

1. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Hasil wawancara dan observasi dengan guru kimia di SMA Negeri 4 Bandar Lampung didapatkan nilai rata-rata tes formatif materi pokok larutan elektrolit dan redoks kelas X₅ tahun pelajaran 2008-2009 adalah 57,94. Siswa yang mendapatkan nilai ≥ 65 hanya 34,38%. Nilai tersebut belum mencapai standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan di SMAN 4 Bandar Lampung yaitu 100% siswa memperoleh nilai ≥ 65 .

Model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran materi pokok larutan elektrolit dan konsep redoks selama ini menggunakan metode ceramah, tanya jawab (diskusi), dan latihan soal. Dengan menggunakan metode pembelajaran tersebut, aktivitas belajar siswa lebih dominan mendengarkan penjelasan dari guru. Jika siswa mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran, umumnya siswa malu dan takut untuk bertanya, terutama siswa yang memiliki kemampuan rendah mereka cenderung diam dan enggan mengemukakan pertanyaan atau pendapat, padahal penyerapan materi siswa hanya mengandalkan informasi datang dari guru sehingga aktivitas belajar siswa rendah.

Pada kegiatan praktikum untuk membuktikan kebenaran teori yang telah mereka peroleh, umumnya guru hanya sesekali dalam melaksanakan praktikum. Dalam

kegiatan praktikum tersebut, untuk memudahkan penguasaan konsep siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk melakukan percobaan, namun pengelompokan tersebut hanya berlaku pada saat pelaksanaan praktikum saja. Hal ini tidak sesuai dengan aspek proses pembelajaran menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang menempatkan siswa sebagai subyek pembelajaran, sedangkan guru bertindak sebagai motivator dan fasilitator.

Target capaian dari model pembelajaran yaitu siswa harus memiliki standar kompetensi dalam semua mata pelajaran. Standar Kompetensi ini dijabarkan dalam kompetensi dasar, salah satu kompetensi dasar yang harus dimiliki siswa kelas X semester genap antara lain; (1) mengidentifikasi sifat larutan elektrolit dan non elektrolit berdasarkan data hasil percobaan.(2) Menjelaskan perkembangan konsep reaksi oksidasi-reduksi dan hubungannya dengan tata nama senyawa serta penerapannya.

Untuk mendukung tercapainya kompetensi dasar tersebut, diperlukan model pembelajaran yang dapat melibatkan siswa aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif dan model pembelajaran kooperatif ini belum pernah diterapkan dalam pembelajaran kimia di SMAN 4 Bandar Lampung, yaitu menempatkan siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang anggota yang heterogen dan setiap anggota kelompok saling membantu dalam memahami materi pelajaran, menyelesaikan tugas atau kegiatan lain agar setiap siswa dalam kelompok mencapai hasil belajar yang tinggi.

Pembelajaran kooperatif menuntut kerjasama antar siswa dan saling ketergantungan positif dalam struktur tugas, tujuan dan penghargaan. Model pembelajaran kooperatif memiliki banyak tipe, namun untuk materi larutan elektrolit dan redoks penulis menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Turnaments).

Alasan penulis tertarik memilih model pembelajaran kooperatif dengan tipe TGT adalah sebagai berikut:

1. Adanya penghargaan yang harus diberikan kepada kelompok yang kinerjanya baik.
2. Memanfaatkan suatu permainan dalam kelompok kecil untuk memperoleh tambahan pengetahuan dalam menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan pokok bahasan larutan elektrolit dan konsep redoks
3. Meningkatkan prestasi siswa melalui kesempatan bekerja sama dalam satu permainan kelompok kecil.
4. Pembelajaran kooperatif TGT dapat mendorong suksesnya keaktifan siswa dalam kelompok, karena setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas keberhasilan anggota kelompok mereka.

Berdasarkan uraian di atas maka dilakukan penelitian dengan judul **“Unava Meningkatkan Aktivitas dan Penguasaan Konsep Pada Materi Pokok Larutan Elektrolit dan Redoks Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Pada Siswa Kelas X₅ SMA Negeri 4 Bandar Lampung TP 2009-2010”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Berapakah peningkatan persentase setiap jenis aktivitas belajar siswa pada materi larutan elektrolit dan redoks dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Games Tournament) dari siklus ke siklus?
2. Apakah yang menyebabkan peningkatan persentase setiap jenis aktivitas belajar siswa pada materi larutan elektrolit dan redoks dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Games Tournament) dari siklus ke siklus?
3. Berapakah peningkatan persentase rata-rata penguasaan konsep pada materi larutan elektrolit dan redoks melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Turnament) dari siklus ke siklus?
4. Apakah yang menyebabkan peningkatan persentase rata-rata penguasaan konsep pada materi larutan elektrolit dan redoks melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Turnament) dari siklus ke siklus?
5. Berapakah peningkatan persentase ketuntasan belajar siswa pada materi pokok pada materi larutan elektrolit dan redoks dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament)dari siklus ke siklus?
6. Apakah yang menyebabkan peningkatan persentase ketuntasan belajar siswa pada materi pokok pada materi larutan elektrolit dan redoks dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*)dari siklus ke siklus?

C. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan:

1. Peningkatan persentase setiap jenis aktivitas belajar siswa pada materi larutan elektrolit dan redoks dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dari siklus ke siklus.
2. Penyebab terjadinya peningkatan persentase setiap jenis aktivitas belajar siswa pada materi larutan elektrolit dan redoks dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dari siklus ke siklus.
3. Peningkatan persentase rata-rata penguasaan konsep pada materi larutan elektrolit dan redoks melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Turnament*) dari siklus ke siklus.
4. Penyebab terjadinya peningkatan persentase rata-rata penguasaan konsep pada materi larutan elektrolit dan redoks melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Turnament*) dari siklus ke siklus.
5. Peningkatan persentase ketuntasan belajar siswa pada materi larutan elektrolit dan redoks dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dari siklus ke siklus.
6. Penyebab terjadinya peningkatan persentase ketuntasan belajar siswa pada materi larutan elektrolit dan redoks dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dari siklus ke siklus.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bagi siswa, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini diharapkan dapat lebih memudahkan siswa dalam memahami konsep yang sedang dipelajari dan meningkatkan aktivitas dan penguasaan konsep siswa.
2. Bagi guru, melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif bagi guru kimia di kelas X₅ dalam memilih model pembelajaran sebagai upaya meningkatkan aktivitas dan penguasaan konsep siswa khususnya materi larutan elektrolit dan konsep redoks.
2. Bagi sekolah, meningkatkan mutu pembelajaran kimia di sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran khususnya mata pelajaran kimia.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini adalah

1. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas X₅ semester genap SMA Negeri 4 Bandar Lampung tahun pelajaran 2009-2010.
2. Materi Pokok Penelitian ini adalah larutan elektrolit dan konsep redoks
3. Pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah tipe pembelajaran dengan cara membagi siswa dalam suatu kelas menjadi kelompok-kelompok yang terdiri dari 4-6 orang secara heterogen baik kemampuan akademik maupun jenis kelaminnya. Pada akhir pembelajaran diadakan games untuk memastikan seluruh anggota kelompok menguasai materi atau tidak setelah itu diberikan suatu penghargaan untuk kelompok terbaik.
4. LKS eksperimen dan LKS non eksperimen berisi pertanyaan-pertanyaan yang disusun secara kronologis untuk membantu siswa menemukan konsep.

5. Aktivitas adalah suatu kegiatan yang didahului dengan perencanaan dan didasari untuk mencapai tujuan belajar, yaitu perubahan pengetahuan dan keterampilan yang ada pada diri siswa yang melakukan kegiatan belajar
6. Penguasaan konsep merupakan pengetahuan, pemahaman dan kemampuan mengaplikasikan suatu materi yang dimiliki siswa setelah mengikuti kegiatan belajar berdasarkan nilai tes di setiap akhir siklus.