

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sebagai suatu upaya untuk mencetak sumber daya manusia yang berkualitas dan berdedikasi tinggi memerlukan suatu pendukung yaitu mutu pendidikan. Kurniasih (2006) mensinyalir bahwa rendahnya mutu pendidikan saat ini berkaitan erat dengan rendahnya interaksi dan motivasi siswa dalam belajar. Tuntutan dalam dunia pendidikan sudah banyak berubah, sehingga orientasi pembelajaran yang memposisikan guru sebagai narasumber tunggal (*teacher centered*) harus diubah menjadi *student centered*. Namun demikian, paradigma *teacher centered* nampaknya masih banyak diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas dengan alasan pembelajaran seperti ini lebih praktis dan tidak menyita waktu.

Dalam proses pembelajaran, guru perlu mengembangkan strategi yang mampu mengoptimalkan interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, guru dengan siswa dan lingkungan, serta interaksi banyak arah. Hal ini adalah untuk memenuhi tuntutan pelaksanaan proses pembelajaran yang juga termuat dalam PP Nomor 19 tahun 2005 pasal 19 ayat 1 yaitu, "Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa kreativitas kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik."

Dalam pendidikan diciptakan berbagai model pembelajaran untuk menciptakan situasi belajar berdasarkan teori-teori dan cara mengorganisasikan pembelajaran yang digunakan. Pembelajaran dengan orientasi interaksi sosial menekankan pada hubungan antar manusia untuk menumbuhkan hubungan yang demokratis dan meningkatkan kesadaran siswa terhadap lingkungan dan masyarakat. Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model yang berorientasi pada interaksi sosial.

Model pembelajaran kooperatif beranjak dari dasar pemikiran "*getting better together*", yang menekankan pada pemberian kesempatan belajar yang lebih luas dan suasana yang kondusif kepada siswa untuk memperoleh, dan mengembangkan pengetahuan, sikap, nilai, serta keterampilan-keterampilan sosial yang bermanfaat bagi kehidupannya di masyarakat. Melalui pembelajaran kooperatif, siswa bukan hanya belajar dan menerima apa yang disajikan oleh guru dalam PBM, melainkan bisa juga belajar dari siswa lainnya, dan sekaligus mempunyai kesempatan untuk membelajarkan siswa yang lain.

Achmad (2007) mengemukakan bahwa proses pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif mampu merangsang dan menggugah potensi siswa secara optimal dalam suasana belajar pada kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 5 sampai 6 orang siswa. Pada saat siswa belajar dalam kelompok akan berkembang suasana belajar yang terbuka dalam dimensi kesejawatan, karena pada saat itu akan terjadi proses belajar kolaboratif dalam hubungan pribadi yang saling membutuhkan. Pada saat itu juga siswa yang belajar dalam kelompok kecil

akan tumbuh dan berkembang pola belajar tutor sebaya (*peer group*) dan belajar secara bekerjasama (*cooperative*).

Ada berbagai model pembelajaran kooperatif yang sering digunakan, diantaranya adalah pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*, *Numbered Heads Together* (NHT), *Student Teams Achievement Devision* (STAD), tipe *Teams Assisted Individualization* (TAI), dan pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* yang kemudian dikenal dengan model TGT.

Slavin dalam Mahmudin (2009) melaporkan beberapa laporan hasil riset tentang pengaruh pembelajaran kooperatif terhadap pencapaian belajar siswa yang secara implisit mengemukakan keunggulan pembelajaran TGT yaitu para siswa di dalam kelas-kelas yang menggunakan TGT memperoleh teman yang secara signifikan lebih banyak dari kelompok rasial mereka dari pada siswa yang ada dalam kelas tradisional, meningkatkan persepsi siswa bahwa hasil yang mereka peroleh tergantung dari kinerja dan bukannya pada keberuntungan, TGT meningkatkan harga diri sosial pada siswa tetapi tidak untuk rasa harga diri akademik mereka, TGT meningkatkan kekooperatifan terhadap yang lain (kerja sama verbal dan non verbal, kompetisi yang lebih sedikit), dan keterlibatan siswa lebih tinggi dalam belajar bersama.

*Chem-Card* adalah suatu media yang dibuat untuk menyesuaikan dengan pembelajaran kooperatif model TGT. Media *Chem-Card* yaitu satu set kartu yang berisi suatu konsep kimia yang harus dimainkan siswa dengan mengikuti aturan dalam permainan kartu tertentu (Puspitasari, 2009). Berdasarkan pengalaman para guru pada saat kegiatan razia khususnya di sekolah menengah atas, seringkali

ditemukan satu set kartu permainan dalam tas siswa. Oleh karena itu *Chem-Card* mencoba untuk mengalihkan kegemaran siswa bermain kartu dengan memasukkan konsep-konsep kimia ke dalam permainan kartu.

Proses belajar mengajar selalu ditekankan dengan pengertian interaksi. Istilah interaksi adalah istilah yang menggambarkan hubungan aktif dua arah, antara pendidik dengan anak didik (Surakhmad, 2003). Berdasarkan penelitian sebelumnya oleh Puspitasari, (2009) mengenai *Chem-Card* dengan menggunakan aturan permainan kartu remi, siswa dituntut untuk benar-benar memahami aturan permainan. Di sisi lain, mereka juga harus memahami materi yang diajarkan sehingga membutuhkan alokasi waktu yang cukup lama dalam pembelajaran. Keterbatasan waktu mengakibatkan keterbatasan waktu kontak antar siswa dalam mengeksplor pemahaman mereka pada saat turnamen. Oleh karena itu *Chem-Card* dengan permainan kartu domino mencoba untuk memaksimalkan alokasi waktu untuk pendalaman materi dan pengujian pemahaman siswa pada saat turnamen sehingga diharapkan terjadi peningkatan kualitas interaksi antar siswa.

Media *Chem-Card* diharapkan mampu meningkatkan interaksi siswa dalam proses pembelajaran tata nama senyawa kimia. Materi tersebut dipilih karena merupakan salah satu materi yang membutuhkan pemahaman dan daya ingat siswa serta tidak dapat dipraktikumkan. Konsep pada materi tata nama senyawa sangat tepat untuk dituangkan ke dalam kartu sejenis domino.

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah “Bagaimana interaksi belajar siswa SMA kelas X menggunakan media *Chem-Card* pada materi pokok tata nama senyawa kimia?”. Rumusan masalah tersebut dirinci dalam bentuk pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana interaksi siswa dengan guru menggunakan media *Chem-Card* pada materi pokok tata nama senyawa kimia?
2. Bagaimana interaksi antar siswa dalam kelompok menggunakan media *Chem-Card* pada materi pokok tata nama senyawa kimia?
3. Bagaimana interaksi siswa antar kelompok menggunakan media *Chem-Card* pada materi pokok tata nama senyawa kimia?
4. Bagaimana tanggapan siswa SMA kelas X terhadap pembelajaran tata nama senyawa kimia dengan menggunakan media *Chem-Card*?

## C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah tersebut, maka secara umum tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh informasi dan gambaran mengenai interaksi belajar siswa SMA kelas X menggunakan media *Chem-Card* pada materi pokok tata nama senyawa kimia. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi dan gambaran mengenai interaksi yang terjadi antara siswa dengan guru, siswa dengan siswa dalam kelompoknya, dan interaksi siswa dengan siswa dari kelompok lain.

#### **D. Manfaat Hasil Penelitian**

##### 1. Bagi Peneliti

Penelitian ini sangat bermanfaat bagi peneliti sebagai bekal untuk meningkatkan kualitas diri agar dapat menjadi seorang pendidik yang profesional.

##### 2. Bagi Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan

Untuk Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan (LPTK) penelitian ini dapat memberikan wawasan mengenai pembelajaran kooperatif yang ditujukan bagi perkembangan pembelajaran kimia SMA dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan.

##### 3. Bagi Siswa

Bagi siswa penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berinteraksi dengan siswa lainnya sehingga lebih mudah mengaplikasikannya dalam kehidupan sosial.

##### 4. Bagi Guru

Sebagai bahan pertimbangan dalam mencari alternatif model pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*) dan dapat meningkatkan interaksi siswa agar pembelajaran tidak pasif.

## E. Penjelasan Istilah

Untuk menghindari kesimpangsiuran pengertian dari istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian, maka peneliti mendefinisikan istilah-istilah yang penting, sebagai berikut:

- a. Analisis merupakan serangkaian proses penguraian suatu pokok atas berbagai bagiannya dan penelaahan bagian itu sendiri serta hubungan antara bagian untuk memperoleh pengertian yang tepat dan pemahaman dari keseluruhan konsep (Yuliani dalam Puspitasari, 2009).
- b. Interaksi adalah suatu pertukaran ide secara verbal atau timbal balik lainnya antara orang perseorangan, antara perseorangan dengan kelompok dan antara kelompok dengan kelompok untuk saling mempengaruhi (Surakhmad, 2003).
- c. TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yaitu siswa belajar dalam kelompoknya untuk mempersiapkan diri agar dapat menyelesaikan soal-soal dalam turnamen (Slavin dalam Damanik, 2007).
- d. *Chem-Card* merupakan kartu yang berisi konsep kimia, berfungsi sebagai media pembelajaran sekaligus sebagai alat evaluasi yang digunakan ketika turnamen akademik (diadaptasi dari Samar, 2008).
- e. Tata nama senyawa kimia adalah aturan untuk memberikan nama suatu senyawa kimia sesuai aturan menurut IUPAC.