

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan dipandang sebagai sarana untuk melahirkan insan-insan yang cerdas, kreatif, terampil, bertanggung jawab, produktif dan berbudi pekerti luhur. Peningkatan kualitas pendidikan dapat dilakukan dengan cara peningkatan sarana dan prasarana, peningkatan mutu para pendidik, peningkatan mutu peserta didik, penyempurnaan sistem penilaian, penataan organisasi dan manajemen pendidikan serta usaha-usaha lain yang berkenaan dengan peningkatan kualitas pendidikan (Nugraha, *dkk*, 2013).

Pendidikan khususnya sekolah, harus memiliki sistem pembelajaran yang menekankan pada proses dinamis yang didasarkan pada upaya meningkatkan keingintahuan siswa tentang dunia. Pendidikan harus mendesain pembelajarannya yang berpusat pada siswa agar minat dan aktivitas sosial peserta didik terus meningkat. Hal ini sesuai dengan perkembangan siswa sehingga menjadi mandiri.

Belajar merupakan suatu konsep yang bertujuan untuk mendapatkan pengetahuan. Guru bertindak sebagai pengajar yang berusaha memberikan ilmu pengetahuan sebanyak-banyaknya dan peserta didik menerima informasi yang telah disampaikan oleh guru. Peran guru dalam kegiatan pembelajaran di sekolah relatif tinggi yaitu membuat desain instruksional, menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar, bertindak mengajar atau membelajarkan dan mengevaluasi hasil belajar. Hasil belajar dapat dipengaruhi oleh motivasi belajar. Motivasi belajar siswa dapat diperkuat dengan cara-cara pembelajaran. Kondisi eksternal yang berpengaruh pada belajar yaitu bahan belajar, suasana belajar, media, dan sumber belajar, dan subjek pembelajar itu sendiri (Prasetyaningrum, *dkk*, 2013).

Dalam KTSP kimia merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di kurikulum SMA. Salah satu materi dalam pembelajaran kimia adalah koloid. Materi koloid ini berkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari. Sifat materi yang abstrak dan banyak hafalan menyebabkan siswa kurang tertarik untuk mempelajari serta mengalami kesulitan untuk memahaminya. Kesulitan-kesulitan

ini menyebabkan siswa beranggapan bahwa untuk mempelajari materi koloid sulit sehingga prestasi belajar rendah (Karina, *dkk*, 2014).

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru kimia yang dilakukan di SMA Negeri 6 Medan kelas XI IPA diketahui bahwa masih banyak siswa yang mengalami kesulitan memahami pembelajaran kimia khususnya materi sistem koloid dengan persentase siswa yang mengalami kesulitan sebesar 25%. Observasi tersebut dilakukan pada ulangan harian materi sistem koloid pada tahun pelajaran 2014/2015. KKM untuk mata pelajaran kimia yaitu 75. Kemungkinan penyebab rendahnya nilai rata-rata kelas yaitu kesulitan siswa dalam memahami dan membedakan istilah-istilah pada sistem koloid sehingga banyak istilah yang tertukar dan pelajaran kimia dianggap sulit dan membosankan, model konvensional masih mendominasi kegiatan pembelajaran sehingga siswa menjadi jenuh, dan kurangnya penggunaan media pembelajaran khususnya mata pelajaran kimia.

Berkaitan dengan hal di atas, maka perlu dilakukan suatu upaya untuk meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran yang mampu mengaktifkan siswa dan memberikan penyajian materi kimia yang lebih menarik, atraktif, dan interaktif, sehingga siswa menjadi lebih paham dan tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran kimia di kelas. Pembelajaran yang dimaksud adalah model pembelajaran kooperatif yang sangat berpengaruh terhadap kegiatan belajar mengajar yang bertujuan untuk mengembangkan keaktifan siswa, aspek keterampilan sosial, aspek kognitif dan aspek sikap siswa (Prasetyaningrum, *dkk*, 2013).

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah tersebut yaitu model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) adalah pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa, tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa dalam tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan, dan *reinforcement* (penguatan). Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terdiri dari 4 langkah-langkah

yaitu presentasi materi, belajar dalam kelompok, *game* turnamen, dan penghargaan kelompok (Huda, 2014).

Proses pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) akan lebih mudah apabila dibantu dengan adanya suatu media pembelajaran untuk permainan (*games*). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik. Media yang dapat digunakan untuk permainan pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah media *index card match* dan media *crossword puzzle* (Suryani, 2012).

Beberapa penelitian dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media *index card match* dan media *crossword puzzle* telah dilakukan dan memberikan hasil yang signifikan. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Yuliana Dewi Karina (2014) mengenai penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dilengkapi dengan teka-teki silang dan kartu pada materi koloid menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dilengkapi dengan teka-teki silang dan kartu dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Pada siklus I presentase aktivitas belajar siswa adalah 74,69% dan meningkat menjadi 82,72 % pada siklus II. Dan penelitian Fajri (2012) yang berjudul upaya peningkatan sistem koloid melalui pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) yang dilengkapi dengan teka-teki silang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi koloid. Penelitian oleh Tyasning (2012) yang berjudul penerapan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) dilengkapi LKS pada materi minyak bumi menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) dilengkapi LKS dapat meningkatkan kualitas belajar siswa.

Penelitian Liyana (2013) yang berjudul peningkatan kreativitas dan prestasi belajar pada materi minyak bumi melalui penerapan model pembelajaran *problem based learning* dengan media *crossword* dapat meningkatkan kreativitas siswa sebesar 53,27% pada siklus I meningkat menjadi 64,49% pada siklus I dan prestasi siswa sebesar 51,64% pada siklus I meningkat menjadi 81,69% pada siklus II. Penelitian Munawaroh (2016) yang berjudul pengaruh pembelajaran

Team Games Tournament berbantuan crossword puzzle menunjukkan bahwa pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan *crossword puzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar dan mendapat tanggapan positif dari siswa. Penelitian Fadilah Qonitah (2013) yang berjudul pengaruh penggunaan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan permainan *word square* dan *crossword* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh penggunaan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan permainan *word square* dan *crossword* terhadap prestasi kognitif siswa.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Dian Anita Nugraha (2013) diketahui bahwa pembelajaran TPS disertai media *index card match* efektif meningkatkan prestasi belajar materi ikatan kimia siswa dibuktikan dengan harga t_{hitung} yaitu -2,03 sedangkan t_{tabel} -1,96 ($t_{hitung} < t_{tabel}$) maka H_0 ditolak. Penelitian Mardiansyah (2014) yang berjudul pengaruh strategi *index card match* pada materi hidrokarbon terhadap hasil belajar memberikan pengaruh sebesar 27,07%. Dan penelitian oleh Asmadi (2011) yang berjudul peningkatan prestasi belajar koloid melalui penerapan strategi pembelajaran aktif *index card match* dapat meningkatkan prestasi belajar pada subjek koloid.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Perbedaan Hasil Belajar Dan Aktivitas Siswa Yang Dibelajarkan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Dengan Media *Index Card Match* dan *Crossword Puzzle* Pada Materi Sistem Koloid.”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang disusun penulis, maka masalah yang akan diidentifikasi pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Model konvensional masih mendominasi kegiatan pembelajaran
2. Kurangnya penggunaan media pembelajaran khususnya mata pelajaran kimia
3. Pelajaran kimia yang dianggap sulit dan membosankan karena pelaksanaan pembelajaran kurang variatif dan inovatif.

4. Hasil belajar kimia sebagian siswa pada pokok bahasan Sistem Koloid masih rendah.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan ruang lingkup yang ada, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pokok bahasan yang diajarkan pada penelitian ini adalah sistem koloid
2. Model *Team Games Tournament* (TGT) yang diintegrasikan dengan media *index card match*
3. Model *Team Games Tournament* (TGT) yang diintegrasikan dengan media *crossword puzzle*
4. Hasil Penelitian yang diukur adalah hasil belajar dan aktivitas siswa
5. Penelitian dilakukan di kelas XI SMAN 6 Medan

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah ada perbedaan hasil belajar kimia siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media *index card match* dibandingkan dengan model *Team Games Tournament* (TGT) dengan media *crossword puzzle* pada materi sistem koloid?
2. Apakah ada perbedaan aktivitas siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media *index card match* dibandingkan dengan model *Team Games Tournament* (TGT) dengan media *crossword puzzle* pada materi sistem koloid?

1.5 Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui apakah ada perbedaaan hasil belajar kimia siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media *index card match* dibandingkan dengan model *Team Games Tournament* (TGT) dengan media *crossword puzzle* pada materi sistem koloid.
2. Untuk mengetahui apakah ada perbedaaan aktivitas belajar kimia siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media *index card match* dibandingkan dengan model *Team Games Tournament* (TGT) dengan media *crossword puzzle* pada materi sistem koloid.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun yang menjadi manfaat penelitian ini adalah:

1. Bagi Guru Kimia
Mengetahui pola dan model pembelajaran yang tepat dalam upaya memperbaiki dan memudahkan mengajar konsep sistem koloid serta memudahkan dalam mengambil nilai kognitif, afektif dan psikomotorik.
2. Bagi Siswa
Proses komunikasi lancar karena terjadi interaksi antara siswa dan siswa dan antara guru dengan siswa serta meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pelajaran kimia dengan penerapan model penerapan tipe *Team Games Tournament* (TGT).
3. Bagi Sekolah
Hasil penelitian ini akan memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah dalam rangka perbaikan pembelajaran dan peningkatan mutu proses pembelajaran, khususnya mata pelajaran kimia.

1.7 Definisi Operasional

Untuk memperoleh persamaan persepsi dan menghindari penafsiran berbeda dari istilah dalam penelitian ini, maka perlu dijelaskan beberapa istilah yang digunakan.

1. Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran yang dilakukan dengan cara kelas dibagi menjadi kelompok-kelompok yang terdiri dari empat anggota dan siswa melakukan permainan akademik atau lomba kuis dan hasilnya direkap secara periodik.
2. Media *index card match* adalah media pendidikan yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran dalam bentuk kartu soal yang berpasangan dengan kartu jawaban.
3. Media *Crossword puzzle* adalah media pembelajaran dengan mengisi ruang-ruang kosong yang berbentuk kotak dengan huruf-huruf sehingga membentuk sebuah kata yang sesuai dengan petunjuk.
4. Hasil belajar merupakan indikator untuk mengukur keberhasilan siswa dalam belajar.
5. Aktivitas siswa adalah aktivitas fisik dan psikis dalam pembelajaran. Aktivitas fisik meliputi anggota badan, dimana siswa tidak hanya duduk dan mendengarkan atau melihat saja, tetapi siswa aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar dan aktivitas psikis, guru merangsang keaktifan bertanya dan menanggapi siswa dengan menyajikan bahan pelajaran terhadap siswa.