

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kimia merupakan salah satu cabang ilmu IPA. Ilmu kimia yang dibelajarkan di sekolah secara umum adalah ilmu yang mempelajari gejala-gejala alam khususnya yang berkaitan dengan komposisi, struktur dan sifat, transformasi, dinamika dan energetika zat yang melibatkan keterampilan dan penalaran. Pembelajaran kimia pada umumnya menuntut siswa lebih banyak untuk mempelajari konsep-konsep dan prinsip-prinsip kimia. Hal ini menyebabkan munculnya kejenuhan siswa dalam belajar kimia. Dengan demikian belajar seperti itu juga menyebabkan siswa tidak mampu menerapkan konsep-konsep kimia dalam kehidupan sehari-hari, apalagi memiliki kompetensi yang diharapkan dalam standar isi KTSP sehingga siswa tidak paham terhadap materi kimia tersebut (Depdiknas, 2006:8).

Rumansyah (2002: 172) mengemukakan rendahnya pemahaman siswa pada mata pelajaran kimia dapat diakibatkan oleh ketidaktertarikan siswa akibat ketidaktahuan siswa pada kegunaan materi kimia yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu, di dalam kegiatan pembelajaran sebaiknya peserta didik diajak untuk mengaitkan materi-materi yang ada dengan kehidupan sehari-hari sehingga siswa lebih mudah memahami materi-materi tersebut.

Kesulitan mempelajari kimia di SMP ini dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik. Faktor intrinsik yaitu adanya persepsi awal dari diri siswa sendiri bahwa mata pelajaran kimia di SMP itu sulit. Sedangkan

faktor ekstrinsik yaitu strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran kimia. Strategi tersebut meliputi model, pendekatan dan media. Anak didik akan lebih mudah menerima materi pelajaran jika digunakan alat bantu yang dapat diintegrasikan pada seluruh kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di MTs Babakan Ciamis, pada proses pembelajaran kimia di sekolah tersebut pada kelas VIII D ditemukan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran IPA pada materi yang banyak menggunakan konsep seperti zat aditif makanan, guru biasanya menggunakan metode ceramah dan pembelajarannya berpusat pada guru. Siswa hanya mendapatkan konsep dan informasi yang disampaikan guru, sehingga siswa tidak mengeksplorasi kembali konsep dan informasi yang didapatnya. Banyak siswa menyatakan mengalami kesulitan dalam mempelajari konsep IPA yang berkarakteristik hapalan salah satunya yaitu konsep zat aditif makanan. Selain itu juga banyak siswa yang menyatakan bahwa mata pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang tidak menyenangkan, membosankan, banyak hapalan, dan tidak menarik. Hal tersebut dapat dilihat dari sikap siswa pada saat pembelajaran IPA yang sebagian besar siswanya tidak memperhatikan serius pada pembelajarannya sehingga ketika ditanya oleh guru siswa tidak dapat menjawab pertanyaan tersebut. Banyak hal yang dapat menghambat kemajuan belajar salah satunya yaitu minat dan perhatian siswa terhadap mata pelajaran tersebut.

Model pembelajaran di atas dapat diubah menjadi suatu pembelajaran yang lebih menarik, maka diperlukan suatu model pembelajaran lain yang dapat melibatkan siswa sepenuhnya dengan mengembangkan keterampilan

berkomunikasi siswa. Model dan media pembelajaran merupakan hal yang paling penting dalam proses belajar mengajar, karena model dan media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar, sehingga komunikasi antara guru dan anak akan berlangsung secara efektif, media pembelajaran yang digunakan mampu memberikan kontribusi yang sangat besar terhadap tercapainya keterampilan-keterampilan belajar dan berkomunikasi. (Eliyawati, 2008: 12)

Hamalik, (1992:123-124) menyatakan bahwa masalah media pengajaran (media instruksional) semakin mendapat sorotan dalam dunia pendidikan di Indonesia karena peranannya sangat penting dalam pencapaian keberhasilan siswa, media pengajaran dapat mengubah rasa takut anak terhadap pelajaran kimia karena guru dalam menyampaikan materi pelajaran membuat siswa senang sehingga membangkitkan motivasi dan keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran.

Pada proses pembelajaran guru dapat menggunakan model dan media pembelajaran secara tepat. Dimana pembelajaran *Cooperative* tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* mempunyai beberapa komponen untuk mendukung pelaksanaannya yaitu: presentasi kelas (penyajian materi), diskusi kelompok, turnamen (dengan permainan ular tangga), dan penghargaan terhadap kelompok. (Slavin, 2005:14).

Pembelajaran *Cooperative* tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* dapat melatih siswa untuk mempunyai keberanian dalam bersaing dan bekerjasama, sehingga siswa menjadi lebih aktif, kreatif, dan mandiri dalam belajar serta

mengembangkan keterampilan sosial siswa terutama dalam berkomunikasi. Selain itu cara guru mengajar yang berpusat pada guru sehingga siswa tidak terlibat aktif dalam proses pembelajarannya dan tidak adanya komunikasi antar guru dan siswa, jadi siswa hanya menyimak saja (Slavin, 2005:15).

Permainan ular tangga yang dimodifikasi menjadi sebuah media belajar yang dapat menciptakan suasana pembelajaran yang membuat siswa terlibat aktif sehingga konsep mudah dimengerti. Dengan menggunakan permainan ular tangga, dapat membantu siswa mengerti dan memahami konsep karena siswa termotivasi untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, siswa tidak hanya mengkaji suatu materi dari sisi ilmu pengetahuan saja tetapi juga pengaruhnya bagi lingkungan, dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari, serta dapat mengembangkan keterampilan berkomunikasi siswa

Komunikasi dalam dunia pendidikan sangat diperlukan khususnya pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, komunikasi merupakan sarana penting bagi seorang guru dalam menyelenggarakan proses belajar dan pembelajaran dengan mana guru akan membangun pemahaman siswa tentang materi yang diajarkan. Melalui komunikasi, guru sebagai sumber menyampaikan informasi yang dalam konteks belajar dan pembelajaran adalah materi pelajaran, kepada penerima yaitu siswa. Sebaliknya siswa akan menyampaikan berbagai pesan sebagai respon kepada guru sehingga terjadi komunikasi dua arah guna mengembangkan keberhasilan komunikasi untuk mencapai tujuan pembelajaran yaitu terjadinya perubahan tingkah laku dalam diri siswa (Gintings, 2008: 117).

Penggunaan model pembelajaran *Cooperative tipe Teams Games Tournaments (TGT)* dengan berbantuan media ular tangga menuntut siswa supaya mampu berkomunikasi, berperan aktif, bekerjasama dan dapat mengembangkan keterampilan berkomunikasi siswa dan membangun konsep tersebut, dalam permainan tersebut siswa di tuntut untuk menghafal semua konsep zat aditif makanan, tetapi karena menggunakan media permainan sebagai alat bantu siswa, jadi mereka merasa enjoy dalam pembelajarannya terutama pada materi zat aditif makanan.

Berdasarkan kurikulum saat ini yaitu KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan), konsep zat aditif makanan merupakan konsep yang disajikan pada siswa kelas VIII SMP/MTS. Standar kompetensi (SK) pada konsep zat aditif yaitu memahami kegunaan bahan kimia dalam makanan dan Kompetensi dasarnya adalah mendeskripsikan bahan kimia alami dan bahan kimia buatan dalam kemasan yang terdapat dalam kemasan yang terdapat dalam bahan makanan. Konsep zat aditif makanan ini mempunyai karakteristik autentik dan kontekstual (berhubungan dengan kehidupan nyata) sehingga siswa diharapkan setelah mempelajari konsep zat aditif dalam makanan dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Pemilihan topik ini didasari oleh pertimbangan berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru, bahwa materi zat aditif makanan termasuk materi yang jarang disampaikan secara detail karena guru menganggap bahwa siswa dapat membaca sendiri, serta tidak jarang dalam proses pembelajarannya pun materi zat aditif makanan ini cenderung disampaikan hanya

dengan metode ceramah sehingga pemahaman siswa terhadap materi zat aditif dalam makanankurang. Padahal Konsep zat aditif dalam makanan merupakan salah satu konsep kimia pada mata pelajaran IPA yang bersifat aplikatif.

Pada konsep ini siswa di tuntut untuk menguasai berbagai konsep diantaranya kosep zat pewarna, pemanis, penyedap rasa dan lain-lain, konsep ini sangat menarik untuk dipelajari karena banyak contoh konsep zat aditif dalam makanan yang banyak ditemui di kehidupan sehari-hari, tetapi banyak orang yang belum mengetahui akan bahaya penggunaan zat aditif makanan dalam waktu panjang. Dengan memiliki pengetahuan tentang konsep zat aditif makanan, siswa dapat berfikir untuk memilah dan memilih makanan yang mengandung zat aditif, atau makanan yang mengandung zat aditif berbahaya.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul **“PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA DALAM PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENTS (TGT)* PADA MATERI ZAT ADITIF DALAM MAKANAN UNTUK MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN BERKOMUNIKASI SISWA KELAS VIII”** (Penelitian Kelas Pada Siswa Kelas VIII MTs Babakan Ciamis)”.
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana aktivitas pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* dengan menggunakan permainan ular tangga pada konsep zat aditif dalam makanan di kelas VIII MTs Babakan Ciamis?
2. Bagaimana kemampuan siswa menyelesaikan LKS pada tahap diskusi kelompok dalam pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* pada materi pokok zat aditif dalam makanan di kelas VIII MTs Babakan Ciamis?
3. Bagaimana keterampilan berkomunikasi siswa setelah menggunakan media permainan ular tangga pada pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* pada materi pokok zat aditif dalam makanan di kelas VIII MTs Babakan Ciamis?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan aktifitas pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* dengan menggunakan permainan ular tangga pada konsep zat aditif dalam makanan di kelas VIII MTs Babakan Ciamis.
2. Menganalisis kemampuan siswa menyelesaikan LKS pada tahap diskusi kelompok dalam pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* pada materi pokok zat aditif dalam makanan di kelas VIII MTs Babakan Ciamis.
3. Menganalisis keterampilan berkomunikasi siswa setelah menggunakan media permainan ular tangga pada pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* pada materi pokok zat aditif dalam makanan di kelas VIII MTs Babakan Ciamis.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dan manfaat bagi peningkatan pembelajaran kimia antara lain:

1. Bagi guru, Penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan bagi guru untuk memilih media permainan alternatif dalam mengembangkan keterampilan berkomunikasi siswa pada konsep zat aditif dalam makanan dan dapat memperluas wawasan dan pengetahuan guru dalam menggunakan model pembelajaran dan media permainan ular tangga untuk mengembangkan kualitas pembelajaran.
2. Bagi siswa, Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan motivasi belajar anak, sehingga menjadi lebih aktif, lebih partisipatif dan semangat dalam belajar dan dapat menjadi salah satu upaya untuk mengembangkan keterampilan berkomunikasi siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* melalui media permainan ular tangga.
3. Bagi peneliti, Penelitian dapat mengeksplorasi dan menerapkan bentuk-bentuk model dan metode dalam proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan berdasarkan observasi pendahuluan terhadap fenomena yang terjadi di lokasi penelitian.

E. Definisi Operasional

Berikut ini adalah penjelasan mengenai istilah-istilah penting pada penelitian yang dilakukan.

1. Model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* merupakan salah satu jenis model pembelajaran kooperatif yang dapat melatih siswa untuk

mempunyai keberanian dalam bersaing dan bekerjasama, sehingga siswa menjadi lebih aktif, kreatif, dan mandiri dalam belajar serta mengembangkan keterampilan sosial siswa (Slavin, 2005:166))

2. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar (Santayasa, 2007:3)
3. Ular Tangga merupakan permainan papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan ular tangga dibagi dalam kotak-kotak kecil dan beberapa kotak digambar sejumlah “tangga” atau “ular” yang menghubungkannya dengan kotak lain. Permainan ini diciptakan pada tahun 1870. Tidak ada papan permainan standar dalam ular tangga, jadi setiap orang dapat menciptakan ukuran papan permainan ular tangga, dengan jumlah kotak, ular, dan tangga sesuai yang diinginkan. Media pembelajaran ular tangga yaitu permainan ular tangga yang dimodifikasi menjadi sebuah media belajar yang mudah dimengerti oleh siswa (Rahayu dan Soeprajitno, 2010: 2)
4. Zat aditif dalam makanan adalah zat-zat kimia yang ditambahkan ke dalam makanan atau minuman (Karim, dkk., 2008: 35)
5. Keterampilan berkomunikasi merupakan keterampilan untuk menyampaikan hasil penemuannya kepada orang lain baik secara lisan maupun tulisan dapat berupa penyusunan laporan, pembuatan *paper*, penyusunan karangan, pembuatan gambar, tabel, diagram, grafik (Semiawan, 1992:77)