

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Proses pendidikan dikatakan berkualitas jika memiliki mutu pendidikan yang baik. Mutu pendidikan dapat ditingkatkan melalui upaya perbaikan dari semua elemen pendukung sekolah dalam hal ini, peran guru sangat penting untuk meningkatkan mutu pendidikan dengan memilih dan melaksanakan pembelajaran yang tepat dan efisien bagi siswa. Upaya meningkatkan mutu pendidikan salah satunya dapat dilakukan dengan penerapan model-model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan sekolah (Daryanto, 2012).

Banyak upaya yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar, salah satunya dengan memanfaatkan permainan tradisional sebagai media pembelajaran dengan memberikan soal-soal dalam bermain disekolah terutama mata pelajaran kimia. Pemanfaatan tersebut juga untuk melestarikan kembali permainan tradisional. Hal tersebut didukung oleh penelitian Lutfi (2012) permainan tradisional efektif digunakan sebagai media pembelajaran. Menurut Ariani (1997) permainan tradisional dapat memperluas wawasan siswa pada kebudayaan suatu daerah sehingga permainan tradisional tidak akan punah dan dapat juga digunakan sebagai media yang sangat penting untuk mencapai tujuan pendidikan.

Secara umum, permainan-permainan tradisional khususnya tengge-tengge memberikan manfaat yang luar biasa pada perkembangan anak seperti dapat melatih kemampuan motorik kasar anak, kejujuran, kerjasama, kekompakan, ketrampilan, ketangkasan, keseimbangan, dan sikap, serta dapat melatih jiwa

kesosialan anak dalam menghadapi kehidupan bermasyarakat. Kini berbagai permainan tradisional Indonesia yang beragam mulai ditinggalkan. Generasi muda telah beralih pada permainan yang menggunakan teknologi, seperti permainan yang tersedia di komputer, laptop dan lainnya. Padahal permainan tradisional merupakan kekayaan budaya bangsa yang mempunyai nilai-nilai luhur untuk dapat diwariskan kepada anak-anak (Iswinarti, 2010).

Menurut hasil penelitian dari Az-Zahra (2017) menunjukkan bahwa (1) aktivitas siswa melalui penerapan metode bermain tengge-tengge pada pembelajaran matematika dalam meningkatkan motivasi belajar Geometri siswa SD Inpres 23 Toddopulia Kecamatan Tanralili Kabupaten Maros berada pada kategori aktif, (2) motivasi belajar geometri siswa dalam pembelajaran matematika melalui penerapan metode bermain tengge-tengge di SD Inpres 23 Toddopulia Kecamatan Tanralili Kabupaten Maros berada pada kategori tinggi.

Sampai saat ini pembelajaran kimia yang ada di sekolah pada umumnya belum menunjukkan hasil yang memuaskan. Pembelajaran kimia di SMA membutuhkan penanganan khusus untuk memperoleh hasil yang lebih baik. Oleh karena itu diperlukan suatu metode pembelajaran agar pengajaran kimia di SMA memperoleh hasil yang lebih baik. Salah satu dari metode yang dimaksud yaitu dengan model pembelajaran *NHT*. Model pembelajaran tipe *Numbered Heads Together* (NHT) merupakan bagian dari model pembelajaran kooperatif yang identik dengan kerja kelompok.

Berdasarkan hasil penelitian dari Akinbobola (2009), mengatakan bahwa strategi pelajaran kooperatif adalah yang paling efektif di dalam memudahkan

sikap siswa mempelajari ilmu fisika. Kemudian diikuti oleh strategi kompetitif dengan strategi pelajaran individual yang dilihat sebagai paling sedikit memudahkan sikap siswa mempelajari ilmu fisika. Sehingga dalam penelitian ini akan dipilih pembelajaran kooperatif karena dalam sejarahnya kimia merupakan pengembangan dari ilmu fisika, jadi dimungkinkan juga akan memberikan hasil yang sama.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together (NHT)* tipe pembelajaran ini dapat digunakan pada materi kimia di SMA, karena menuntut siswa untuk turut aktif dalam kegiatan pembelajaran dan lebih bertanggung jawab penuh dalam memahami materi baik secara individual maupun dalam kelompok. Penggunaan metode pembelajaran memegang peranan penting dalam peningkatan hasil belajar siswa. Pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together (NHT)* ini dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dimana ada perbedaan signifikan yaitu rata-rata kelompok eksperimen lebih besar dari pada kelompok kontrol.

Materi reaksi reduksi dan oksidasi (reaksi redoks) merupakan salah satu materi pada pokok bahasan disemester II kelas X. Materi tentang reaksi redoks sering dijumpai dalam kehidupan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMA Negeri 1 Telaga bahwa, kondisi yang sama masih ditemukan di sekolah tersebut. Setelah dilakukan wawancara dengan guru kimia Kelas X, beliau mengatakan bahwa materi reaksi oksidasi dan reduksi yang diajarkan pada siswa kelas X IPA termasuk dalam kategori materi yang cukup sulit bagi siswa. Dimana siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi redoks terutama dalam

menentukan bilangan oksidasi dalam suatu unsur dan menentukan reduksi dan oksidasi. Hal ini dilihat dari hasil ulangan akhir semester genap yaitu kurang dari kriteria ketuntasan minimal, (KKM) rata-rata yaitu 70. Selain itu siswa cenderung bersikap tidak aktif dalam pelaksanaan pembelajaran kimia, dimana para siswa hanya mendengarkan dan kurangnya minat siswa dalam mempelajari kimia secara umum, dimana mereka beranggapan bahwa mata pelajaran kimia merupakan pelajaran yang sulit. Selain itu, pemilihan strategi dan model pembelajaran yang tidak tepat juga akan menjadikan proses pembelajaran di kelas jenuh dan membosankan.

Peneliti melihat guru kurang menggunakan media pembelajaran. Perlunya suatu media untuk menunjang proses pembelajaran. Selebihnya jika media yang digunakan adalah media berupa permainan tradisional sehingga proses belajar mengajar cenderung pasif dan kurang kooperatif. Padahal sebenarnya siswa dapat memahami materi dari pengalaman yang ditemukan. Oleh karena itu berdasarkan permasalahan tersebut peneliti merasa tertantang untuk mencari alternatif model pembelajaran yang melibatkan siswa secara keseluruhan dan dapat menimbulkan motivasi mereka dalam belajar kimia khususnya pada materi reduksi dan oksidasi. Keaktifan siswa sangat diperlukan dalam proses pembelajaran.

Salah satu cara untuk mengajak siswa agar lebih aktif di dalam kelas adalah dengan mengembangkan interaksi kooperatif pada diri siswa yaitu dengan cara siswa menerapkan pengetahuannya, belajar memecahkan masalah, mendiskusikan masalah dengan teman-temannya, dan mempunyai tanggung

jawab terhadap tugasnya. Maka Penerapan kolaborasi model *cooperative tipe Numbered Head Together* (NHT) dengan permainan tengge-tengge dalam proses pembelajaran, diharapkan mampu menciptakan suasana didalam kelas menjadi lebih menyenangkan dan menarik. Kondisi tersebut dimungkinkan akan membuat siswa lebih dapat menganggap bahwa proses belajar adalah sesuatu hal yang menyenangkan. Apabila siswa merasa senang dan tertarik dalam melaksanakan proses pembelajaran, diharapkan akan muncul semangat yang lebih besar dari dalam diri siswa untuk belajar. Dengan demikian, akan dapat berdampak positif bagi peningkatan aktivitas belajar siswa di kelas serta peningkatan hasil belajar siswa

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti mencoba mengambil judul "Pengaruh model pembelajaran kooperatif *Numbered Heads Together* (NHT) berbantuan permainan tengge-tengge terhadap hasil belajar siswa pada materi reduksi dan oksidasi "

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Ilmu kimia dianggap sulit oleh siswa.
2. Kurangnya penggunaan media pembelajaran.
3. Kurangnya guru dalam menggunakan model pembelajaran kooperatif yang menarik seperti permainan dalam proses pembelajaran
4. Rendahnya pemahaman siswa terhadap materi kimia khususnya pada materi reduksi dan oksidasi

1.3. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif *Numbered Heads Together (NHT)* berbantuan permainan tengge-tengge terhadap hasil belajar siswa pada materi reduksi dan oksidasi?"

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian bertujuan untuk mengetahui "Pengaruh model pembelajaran kooperatif *Numbered Heads Together (NHT)* berbantuan permainan tengge-tengge terhadap hasil belajar siswa pada materi reduksi dan oksidasi"

1.5. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Diharapkan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Numbered Heads Together (NHT)* dengan bantuan permainan tengge-tengge akan meningkatkan hasil belajar siswa

2. Bagi Guru

Diharapkan model pembelajaran kooperatif *Numbered Heads Together (NHT)* dengan bantuan permainan tengge-tengge dapat menjadi salah satu alternatif bagi guru dalam memilih metode dan sebagai upaya meningkatkan hasil belajar.

3. Bagi Sekolah

Menjadi masukan bagi penelitian yang sejenis pada topik dari bidang ilmu pengetahuan yang berbeda dan membantu sekolah untuk berkembang karena adanya peningkatan hasil belajar disekolah.

4. Bagi Peneliti

Manfaat bagi penulis yaitu dapat memberikan wawasan pengetahuan dan memberikan pengalaman secara langsung pelaksanaan pembelajaran kimia dengan model pembelajaran kooperatif *Numbered Heads Together* (NHT) dengan bantuan permainan tengge-tengge