

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan tidak akan lepas dari proses belajar mengajar yang melibatkan interaksi antar guru dan siswa dalam lingkungan sekolah. Di dalam pendidikan, proses belajar mengajar dan proses pembelajaran melibatkan guru sebagai pengajar dan siswa sebagai pelajar. Pembelajaran adalah proses atau kegiatan belajar mengajar dimana guru mata pelajaran mengajarkan materi pelajaran pada siswanya. Salah satu pembelajaran yang diajarkan di sekolah yaitu pembelajaran kimia (Rengen et al., 2017).

Pembelajaran kimia berisi konsep-konsep yang cukup sulit dikuasai oleh siswa, karena menyangkut reaksi-reaksi kimia dan perhitungan, sehingga menyebabkan siswa merasa kesulitan dalam belajar kimia. Pembelajaran yang dikemas secara menarik diharapkan mampu memberikan suasana pembelajaran yang berbeda dan membekas bagi siswa tetapi yang paling utama adalah membantu siswa menguasai materi kimia (Argandi & Martini, 2013).

Salah satu materi kimia yang sulit dipahami siswa yaitu larutan penyangga. Larutan penyangga merupakan materi yang sulit karena memiliki karakteristik penguasaan konsep dan kemampuan matematis siswa, di mana permasalahan yang terjadi saat pembelajaran yaitu kurangnya penguasaan siswa mengenai suatu konsep dan kurangnya kemampuan matematis siswa, serta kurangnya antusias siswa dan cenderung pasif sehingga menyebabkan prestasi belajar siswa masih rendah (Istiana et al., 2015). Kondisi siswa yang jenuh dalam

mengikuti kegiatan pembelajaran dapat disebabkan karena beberapa hal, antara lain minat belajar yang kurang, sistem belajar, dan mengajarnya yang tidak menarik yang akhirnya mematahkan minat siswa dalam belajar kimia (Kusumawardani et al., 2015).

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru kimia kelas XI pada tanggal 28 November 2019, menyebutkan bahwa proses pembelajaran kimia masih menggunakan metode ceramah, dimana pembelajaran masih berpusat pada guru. Akan tetapi dengan metode ini, siswa belum mampu menguasai materi kimia. Siswa juga kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran di kelas, misalkan siswa jarang sekali bertanya terkait materi yang belum dikuasai, sehingga siswa masih kesulitan dalam menyelesaikan soal yang menyangkut reaksi kimia dan hitungan kimia karena siswa kurang menguasai soal yang diberikan dan rumus-rumus yang digunakan untuk menyelesaikan soal. Salah satu materi yang belum bisa dikuasai siswa adalah larutan penyangga karena siswa sulit menguasai materi tersebut yang menyangkut reaksi-reaksi kimia dan perhitungan.

Kurangnya keterlibatan siswa pada pembelajaran kimia disebabkan oleh berbagai faktor dari dalam diri siswa maupun dari luar. Salah satu faktor dari dalam diri siswa yang mempengaruhi kesungguhan siswa dalam belajar yaitu minat. Minat menjadi salah satu aspek terpenting dalam mendorong keberhasilan pembelajaran karena akan memunculkan ingatan yang baik bagi siswa. Ketika siswa kehilangan minat dalam pembelajaran maka materi pelajaran tersebut akan mudah untuk dilupakan (Novianty et al., 2018).

Selain itu, faktor dari luar yaitu kreativitas guru dalam mengajar juga tampaknya sangat mempengaruhi keberhasilan suatu pencapaian tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran kimia selama ini terlihat kurang menarik, sehingga siswa merasa jenuh dan kurang memiliki minat pada pembelajaran kimia, serta suasana kelas cenderung pasif, sedikit sekali siswa yang bertanya pada guru meskipun materi yang diajarkan belum dikuasai. Dalam pembelajaran seperti ini mereka akan merasakan seolah-olah dipaksa untuk belajar sehingga jiwanya tertekan. Keadaan demikian menimbulkan kebosanan, kejengkelan, sikap masa bodoh, motivasi siswa dan minat dalam pembelajaran menjadi rendah. Hal ini berdampak terhadap ketidaktercapaian tujuan pembelajaran kimia (Ristiyani & Bahriah, 2016).

Berdasarkan permasalahan tersebut diperlukan peran guru untuk kreatif dalam mengajar dengan menggunakan model atau media pembelajaran yang lebih inovasi. Adapun salah satu inovasi yang dapat dilakukan yaitu dengan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran TGT merupakan salah satu strategi pembelajaran aktif untuk menciptakan suatu situasi sedemikian sehingga keberhasilan kelompok ditentukan oleh keberhasilan anggota dalam kelompok itu sendiri (Rengen et al., 2017).

Salah satu keunggulan dari model pembelajaran TGT menurut (Taniredja et al., 2012) yaitu interaksi belajar siswa dalam kelas menjadi aktif dan tidak membosankan. Menurut Slavin (2005), model pembelajaran TGT terdiri dari 5 aktivitas, diantaranya yaitu : penyajian kelas (*class presentation*), belajar

kelompok (*team*), permainan (*game*), pertandingan (*tournament*), penghargaan kelompok (*recognition*).

Adanya turnamen menjadikan pembelajaran TGT memiliki nilai lebih, karena pembelajaran tersebut menjadikan pembelajaran bersifat menyenangkan sehingga dapat meningkatkan aktivitas siswa (Heriyanto et al., 2014). Setiap kelompok pada pembelajaran TGT berlomba-lomba untuk mendapatkan skor sebanyak mungkin. Kelompok dengan skor tertinggi pada pembelajaran TGT akan mendapatkan penghargaan. Setiap anggota kelompok mengikuti turnamen yang diadakan, maka setiap siswa turut aktif dalam pembelajaran (Ervianna et al., 2012). Model pembelajaran TGT dalam penerapannya dapat dikembangkan dengan pemanfaatan berbagai media.

Media pembelajaran yang digunakan harus bersifat komunikatif, mudah digunakan dan membangkitkan minat siswa dalam kegiatan pembelajaran. Namun bukan berarti media pembelajaran yang digunakan harus selalu bersifat canggih dan pengadaanya memerlukan dana yang cukup besar (Asra, 2016). Salah satu media pembelajaran yang tidak memerlukan pendanaan yang besar dan mudah didapatkan serta bersifat menyenangkan dan mendidik yaitu dengan menggunakan media Tera-Tera. Tera-tera adalah permainan tradisional yang menembakkan karet gelang kesasaran yang ada pada lidi yang dibentuk sudut 90° . Tujuan penggunaan media Tera-Tera dalam proses pembelajaran yaitu sebagai media pembelajaran yang dapat membangkitkan minat siswa dan penguasaan konsep dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media tera-tera siswa akan

tertarik dan mudah untuk menerima, mengerti, dan menguasai pelajaran yang akan dipelajari.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Tera-tera Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Materi Larutan Penyangga”

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas, masalah-masalah yang teridentifikasi sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran yang masih berpusat pada guru dalam menyampaikan suatu materi sehingga belum memberikan kesempatan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran
2. Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan tradisional dalam mata pelajaran kimia masih kurang dan jarang digunakan sehingga minat siswa untuk belajar kimia masih rendah dan siswa cepat merasa bosan.
3. Masih banyak siswa yang sulit dalam mengerjakan soal larutan penyangga yang disajikan oleh guru dengan menggunakan media yang monoton sehingga siswa malas-malasan dan tidak mengerjakan soal yang mengakibatkan minat belajar rendah.

1.3. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini yaitu dihasilkannya suatu media pembelajaran materi larutan penyangga berbentuk permainan tradisional, di mana produk yang dihasilkan mengacu pada permainan tradisional Tera-tera dengan menggunakan model ADDIE.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi yang telah diungkapkan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana validitas media pembelajaran tera-tera untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi larutan penyangga? ”

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah “Untuk menguji validitas media pembelajaran tera-tera untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi larutan penyangga”

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut :

- 1.5.1 Siswa, melatih siswa bekerjasama dalam kelompok dan saling bertukar ide saat diskusi, sehingga proses belajar mengajar lebih menarik dan menambah minat siswa dalam belajar kimia, serta siswa lebih mudah memahami konsep dengan bantuan media Tera-tera
- 1.5.2 Guru, sebagai referensi bagi guru kimia dalam memilih model dan media pembelajaran yang tepat dan efektif yang digunakan dalam proses belajar mengajar kimia.
- 1.5.3 Peneliti, menambah wawasan, kemampuan, pengalaman dalam meningkatkan kompetensi sebagai calon guru