

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan sebuah proses dinamis dan berkelanjutan yang bertugas memenuhi kebutuhan siswa dan guru sesuai dengan minat mereka masing-masing. Pendidikan memiliki tanggung jawab untuk meningkatkan minat siswa, memperluas dan mengembangkan keilmuan mereka, dan membantu mereka agar mampu menjawab tantangan dan gagasan baru dimasa mendatang. Pendidikan harus mendesain pembelajaran yang responsif dan berpusat pada siswa agar minat dan aktivitas sosial mereka terus meningkat (Fadliana, 2013).

Menurut Syadiyah (2013) mengatakan bahwa masalah pokok yang dihadapi dunia pendidikan di Indonesia saat ini adalah masalah yang berhubungan dengan mutu atau kualitas pendidikan yang masih rendah. Rendahnya kualitas pendidikan ini terlihat dari rendahnya kualitas guru, sarana belajar dan rendahnya capaian daya serap siswa terhadap materi pelajaran yang disebabkan oleh banyak faktor, salah satunya adalah rendahnya kualitas proses pembelajaran di sekolah.

Guru mempunyai peranan yang menentukan di dalam mengarahkan proses belajar, tetapi berperan pula di dalam merancang dan mengontrol proses belajar. Apabila guru dapat melaksanakannya secara efisien dan efektif di dalam merekayasa pengajaran di sekolah, maka dengan sendirinya akan berlangsung proses belajar yang efisien sehingga pada akhirnya terwujudlah pola tingkah laku yang diharapkan. Dalam pembelajaran, anak hendaknya menjadi subjek (pelaku) bukan yang dikenai perlakuan (objek). Dengan menjadi subjek seluruh tubuh anak terlibat, juga emosi, dan pemikiran serta daya khayalnya.

Menurut Winarti dalam Dash (2014) mengatakan bahwa kenyataan yang sering terdapat di sekolah adalah kecenderungan guru yang memberikan pembelajaran kimia dengan metode ceramah, mengajak siswa untuk membaca bahan ajar, dan menghafal konsep-konsep kimia. Kondisi pembelajaran kimia seperti ini akan menyebabkan pelajaran kimia menjadi tidak menarik, tidak disenangi dan dengan demikian hasil belajar siswa menjadi rendah.

Menurut Ajick (2009) mengatakan, pelajaran kimia adalah mata pelajaran wajib Sekolah Menengah Atas (SMA) Program IPA. Dalam mempelajari ilmu kimia siswa menemui kesulitan yang dapat bersumber pada : (1) kesulitan dalam memahami istilah, kesulitan ini timbul karena kebanyakan siswa hanya hafal akan istilah dan tidak memahami dengan benar maksud dari istilah yang sering digunakan dalam pengajaran kimia; (2) kesulitan dengan angka, sering dijumpai siswa yang kurang memahami rumusan perhitungan kimia, hal ini disebabkan karena siswa tidak mengetahui dasar-dasar matematika dengan baik; dan (3) kesulitan dalam memahami konsep kimia. Kebanyakan konsep-konsep dalam ilmu kimia merupakan konsep atau materi yang abstrak dan kompleks sehingga untuk mengatasi hal tersebut, konsep perlu ditunjukkan dalam bentuk yang lebih konkret, misalnya dengan percobaan atau media tertentu.

Mata pelajaran kimia merupakan mata pelajaran IPA yang banyak menggunakan konsep dari yang sederhana sampai yang lebih kompleks sehingga diperlukan pemahaman yang benar terhadap konsep dasar. Banyak diantara siswa yang sering kali memaknai konsep yang kompleks menjadi konsep yang membingungkan dan menyebabkan siswa kurang tertarik terhadap materi pelajaran kimia.

Berdasarkan fakta di lapangan, SMA Negeri 1 Binjai masih menggunakan model pembelajaran *teacher centered* artinya proses belajar masih terpusat pada guru, sehingga siswa tidak ikut terlibat secara aktif dalam proses belajar mengajar tersebut. Hal ini dikarenakan sifat dari metode pembelajaran tersebut adalah satu arah yaitu dari guru ke siswa yang menyebabkan siswa kurang aktif dalam belajar. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang dapat melibatkan siswa aktif untuk berpikir dan mengembangkan pengetahuan, memberikan dukungan serta kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan ide-idenya. Selain penggunaan model pembelajaran, media sangat diperlukan untuk mempermudah pemahaman siswa tentang materi yang disampaikan. Media juga meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran. Dengan bantuan media, pembelajaran akan menjadi lebih mudah dan hasil akan menjadi maksimal.

Make a match atau mencari pasangan merupakan salah satu alternatif yang diterapkan kepada siswa. Penerapan model ini dimulai dari teknik yaitu siswa diminta untuk mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin, sehingga pembelajaran akan lebih menyenangkan dan membuat siswa aktif dalam belajar (Prihantoro, 2014).

Teams games tournament adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing (Rusman, 2011).

Kedua model pembelajaran ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran. Siswa dituntut untuk berpikir aktif, mengembangkan pengetahuan, memberikan dukungan serta kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan ide-idenya, tetapi penerapan model pembelajaran saja belum cukup untuk memaksimalkan hasil belajar kimia siswa, karena itu diperlukan media dalam menyampaikan informasi pelajaran agar pembelajaran kimia tidak bersifat khayalan.

Salah satu media yang dapat digunakan adalah *powerpoint*. Melalui *powerpoint*, kegiatan pembelajaran dapat lebih intraktif dan dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa dalam rangka memberi motivasi belajar, memperjelas, dan mempermudah konsep yang kompleks serta abstrak menjadi lebih sederhana, konkrit, juga mudah dipahami.

Adapun penelitian yang telah diteliti oleh Prihantoro (2014) mengenai pembelajaran *make a match* dan *teams games tournament* diperoleh peningkatan hasil belajar yang menggunakan model pembelajaran *make a match* lebih tinggi yaitu 53,67% dibandingkan model pembelajaran *teams games tournament* yang hanya 48,27%. Pembelajaran kooperatif yang telah diteliti sebelumnya oleh Chonstantika (2013) mengenai penerapan model pembelajaran *make a match*, dalam penelitiannya tersebut menunjukkan peningkatan hasil belajar sebanyak 35,29% pada siklus I dan 79,41% pada siklus II.

Berdasarkan penelitian oleh Nopiyanti (2013) mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT), dapat meningkatkan prestasi belajar kognitif siswa meningkat dari 42,42% pada siklus I menjadi 81,82% pada siklus II. Berdasarkan penelitian oleh Putri (2013) mengenai penerapan model pembelajaran *teams games tournament* dilengkapi kartu destinasi menunjukkan adanya peningkatan prestasi belajar siswa dengan persentase ketuntasan belajar kognitif pada siklus I adalah 52,17% meningkat menjadi 82,61% pada siklus II. Hasil penelitian oleh Ekawati (2013) mengenai efektivitas metode pembelajaran *teams games tournament* yang dilengkapi dengan media *powerpoint* menyatakan bahwa nilai rata-rata hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen I yaitu 55,17% lebih besar dari kelas kontrol yaitu 44,12%. Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Dash (2014) mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dengan media *microsoft powerpoint* diperoleh peningkatan hasil belajar di kelas eksperimen I adalah 79,00% dan peningkatan hasil belajar di kelas eksperimen II adalah 53,00%.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan suatu penelitian membandingkan dua model pembelajaran yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dan *teams games tournament* dengan bantuan *powerpoint*. Adapun judul penelitian ini adalah **“Perbedaan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Kooperatif Tipe *Make a Match* Dan *Teams Games Tournament* Dengan Bantuan *PowerPoint* Pada Pokok Bahasan Koloid”**.

1.2 Ruang Lingkup

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka yang menjadi ruang lingkup dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *make a match* dan *teams games tournament* serta perbedaannya terhadap hasil belajar siswa. *powerpoint* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah *microsoft office powerpoint 2007*. Hasil belajar yang di ukur pada penelitian ini berupa hasil belajar dari kemampuan kognitif siswa.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Berapakah peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan model kooperatif tipe *make a match* dengan bantuan *powerpoint* pada pokok bahasan koloid?
2. Berapakah peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan model kooperatif tipe *teams games tournament* dengan bantuan *powerpoint* pada pokok bahasan koloid?
3. Apakah ada perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model kooperatif tipe *make a match* dengan hasil belajar siswa yang menggunakan model *teams games tournament* dengan bantuan *powerpoint* pada pokok bahasan koloid?

1.4 Batasan Masalah

Melihat luasnya permasalahan yang dapat muncul dari penelitian ini, serta mengingat keterbatasan waktu dan sarana penunjang lainnya maka penelitian ini dibatasi pada :

1. Objek penelitian adalah siswa kelas XI Program IPA semester genap SMA Negeri 1 Binjai T.A 2014/2015.
2. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model kooperatif tipe *make a match* dengan bantuan *powerpoint* untuk kelas eksperimen I dan model *teams games tournament* dengan bantuan *powerpoint* untuk kelas eksperimen II.
3. Materi pokok pada pokok bahasan koloid yang dibahas dalam penelitian ini dibatasi pada materi mengenai pengertian serta perbedaan larutan, koloid dan suspensi, jenis-jenis koloid dan sifat-sifat koloid.
4. Hasil belajar siswa dalam penelitian ini berupa hasil belajar dari kemampuan kognitif siswa. Ranah kognitif diukur berdasarkan taksonomi Bloom C₁ (hapalan), C₂ (pemahaman), C₃ (aplikasi) dan C₄ (analisis).

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan model kooperatif tipe *make a match* dengan bantuan *powerpoint* pada pokok bahasan koloid.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan model kooperatif tipe *teams games tournament* dengan bantuan *powerpoint* pada pokok bahasan koloid.
3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model kooperatif tipe *make a match* dengan hasil belajar siswa yang menggunakan model *teams games tournament* dengan bantuan *powerpoint* pada pokok bahasan koloid.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

a. Bagi guru

Sebagai bahan masukan sekaligus informasi mengenai model kooperatif tipe *make a match* dan *teams games tournament* dalam pengajaran kimia dan menjadikannya sebagai salah satu alternatif model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi siswa

Memperoleh pengalaman langsung dalam belajar, sehingga proses belajar mengajar lebih menarik dalam pokok bahasan koloid sehingga menambah minat belajar siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi sekolah

Sebagai sumbangan pemikiran dalam perbaikan pengajaran serta referensi untuk bahan pertimbangan agar penggunaan model pembelajaran dapat diterapkan disekolah.

d. Bagi guru bidang studi lain

Sebagai bahan rujukan yang dapat diterapkan pada bidang studi yang lain.

e. Bagi peneliti

Menambah pengetahuan dan memperluas wawasan dalam meningkatkan kompetensinya sebagai calon guru.

f. Bagi pemerintah

Sebagai sumbangan pemikiran dalam perbaikan proses pembelajaran serta referensi kualitas hasil belajar kimia siswa Sekolah Menengah Atas (SMA).

1.7 Definisi Operasional

Definisi operasional dari penelitian ini adalah:

- a. *Make a match* atau mencari pasangan merupakan salah satu alternatif yang diterapkan kepada siswa. Penerapan model ini dimulai dari teknik yaitu siswa diminta untuk mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin, sehingga pembelajaran akan lebih menyenangkan dan membuat siswa aktif dalam belajar.
- b. *Teams games tournament* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing.
- c. *PowerPoint* merupakan salah satu program dalam *microsoft office power point*. Program *microsoft office powerpoint* adalah salah satu software yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relative murah karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk menyimpan data.
- d. *Hasil belajar* merupakan kemampuan kognitif siswa yang diperoleh dalam bentuk skor setelah proses pembelajaran berlangsung. Hasil belajar diukur dengan instrument tes dalam bentuk pilihan berganda melalui *pre-tes* (sebelum pembelajaran) dan *post-tes* (setelah pembelajaran).