

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kimia merupakan salah satu mata pelajaran bidang IPA yang mempelajari tentang sifat materi, struktur materi, perubahan materi serta energi yang menyertai secara umum yang diperoleh melalui hasil-hasil eksperimen dan penalaran. Ilmu kimia mempunyai kedudukan yang amat penting diantara ilmu-ilmu lain karena memberi penjelasan secara mikro (molekuler) terhadap fenomena makro, dan memberikan kontribusi yang sangat penting pula dan berarti terhadap perkembangan ilmu-ilmu terapan misalnya, pertanian, kesehatan, perikanan dan lain-lain (Madra, 2012).

Akan tetapi, meski ilmu kimia merupakan ilmu pengetahuan yang berperan penting dalam memberikan berbagai kontribusi dan ilmu lainnya, tidak dapat dipungkiri bahwa pembelajaran kimia termasuk pembelajaran yang dianggap sulit dan menjemukan.

Hasil observasi selama melaksanakan PPL di SMA Negeri 1 Limboto, sebagian siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi, kurangnya perhatian siswa ketika guru sedang menjelaskan di depan kelas dan siswa juga merasa jenuh dalam belajar kimia. Hasil wawancara tidak terstruktur dengan guru mata pelajaran kimia, masalah dalam proses pembelajaran pada materi reduksi dan oksidasi sebagian siswa belum terlalu paham dalam menentukan bilangan oksidasi pada atom unsur dalam senyawa atau ion. Hal ini terjadi karena proses kegiatan pembelajaran di dalam kelas kurang efektif. Selain itu, guru cenderung

menggunakan target penguasaan materi akan tetapi siswa masih belum paham dengan konsep materi yang diajarkan tersebut sehingga berpengaruh terhadap pemahaman siswa. Guru masih kurang menerapkan model pembelajaran dan media pembelajaran. Berdasarkan hasil ulangan harian siswa kelas X pada materi reaksi reduksi oksidasi dengan kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan adalah 70 menunjukkan bahwa persentase siswa yang tuntas hanya 32% dan persentase yang tidak tuntas 68% sehingga hasil belajar siswa masih rendah.

Tugas guru di sekolah tidak hanya menyampaikan informasi kepada siswa tetapi guru harus lebih kreatif dalam menyampaikan informasi pada saat melaksanakan proses mengajar sehingga siswa lebih tertarik dalam belajar kimia. Arsyad (2002) mengemukakan ada dua unsur yang penting dalam suatu proses belajar mengajar yaitu metode mengajar dan media pembelajaran.

Salah satu metode mengajar merujuk pada pembelajaran kooperatif, dimana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu atau bekerja sama satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran. Salah satu pembelajaran kooperatif yang dapat mendorong siswa agar lebih aktif dan mengarahkan siswa bekerja sama serta pembelajaran tidak membosankan yaitu model pembelajaran Teams Games Tournament. Model pembelajaran Teams Games Tournament menurut (Djamarah, 2010) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* ini akan menggunakan permainan monopoli. Permainan monopoli sudah dimodifikasi di mana petak yang biasanya berupa nama dan gambar suatu negara sudah diganti menjadi petak/kotak yang berisi soal dengan sub materi yang diajarkan, pada permainan ini juga menggunakan dadu dan kartu soal yang sudah ada jawaban dan skor. Keunggulan media monopoli mendorong siswa lebih aktif, menyenangkan dan tidak merasa jenuh dalam kegiatan pembelajaran berlangsung. Suasana kelas lebih hidup dan memberikan pengalaman pembelajaran baru kepada siswa yaitu dengan menggunakan permainan monopoli untuk membantu siswa dalam menguasai materi.

Adapun penelitian sebelumnya oleh Sari, dkk (2013) mengemukakan bahwa hasil belajar kimia siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan model TGT dengan media *Tournament-Question Cards* lebih baik daripada hasil belajar siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan model konvensional. Model pembelajaran TGT dengan media *Tournament-Question Cards* berpengaruh sebesar 38,15% terhadap hasil belajar kimia materi pokok Hidrokarbon dan Minyak Bumi siswa kelas X suatu SMA Negeri di Kabupaten Semarang. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Vikagustanti, dkk (2014) yang menunjukkan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran monopoli IPA tema organisasi kehidupan dapat dikatakan layak oleh pakar sesuai dengan indikator kelayakan yang ditetapkan BSNP. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran monopoli IPA berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Oleh karena itu, perlu diterapkan model *Teams Games Tournament* dan media pembelajaran monopoli yang diharapkan dapat mengatasi masalah dalam pembelajaran. Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan di atas, perlu diadakan penelitian yang dengan judul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Reduksi dan Oksidasi”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran
2. Siswa kurang paham dalam menentukan bilangan oksidasi
3. Kurangnya guru dalam menggunakan model pembelajaran kooperatif yang menarik berupa games atau permainan dalam proses pembelajaran
4. Rendahnya hasil belajar siswa

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Reduksi dan Oksidasi?”

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian adalah “Untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Reduksi dan Oksidasi”.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak antara lain:

1. Manfaat bagi siswa

- a) Dapat menumbuhkan semangat dalam berkompetisi, melatih siswa bekerja sama dalam kelompok melalui model pembelajaran TGT.
- b) Dapat menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan melalui model pembelajaran TGT.

2. Manfaat bagi guru

- a) Dapat mengetahui model dan media pembelajaran yang tepat untuk melakukan proses belajar mengajar.
- b) Dapat dijadikan acuan untuk proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

3. Manfaat bagi sekolah

Dapat dijadikan salah satu model pembelajaran yang baik sehingga dapat dikembangkan dengan materi-materi yang beragam.

4. Manfaat bagi peneliti

Dapat menambah pengetahuan dan wawasan dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT).