusia (*Human Development Index*) pada tahun 2000, yaitu komposisi dari peringkat pencapaian pendidikan, kesehatan, dan penghasilan setiap kepala yang menunjukkan bahwa indeks pengembangan manusia Indonesia menurun. Salah satu penyebabnya adalah penerapan sistem pendidikan yang keliru (Al-Jawi, 2006). Kelirunya penerapan sistem pendidikan menyebabkan banyak siswa yang mengalami kejenuhan dalam belajar dikarenakan banyak guru yang patuh dengan sistem yang ada. Akibat dari kejenuhan ini, banyak siswa yang cenderung tidak menyukai beberapa mata pelajaran yang dianggap siswa sulit dan menjenuhkan.

Kimia dalam dunia pendidikan dikenal sebagai salah satu mata pelajaran yang kurang disukai oleh kebanyakan siswa. Salah satu penyebab kurang disukainya pelajaran kimia oleh para siswa adalah karena banyak terdapat konsep dalam pelajaran kimia yang membutuhkan daya konstruksi pola pikir sehingga menyulitkan siswa untuk memahami konsep materi yang ada di dalam kimia. Kesulitan ini terjadi terutama pada siswa yang baru masuk ke jenjang SMA.

Kenyataan seperti itu banyak terjadi salah satunya dikarenakan penggunaan model atau metode bahkan pendekatan dalam pembelajaran yang kurang tepat dengan materi yang akan disampaikan, terutama pada materi-materi yang tidak memungkinkan untuk dilakukan pengamatan secara langsung di laboratorium. Penjelasan materi kimia banyak mempergunakan metode alternatif berupa model

pembelajaran konvensional yang identik dengan pembelajaran yang berpusat kepada guru atau didominasi oleh guru.

Model konvensional ini menyebabkan siswa cenderung pasif dan apatis karena terjadi pembelajaran yang satu arah. Alternatif ini menjadi penyebab adanya kecenderungan proses belajar yang terlalu serius, kurang mampu merangsang siswa untuk terlibat aktif dan membosankan (Lie, 2002). Selain metode yang kurang cocok, pengelolaan kelas berupa penggunaan media yang tidak inovatif juga menyebabkan siswa menjadi cepat mengalami kelelahan karena tidak terciptanya suasana yang menyenangkan ketika proses kegiatan pembelajaran dilaksanakan.

Model konvensional banyak diterapkan di kelas. Oleh karena itu, sudah menjadi tugas seorang guru sebagai orang yang diberi kepercayaan untuk mendukung mengembangkan kegiatan dalam pembelajaran sehingga tercapainya tujuan pendidikan. Adapun yang sebaiknya dilakukan seorang guru adalah dengan melakukan suatu inovasi dalam pembelajaran. Inovasi pembelajaran yang dilakukan seorang guru dapat terkait pada suatu media pembelajaran yang digunakan oleh guru tersebut. Ketika seorang guru menggunakan aneka permainan dan aktivitas, emosi, relaksasi, visualisasi, dan permainan peran kemudian ditunjang dengan media yang tepat maka akan dapat mempermudah siswa dalam menjalani proses belajar karena kegiatan pembelajaran menjadi menyenangkan dan terbebas dari tekanan.

Salah satu model pembelajaran yang mendukung kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media yang interaktif sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan terbebas dari tekanan adalah model pembelajaran kooperatif tipe

*Team Games Tournament* (TGT) dengan media *chem-card*. Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media *chem-card* merupakan suatu pembelajaran *joyfull learning* atau suatu kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dengan media permainan yang mudah digunakan oleh para siswa. Berdasarkan penelitian Wahyu (2009), diperoleh kesimpulan bahwa pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran *chem-card* ditemukan terjadinya peningkatan hasil belajar dan minat siswa dalam proses belajar mengajar apabila dibandingkan dengan hasil belajar siswa dengan model pembelajaran konvensional.

Melihat permasalahan yang terjadi dan pengaruh positif yang ditimbulkan oleh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media *chem-card* di atas, mendorong penulis untuk mengetahui apakah model pembelajaran kooperatif bisa meningkatkan prestasi belajar siswa kelas X SMA pada materi pokok tata nama senyawa. Adapun pemilihan materi pokok tata nama senyawa didasarkan pada materinya yang bersifat dasar bagi materi-materi kimia berikutnya. Menerapkannya keilmuan dan hasil belajar yang kuat pada materi tata nama senyawa, diharapkan membuat siswa dapat menggemari pelajaran kimia, sehingga proses pembelajaran materi kimia berikutnya dapat berjalan sebagaimana mestinya.

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan, maka penulis mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Penerapan Model TGT dengan Media *Chem-Card* Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA Kelas X pada Pembelajaran Tata Nama Senyawa”.

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka masalah umum dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut “Bagaimana pengaruh penerapan model TGT dengan media *chem-card* terhadap peningkatan hasil belajar siswa SMA kelas X pada pembelajaran tata nama senyawa”. Agar langkah-langkah penelitian menjadi lebih operasional, maka rumusan masalah umum tersebut dijabarkan menjadi masalah-masalah khusus sebagai berikut:

1. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa yang belajar dengan model TGT dengan media *chem-card* dan hasil belajar siswa dengan model pembelajaran konvensional pada pembelajaran tata nama senyawa?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa kelompok tinggi, sedang, dan rendah yang belajar dengan model TGT dengan media *chem-card* dan hasil belajar siswa dengan model pembelajaran konvensional pada pembelajaran tata nama senyawa?
3. Bagaimana tanggapan siswa terhadap penerapan model TGT dengan media *chem-card* pada pembelajaran tata nama senyawa?

## C. Batasan Masalah

Penelitian yang dilakukan dibatasi pada masalah hasil belajar siswa SMA kelas X pada topik tatanama senyawa. Hasil belajar yang dimaksud berupa hasil belajar kognitif berdasarkan taksonomi Bloom pada jenjang hapalan (C1), pemahaman (C2), dan penerapan (C3). Pembatasan masalah tersebut dilakukan untuk membuat penelitian berjalan dengan lebih terarah.

#### **D. Tujuan Penelitian**

Penelitian yang dilakukan mempunyai tujuan umum untuk mengetahui pengaruh penerapan model TGT dengan media *chem-card* terhadap peningkatan hasil belajar siswa SMA kelas X pada pembelajaran tata nama senyawa. Sedangkan tujuan khusus penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Memperoleh perbedaan hasil belajar siswa yang belajar dengan model TGT dengan media *chem-card* dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional pada pembelajaran tata nama senyawa.
2. Memperoleh perbedaan hasil belajar siswa kelompok tinggi, sedang, dan rendah yang belajar dengan model TGT dengan media *chem-card* dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional pada pembelajaran tata nama senyawa.
3. Menganalisis tanggapan siswa terhadap penerapan model TGT dengan menggunakan media *chem-card* pada pembelajaran tatanama senyawa.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan, antara lain:

1. Bagi guru kimia, temuan penelitian ini diharapkan menjadi suatu acuan dalam memperluas pengetahuan dan wawasan mengenai model alternatif pembelajaran kimia dalam upaya mengembangkan pembelajaran kimia di SMA dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan.
2. Bagi siswa, dengan pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan motivasi dan semangat kepada siswa dalam mempelajari ilmu kimia.

3. Bagi peneliti sejenis, sebagai bahan informasi bagi pihak yang berhubungan dengan penelitian model pembelajaran kooperatif dalam menghadapi persoalan dan permasalahan dalam dunia pendidikan.
4. Untuk LPTK dan guru bidang studi lain, penelitian ini dapat digunakan sebagai contoh dalam mengembangkan proses belajar mengajar di SMA.

#### **F. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis yang diajukan di dalam penelitian ini ialah: “Terdapat peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi terhadap siswa yang belajar menggunakan model TGT dengan media *chem-card* dibandingkan dengan siswa yang belajar menggunakan model konvensional”. Hipotesis penelitian tersebut diuji dengan mengajukan hipotesis operasional sebagai berikut:

$H_0$  : Tidak terdapat pengaruh pada penerapan model TGT dengan media *chem-card* terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi topik tata nama senyawa.

$H_1$  : Terdapat pengaruh pada penerapan model TGT dengan media *chem-card* terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi topik tata nama senyawa.

#### **G. Definisi Operasional**

1. Hasil belajar adalah segala perilaku yang dimiliki oleh siswa sebagai akibat dari proses belajar yang ditempuhnya. Hasil belajar dapat berbentuk suatu perubahan tingkah laku pada diri siswa pada aspek kognitif yang dapat diukur dengan menggunakan tes yang ditunjukkan dengan skor atau angka yang diberikan oleh guru.

2. Model TGT dengan media *chem-card* merupakan salah satu tipe pada model pembelajaran kooperatif yaitu tipe *Team Games Tournament* (TGT). Model ini dikembangkan dengan menggunakan media pembelajaran berupa *chem-card* yang mengandung unsur permainan dan penguatan yang menempatkan siswa belajar dalam kelompoknya sebagai upaya mempersiapkan diri agar dapat menyelesaikan soal-soal dalam permainan dan turnamen (Slavin, 2009).
3. Materi pokok tata nama senyawa yang dipelajari merupakan materi kimia SMA kelas X pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan tahun 2006 yang mencakup tata nama senyawa biner dan poliatom (Depdiknas, 2006).

