

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kimia merupakan salah satu mata pelajaran IPA yang diajarkan di SMA. Menurut (Fauziah dkk , 2013) Kimia dianggap ilmu yang cukup penting karena banyak diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Bagi siswa SMA yang baru menerima mata pelajaran kimia, kerap kali menganggapnya sulit. Kesulitan siswa dalam mempelajari ilmu kimia dapat bersumber pada: 1) kesulitan dalam memahami istilah, 2) kesulitan dalam memahami konsep kimia, dan 3) kesulitan angka.hal inilah yang membuat rendahnya prestasi belajar siswa.

Faktor yang mempengaruhi rendahnya prestasi belajar siswa Menurut (Purwaningsih dkk, 2013) adalah kurangnya minat siswa terhadap mata pelajaran kimia dan pemahaman konsep kimia yang terlalu sedikit, sehingga siswa merasa jenuh dalam proses pembelajaran berlangsung. Menurut (Sardiman, A.M., 2004) Proses belajar yang rendah inilah menjadi faktor ketidakberhasilan dalam pembelajaran. Guru lebih menekankan pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis tanpa melihat kemampuan siswa pada proses pembelajaran.

Metode yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran adalah TCL (Teacher Centered Learning) menurut (Ramandika dkk, 2013) (Teacher Centered Learning) adalah metode ceramah, yang memiliki kelebihan yaitu guru dapat menguasai kelas dan melaksanakan pembelajaran dengan kondisi yang kondusif. Meskipun demikian ada kelemahan dari metode ceramah yaitu membuat siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Jika tidak ada aktivitas yang dilakukan maka tidak melakukan proses belajar.

Pembelajaran kooperatif adalah sistem kerja atau belajar kelompok yang terstruktur (Davis dkk., 2009). Yang termasuk dalam struktur ini, ada lima unsur pokok yaitu saling ketergantungan positif, tanggung jawab individual, interaksi personal, keahlian bekerjasama dan proses kelompok.

Pembelajaran kooperatif dapat mengarahkan siswa untuk bisa bekerja sama, mengembangkan diri, dan bertanggung jawab secara individu. Salah satu tipe model pembelajaran kooperatif adalah Teams Games Tournamen (TGT).

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT menurut (Djamarah, S. B., 2010). adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Aktivitas belajar dengan model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Media yang dapat digunakan dalam model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) yaitu crossword puzzel atau Teka-Teki Silang (TTS) adalah suatu permainan mengisi ruang-ruang kosong berbentuk kotak putih dengan huruf yang membentuk suatu kata yang merupakan jawaban dari suatu pertanyaan. Kelebihan media TTS yaitu: dapat meningkatkan motivasi siswa dalam menjawab soal karena terdapat unsur permainan di dalamnya; meningkatkan kerjasama yang sehat antar siswa; merangsang siswa untuk aktif, berpikir kritis, dan kreatif; membantu siswa untuk lebih teliti dalam menjawab pertanyaan. Penggunaan teka-teki silang dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, dengan menggunakan media ini diharapkan proses pembelajaran akan lebih menyenangkan dan lebih mengesan (Davis dkk, 2009).

Memperhatikan permasalahan yang di kemukakan di atas, model pembelajaran teams games tournment di sertai media crossword puzzel mempunyai kelebihan dari model pembelajaran lain, karena selain merangsang siswa untuk lebih kreatif, inovatif dan meningkatkan kerjasama, siswa memiliki wawasan tinggi yang tidak hanya sekedar menghafal. Maka perlu diadakan penelitian untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) disertai media *crossword puzzel* terhadap prestasi belajar pada materi Hukum-Hukum Dasar Kimia di SMA Negeri 4 Gorontalo.

1.2 Identifikasi Masalah

Dengan melihat masalah yang telah diuraikan di atas dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Ilmu kimia sering dianggap sulit.
- 1.2.2 Pembelajaran yang masih didominasi oleh penggunaan metode ceramah dan kegiatan pembelajaran yang belum sesuai dengan kurikulum 2013
- 1.2.3 Model pembelajaran kimia di sekolah kurang bervariasi sehingga siswa kurang termotivasi untuk belajar.

1.3 Rumusan Masalah

Permasalahan yang timbul dalam penelitian ini adalah : Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) disertai media *crossword puzzel* terhadap prestasi belajar pada materi hukum-hukum dasar kimia?

1.4 Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) disertai media *crossword puzzel* terhadap prestasi belajar pada materi Hukum-Hukum Dasar Kimia

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi siswa, guru dan semua pihak pembaca, antar lain:

- 1.5.1 Manfaat Bagi Siswa
 - a. Siswa yang mengalami kesulitan dalam pemahaman materi pada hukum-hukum dasar kimia akan berkurang bebannya dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)
 - b. Menumbuhkan semangat kompetisi dalam proses pembelajaran karena penggunaan *games crossword puzzel* untuk mengerjakan soal dan siswa akan lebih mudah memahami materi Hukum-hukum dasar kimia.
- 1.5.2 Manfaat Bagi Guru
 - a. Dapat dijadikan acuan mengenai model pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan Kimia siswa.

- b. Dapat mendorong guru bahwa dengan model pembelajaran kooperatif, kegiatan belajar mengajar akan lebih efektif dan menyenangkan.

1.5.3 Manfaat Bagi Sekolah

- a. Dapat memberikan referensi model pembelajaran yang efektif bagi siswa
- b. Dapat meningkatkan prestasi sekolah karena kompetensi dasar dapat dicapai oleh siswa akibat penggunaan model pembelajaran yang tepat.

1.5.4 Manfaat bagi Pembaca

- a. Sebagai acuan referensi penggunaan model pembelajaran dalam mengajarkan materi kepada siswa.
- b. Membuat, mendesain, dan berinovasi untuk membuat model pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi proses belajar mengajar.