

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pada penyelenggaraan pendidikan, prosesnya harus mengikuti kaidah agar sesuai dengan tujuan pembelajaran, sehingga dapat mencetak hasil yang diinginkan. Hal ini diatur dalam PP No. 19 tahun 2005 Bab IV Pasal 19 ayat 1 yang menyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreatifitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Hal tersebut merupakan dasar bahwa guru perlu menyelenggarakan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Tujuan pendidikan adalah sebagai sarana mempersiapkan generasi penerus bangsa dalam mewujudkan usaha negara untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Penerus bangsa yang baik adalah peserta didik (siswa) yang telah memenuhi kriteria pendidikan dengan menguasai pembelajaran secara menyeluruh atau tuntas, sehingga hasil belajarnya sangat baik. Dengan pembelajaran tuntas (*mastery learning*), memungkinkan berkembangnya potensi masing-masing siswa secara optimal.

Ketuntasan belajar siswa diatur dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Ketuntasan belajar siswa yang harus dicapai dalam pembelajaran meliputi 3 ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

Ketuntasan belajar siswa ditetapkan dalam suatu kompetensi dasar yang harus dicapai, dengan kriteria ideal ketuntasan belajar minimal untuk setiap indikator adalah sebesar 75%.

Untuk mencapai ketuntasan belajar diperlukan penunjang pembelajaran, salah satunya yaitu seperti kondisi yang kondusif dalam pembelajaran. Kondisi ini dapat tercipta jika siswa merasa senang saat melakukan pembelajaran. Pembelajaran yang menyenangkan (*joyfull learning*) dapat membuat siswa lebih mudah untuk mencapai indikator ketuntasan belajar secara ideal. Kondisi yang banyak dijumpai dalam pembelajaran kimia adalah siswa kurang senang dengan pelajaran kimia karena pembelajaran yang banyak dilakukan guru adalah secara konvensional sehingga lebih monoton. Oleh karena itu, upaya untuk meningkatkan ketuntasan belajar dapat dilakukan melalui perbaikan terhadap strategi, metode, serta pendekatan dalam pembelajaran yang lebih menyenangkan.

Salah satu alternatif yang bertujuan untuk membuat siswa lebih menyenangkan pembelajaran kimia adalah dengan melaksanakan pembelajaran berbasis *chem-card* kombinatorial, yang dapat meningkatkan pencapaian ketuntasan belajar siswa. *Chem-card* kombinatorial merupakan salah satu bentuk model pembelajaran TGT yang digunakan dalam teknik manajemen kelas. Tujuan dari pembelajaran ini adalah untuk meningkatkan keefektifan lingkungan kelas sehingga siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar mengajar melalui turnamen akademik. Model pembelajaran berbasis *chem-card* kombinatorial memuat langkah-langkah pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student*

*centered*), sehingga siswa dapat membangun pengetahuannya sendiri berdasarkan pengalaman yang dialaminya.

Dalam turnamen akademik dengan pembelajaran berbasis *chem-card* kombinatorial, materi pelajaran haruslah yang bersifat informatif. Materi yang bersifat informatif dapat dirancang dalam media berupa kartu kimia, sehingga siswa dapat lebih memahami materi yang diajarkan. Salah satu materi yang sesuai dengan pembelajaran berbasis *chem-card* yaitu dalam pembelajaran hidrokarbon. Hidrokarbon merupakan senyawa organik yang tersusun dari unsur karbon (C) dan unsur hidrogen (H), contohnya seperti bensin, lilin, parafin, LPG dan lain sebagainya. Materi ini bersifat memberikan informasi sehingga dapat dirancang dalam media kartu kimia yang digunakan dalam turnamen akademik, dengan tujuan untuk memudahkan siswa dalam mencapai ketuntasan belajar.

Gage (1984) dalam Arifin, dkk. (2000) mendefinisikan bahwa belajar adalah suatu proses di mana organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Belajar dihasilkan dari pengalaman dengan lingkungan dimana terjadi hubungan-hubungan antara stimulus-stimulus dan respons-respons. Dalam proses belajar, yang terjadi adalah perubahan perilaku. Bloom (1956) diterangkan oleh Silverius (1991) mengelompokkan kemampuan manusia menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.

Pada ranah kognitif terdiri atas enam tingkatan dari yang paling dasar hingga tingkat tinggi yaitu tingkat mengingat kembali (*recall*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan evaluasi (*evaluation*). Ranah afektif berhubungan dengan sikap siswa. Ranah

psikomotor berhubungan dengan kerja otot sehingga menyebabkan gerakanya tubuh atau bagiannya. Ketiga ranah ini menjadi tolok ukur kurikulum KTSP untuk mengetahui apakah siswa telah mengalami ketuntasan belajar.

Kurikulum yang ada untuk mendukung pembelajaran berpusat pada siswa yaitu KTSP, diterbitkan dengan harapan bahwa pengetahuan dibentuk sendiri oleh siswa. Pengetahuan tidak dapat dipindahkan secara langsung (*transfer*) dari seorang guru kepada anak didiknya (murid), tetapi murid itu sendirilah yang harus membangun pengetahuannya sendiri. Dengan kata lain proses pembelajaran harus dilakukan dengan menempatkan siswa sebagai pusat belajar (pembelajar aktif).

Proses pendidikan yang menuntut siswa menjadi pusat belajar, tidaklah membuat guru melalaikan tugasnya sebagai seorang pendidik. Guru tetap mempunyai peran yang penting dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Arifin, dkk. (2003), guru memiliki peranan tugas utama yang dalam arti sempit adalah sebagai perencana, pelaksana, dan penilai dalam kegiatan pembelajaran. Peranan guru yang harus dikembangkan diantaranya adalah sebagai fasilitator, dinamisator, mediator, evaluator, instruktur, dan manager.

Adapun berdasarkan kondisi saat ini, menurut Mustikasari (2008) guru sebagai pendidik memiliki berbagai kelemahan yang kerap kali ditemui dalam proses pendidikan dan pembelajaran. Beberapa kelemahan tersebut diantaranya:

guru tidak menggunakan RPP, guru tidak mempersiapkan alat bantu mengajar, guru kurang memperhatikan kemampuan awal siswa, penggunaan papan tulis yang kurang tepat, dan tidak melaksanakan evaluasi. Kelemahan tersebut dapat menyebabkan guru tidak melaksanakan pembelajaran dengan baik, sehingga

pembelajaran yang berpusat pada siswa menjadi tidak dapat terlaksana dan pencapaian ketuntasan belajar siswa tidak tercapai dengan baik. Oleh karena itu penelitian mengenai ketuntasan belajar siswa SMA kelas X dalam pembelajaran hidrokarbon berbasis *chem-card* kombinatorial perlu dilakukan.

### **B. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian difokuskan ke dalam tiga permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimana peningkatan ketuntasan belajar siswa SMA kelas X dalam pembelajaran berbasis *chem-card* kombinatorial dibandingkan dengan ketuntasan belajar siswa melalui pembelajaran konvensional?
2. Bagaimana tanggapan siswa kelas X di salah satu SMA di Bandung terhadap pembelajaran berbasis *chem-card* kombinatorial?
3. Bagaimana tanggapan guru kimia di salah satu SMA di Bandung terhadap pembelajaran berbasis *chem-card* kombinatorial?

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini sesuai dengan rumusan masalah, yaitu untuk mengetahui peningkatan ketuntasan belajar siswa SMA kelas X pada pembelajaran hidrokarbon berbasis *chem-card* kombinatorial, mengetahui tanggapan siswa dan guru di salah satu SMA di Bandung.

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

1. Untuk guru Kimia X SMA Bandung, penelitian ini dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa di dalam proses belajar mengajar kimia dalam upaya untuk meningkatkan ketuntasan belajar siswa.
2. Untuk LPTK dan guru bidang studi lain, penelitian ini dapat digunakan sebagai contoh untuk meningkatkan keterlibatan siswa di dalam proses belajar mengajar
3. Untuk peneliti lain, penelitian ini dapat mengembangkan pemikiran dan pengetahuan dalam mengatasi masalah dan memberikan pengetahuan dan pengalaman yang bernilai di dalam penelitian tentang pendidikan.

#### **E. Hipotesis**

H<sub>0</sub>: Tidak terdapat pengaruh pada penerapan pembelajaran berbasis *chem-card* kombinatorial terhadap peningkatan ketuntasan belajar siswa dalam pembelajaran hidrokarbon.

H<sub>1</sub>: Terdapat pengaruh pada penerapan pembelajaran berbasis *chem-card* kombinatorial terhadap peningkatan ketuntasan belajar siswa dalam pembelajaran hidrokarbon.

#### **F. Definisi Operasional**

Untuk menghindari kesalahan penafsiran terhadap istilah-istilah yang terdapat dalam penelitian ini, maka diberikan definisi operasional dari istilah-istilah tersebut sebagai berikut:



1. Model pembelajaran berbasis *chem-card* kombinatorial merupakan salah satu aplikasi berdasarkan model pembelajaran TGT. Model pembelajaran berbasis *chem-card* kombinatorial menerapkan permainan akademik dan turnamen daripada kuis atau sistem penilaian individu, yang memungkinkan siswa bersaing mewakili kelompoknya dengan kelompok yang lain dengan kemampuan akademik seperti yang mereka miliki (Slavin, 2009).
2. Ketuntasan belajar merupakan penguasaan siswa terhadap materi yang diajarkan yang ditunjukkan dengan perolehan yang baik pada nilai tes dan non-tes siswa. Ketuntasan belajar setiap indikator yang telah ditetapkan dalam suatu kompetensi dasar berkisar antara 0-100%. Kriteria ideal ketuntasan untuk masing-masing indikator 75%. Ketuntasan belajar yang harus dicapai oleh siswa yaitu meliputi ketuntasan belajar pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotor (BSNP, 2006).
3. Hidrokarbon merupakan senyawa organik yang tersusun dari unsur karbon (C) dan unsur hidrogen (H) (HAM, 2007).
4. Pembelajaran berbasis *chem-card* kombinatorial merupakan salah satu bentuk pembelajaran TGT yang digunakan dalam teknik manajemen kelas yang menempatkan siswa dalam kelompok dengan kemampuan yang beragam untuk berkompetisi dalam permainan berupa kartu kimia.