

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kimia merupakan salah satu bagian dari ilmu alam yang mengkaji fenomena-fenomena ilmiah yang terjadi di alam ini. Menurut Gabel (1999), kimia merupakan pelajaran yang banyak memiliki konsep yang bersifat abstrak. Beberapa materi dalam ilmu kimia tidak dapat dilihat dengan mata biasa. Seperti atom yang sangat-sangat kecil dan tidak dapat dilihat dengan mata telanjang.

Ilmu kimia yang sudah ada sejak dulu, sampai sekarang terus mengalami peningkatan. Keberadaan ilmu kimia tidak hanya untuk dipelajari namun peranannya dapat kita rasakan dalam kehidupan sehari-hari karena ilmu kimia memegang peranan penting dalam kehidupan kita yang setiap harinya tidak terlepas dari zat-zat kimia. Ilmu kimia yang merupakan ilmu sains sering dikatakan dengan suatu ilmu yang mempelajari fenomena abstrak sehingga terkadang sulit untuk dipahami dan dipelajari oleh siswa. Mata pelajaran kimia di SMA mempelajari segala sesuatu tentang zat yang meliputi komposisi, struktur dan sifat, transformasi, dinamika dan energetika zat yang melibatkan keterampilan dan penalaran. Ilmu kimia merupakan produk (pengetahuan kimia yang berupa fakta, teori, prinsip dan hukum) temuan saintis dan proses (kerja ilmiah) (Depdiknas, 2003).

Pemilihan dan penggunaan metode yang tepat dalam menyajikan suatu materi dapat membantu siswa dalam mengetahui serta memahami segala sesuatu yang disajikan oleh guru, sehingga melalui tes hasil belajar dapat diketahui peningkatan hasil belajar siswa. Melalui pembelajaran yang tepat, siswa diharapkan mampu memahami dan menguasai materi ajar sehingga dapat berguna dalam kehidupan nyata (Fajri dkk, 2012). Berdasarkan aktivitas belajar disekolah, sering terjadi kejenuhan dari siswa dalam belajar kimia, hal ini dikarenakan akibat penggunaan metode yang kurang tepat sehingga menyebabkan siswa cepat jenuh dalam belajar. Ketika siswa merasa jenuh dalam belajar, maka materi yang telah diajarkan oleh guru tidak dapat diterima dengan baik. Hal ini

terjadi dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satunya model pembelajaran yang kurang efektif.

Menurut (Slavin, 2008), Model pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan keaktifan siswa, aspek keterampilan sosial sekaligus aspek kognitif dan aspek sikap siswa adalah model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*). Pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran dimana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran.

Metode pembelajaran kooperatif salah satu contohnya adalah *Team Games Tournament* (TGT). Pada metode ini siswa akan berkompetisi dalam permainan sebagai wakil dari kelompoknya. Metode ini sangat cocok diterapkan untuk siswa SMA dimana siswa-siswanya masih tergolong anak-anak dan senang dengan permainan sehingga dimungkinkan antusiasme siswa dalam mengikuti pelajaran semakin besar. Ada banyak sekali media permainan yang dapat digunakan oleh guru untuk menarik perhatian siswa pada materi pelajaran. Sebagai contohnya adalah permainan kartu soal yang dibuat berwarna-warni dan bergambar. Permainan kartu soal seperti permainan remi yang dikocok dan siswa harus memilih salah satu kartu dimana kartu berisi soal dan harus menjawab pertanyaan sesuai soal yang tertera pada pada kartu tersebut. Kelompok yang paling banyak menjawab pertanyaan sampai batas waktu yang ditentukan adalah pemenangnya (Aliffah dkk, 2013).

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka perlu adanya suatu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga hasil belajar siswa juga akan mengalami peningkatan. Metode kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan media kartu, dianggap mempunyai kelebihan yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini didukung dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya (Aliffah, dkk., 2013), diperoleh hasil terdapat pengaruh metode kooperatif tipe TGT disertai media kartu soal terhadap prestasi belajar siswa. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh metode ini, maka perlu diadakan penelitian pengaruh metode pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) menggunakan

media kartu terhadap hasil belajar pada materi asam basa di SMA Negeri 1 Tibawa.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

- 1) Materi kimia sering dianggap sulit dan cepat membosankan.
- 2) Penggunaan metode pembelajaran yang belum tepat, sehingga hasilnya kurang efektif.
- 3) Model pembelajaran yang diterapkan kurang bervariasi, sehingga kurang motivasi bagi siswa untuk belajar.

1.3 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah terdapat pengaruh metode pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) menggunakan media kartu terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada materi asam basa?

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT) menggunakan media kartu terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada materi asam basa.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak pembaca antara lain:

1.5.1 Manfaat Bagi Siswa

- a. Siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar kimia materi asam basa, dapat dimudahkan dengan metode pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).
- b. Menumbuhkan semangat berkompetisi siswa dalam mengerjakan soal-soal asam basa.

1.5.2 Manfaat Bagi Guru

- a. Dapat dijadikan acuan sebagai metode pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar kimia siswa.

- b. Dapat memudahkan guru dalam mentransfer materi kimia kepada siswa dengan menggunakan metode pembelajaran tersebut.

1.5.3 Manfaat Bagi Sekolah

- a. Dapat menjadi suatu referensi sebagai metode pembelajaran yang efektif bagi siswa.
- b. Dapat meningkatkan hasil sekolah, karena tujuan dari kurikulum dapat tercapai akibat dari metode pembelajaran yang tepat.

1.5.4 Manfaat Bagi Pembaca

- a. Dapat dijadikan referensi dalam penggunaan metode pembelajaran untuk mengajarkan materi kepada siswa.
- b. Dapat memacu pembaca dalam berinovasi dan mendesain metode pembelajaran yang lebih baik.