

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu aspek penting untuk membangun sebuah negara. Pada negara-negara maju (*developed countries*) pendidikan merupakan sebuah tolak ukur negara tersebut berkembang dalam sistem pembangunannya. Sejatinya, pendidikan di Indonesia masih sangatlah rendah jika dibandingkan dengan pendidikan di negara-negara lainnya. Kemungkinan salah satu penyebabnya adalah masih digunakan sistem pendidikan yang terpusat pada guru. (Tyasning; 2012). Sistem pendidikan yang bersifat terpusat mengakibatkan terjadinya kesenjangan diantara program yang ditetapkan pemerintah dengan yang terjadi di lapangan, sehingga hasil dari pendidikan menjadi kurang maksimal. Maka dari itu, diperlukan adanya suatu pembaharuan kurikulum dalam meningkatkan kualitas mutu pendidikan nasional.

Kurikulum 2013 merupakan operasional pendidikan yang disusun dan dilaksanakan pada masing-masing satuan pendidikan di Indonesia. Kurikulum 2013 secara yuridis diamanatkan oleh Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan. Kurikulum 2013 ini lebih condong menerapkan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered learning*). Kenyataannya, dalam pembelajaran siswa masih berpusat pada guru (*teacher centered learning*). Pembelajaran pada kurikulum 2013 ini lebih menganut pada kemajuan teknologi sebagai sarana media pengembangan peserta didik.

Kimia merupakan mata pelajaran wajib di Sekolah Menengah Atas (SMA), MA dan beberapa SMK. Pada hakekatnya pengetahuan diperoleh berdasarkan fakta, hasil analisis, dan produk hasil eksperimen oleh para ahli. Hal ini dimaksud untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *Madrasah Aliyah Negeri Limboto* merupakan salah satu sekolah yang memiliki prestasi belajar bervariasi. Hal ini disebabkan kemampuan siswa yang berbeda-beda dalam memahami materi pelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dan pengalaman praktek lapangan (PPL) yang telah dilakukan di Madrasah Aliyah Negeri limboto maka diketahui bahwa materi pembelajaran kimia dianggap masih sulit dipelajari sehingga mata pelajaran kimia belum menjadi pilihan utama dalam belajar. Menurut sebagian siswa materi pelajaran kimia kurang menarik seperti pada materi larutan elektrolit dan larutan nonelektrolit. Hal ini dapat menyebabkan prestasi belajar kimia rendah atau belum mencapai target yang diinginkan. Selama ini metode pembelajaran kimia di sekolah cenderung guru yang lebih aktif memberikan informasi kepada siswa. Siswa juga terlihat pasif dan cenderung bersikap individual, sehingga kerja sama antar siswa masih kurang. Hal ini dikarenakan metode yang digunakan kurang melibatkan aktivitas siswa secara langsung. Kebanyakan anak didik mengalami kebosanan dalam pembelajaran sains, sebagian besar disebabkan oleh metode mengajar yang berpusat pada guru.

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 (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*) merupakan 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 (Ramandika dkk, 2013).

Pembelajaran kooperatif adalah sistem kerja atau belajar kelompok yang terstruktur (Davis dkk., 2009). Pembelajaran kooperatif itu terdiri atas empat unsur yang harus dipenuhi yaitu saling ketergantungan positif, tanggung jawab individual, interaksi personal, keahlian bekerjasama dalam proses kelompok. Salah satu tipe model pembelajaran kooperatif adalah *Teams Games Tournamen* (TGT). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT menurut (Djamarah, 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.

Penelitian sebelumnya yang dilaksanakan oleh Ghalia, dkk (2015) menggunakan kartu destinasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan kartu destinasi pada materi sistem periodik unsur kelas X MIA 3 SMA Batik 1 Surakarta tahun pelajaran 2014/2015 dapat meningkatkan hasil belajar siswa berupa aspek pengetahuan dan sikap. Hasil belajar aspek pengetahuan siklus I memiliki persentase 44,18% meningkat menjadi 79,07% pada siklus II. Hasil belajar aspek sikap siswa siklus I memiliki persentase 77,69% meningkat menjadi 82,49% pada siklus II.

Media digunakan dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah *animation* (animasi) dan *cards* (kartu). Media animasi merupakan media yang berbasis teknologi informasi. Media ini memvisualisasi beberapa bentuk molekul yang terurai sempurna membentuk ion-ion dalam larutan yang dapat menghantarkan arus listrik dan larutan yang tidak dapat menghantarkan arus listrik. Sedangkan media kartu menyajikan soal-soal dan jawaban yang terkait dengan indikator pembelajaran untuk mempermudah siswa memahami dan mengulang materi yang sudah disampaikan oleh guru.

Berdasarkan permasalahan yang di kemukakan diatas, bahwa pembelajaran kimia dengan *teams games tournament* (TGT) menggunakan media animasi dan kartu

mempunyai kelebihan dari model pembelajaran lain, karena selain merangsang siswa untuk kreatif, inovatif dan meningkatkan kerjasama, siswa memiliki wawasan tinggi yang tidak hanya sekedar menghafal. Maka perlu diadakan penelitian untuk mengetahui *Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournaments) Dengan Menggunakan Media Animasi Dan Kartu Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Larutan Elektrolit Dan Larutan Nonelektrolit di Madrasah Aliyah Negeri Limboto*

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan, maka peneliti dapat mengidentifikasi beberapa permasalahan yaitu sebagai berikut :

- 1.2.1. Ilmu kimia sering dianggap sulit.
- 1.2.2. Pembelajaran yang masih didominasi oleh penggunaan konvensional dan kegiatan yang lebih berpusat kepada guru.
- 1.2.3. Proses belajar mengajar masih bersifat konvensional sehingga membuat siswa sulit memahami pelajaran kimia karena materi larutan elektrolit dan larutan nonelektrolit bersifat abstrak.

1.3. Rumusan Masalah

- 1.3.1. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournaments* TGT menggunakan media animasi dan kartu terhadap hasil belajar siswa pada materi larutan elektrolit dan larutan non elektrolit?

1.4. Tujuan Penelitian

- 1.4.1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran TGT (Teams Games Tournamen) dengan bantuan media animasi dan kartu terhadap hasil belajar siswa pada materi larutan elektrolit dan larutan Nonelektrolit

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. Bagi sekolah penelitian ini diharapkan dapat memberikan perbaikan mutu pendidikan di sekolah dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).
- b. Hasil penelitian ini bisa menjadi acuan bagi sekolah untuk bagaimana memanfaatkan media sebagai sarana penunjang keberhasilan siswa dalam pembelajaran.

1.5.2. Manfaat bagi guru

- a. Dapat dijadikan acuan mengenai model pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan Kimia pada 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.