

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Kualitas dan keberhasilan suatu negara terlihat dari pendidikan yang dimiliki warganya. Pendidikan merupakan sesuatu yang bersifat dinamis karena selalu menuntut adanya perbaikan yang terus menerus. Pendekatan dan strategi pembelajaran pun harus sesuai dengan materi aja dan kemampuan siswa. Siswa dituntut untuk aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, sedangkan guru sebagai fasilitator sehingga mampu mencapai kompetensi yang diharapkan (Chonstantika, *dkk*, 2013).

Pendidikan berintikan interaksi antara guru dan siswa dalam upaya membantu siswa mencapai tujuan-tujuan pendidikan. Interaksi pendidikan dapat berlangsung di lingkungan keluarga, sekolah ataupun masyarakat. Pendidikan memiliki peranan yang penting dalam upaya meningkatkan sumber daya manusia, sebab penyelenggaraan pendidikan yang baik dan bermutu akan menghasilkan manusia-manusia tangguh bagi pembangunan nasional. Kurikulum 2013 lebih mengedepankan peran siswa dalam proses pembelajaran. Guru bertugas sebagai fasilitator, sehingga dalam aplikasinya, pembelajaran yang berpusat kepada siswa dapat menumbuhkan interaksi antara guru dan siswa ataupun sebaliknya. Konsep tersebut sejalan dengan pendidikan interaksional. Interaksi yang terjadi antara siswa dan siswa ataupun siswa dan lingkungan dapat diciptakan melalui proses kerjasama. Kerjasama merupakan salah satu nilai yang perlu ditanamkan kepada siswa, salah satunya dengan model pembelajaran kooperatif (Rahmawati, dan Suprihatiningrum, 2014).

Penerapan kurikulum 2013 dilakukan secara bertahap, artinya penerapan kurikulum 2013 ini belum sepenuhnya serentak dilaksanakan di seluruh sekolah di Indonesia. Pada proses pembelajaran tersebut peran guru lebih mendominasi

daripada siswa sehingga pembelajaran yang diselenggarakan belum kreatif dan inovatif. Hal ini menyebabkan pembelajaran cenderung membosankan dan kurang menarik sehingga prestasi belajar siswa menjadi rendah. Siswa yang kurang bersemangat dapat diatasi dengan pembelajaran yang menarik yaitu dengan penerapan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif dan penggunaan media yang dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran (Nuraeni, *dkk*, 2015).

Keberhasilan suatu proses pembelajaran dapat diukur dari tinggi rendahnya prestasi belajar siswa yang dapat diketahui dari tiga aspek yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Ketepatan dalam penggunaan metode mengajar yang diberikan dapat mempengaruhi proses dalam pembelajaran dan pencapaian hasil belajar siswa. Dengan memperbaiki metode pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa pada suatu materi sehingga prestasi siswa akan meningkat. Mata pelajaran kimia merupakan bagian dari mata pelajaran IPA yang menjadi salah satu mata pelajaran wajib. Mata pelajaran kimia sering dianggap sulit oleh siswa karena materinya yang cukup banyak dan memerlukan pemahaman secara baik (Nurhayati, *dkk*, 2013).

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar. Hasil belajar untuk sebagian adalah berkat tindak guru, suatu pencapaian tujuan pengajaran. Pada bagian lain, merupakan peningkatan kemampuan mental siswa (Dimiyanti., dan Mudjiono., 2010).

Aktivitas belajar merupakan hal yang sangat penting bagi siswa, karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk bersentuhan dengan objek yang sedang dipelajari seluas mungkin, karena dengan demikian proses konstruksi pengetahuan yang terjadi akan lebih baik. Aktifitas belajar adalah keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian dalam kegiatan belajar guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut (Rusman, 2014).

Pembelajaran kooperatif adalah pengajaran yang memberikan kesempatan kepada anak didik untuk bekerjasama dengan sesama siswa dalam tugas – tugas yang terstruktur. Pembelajaran kooperatif mencakup suatu kelompok kecil siswa yang bekerjasama sebagai sebuah tim untuk mencapai tujuan bersama lainnya (Lie., 2002). Model *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., *dkk*, 2014).

Media *Puzzle* merupakan permainan yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan anak dalam merangkainya. Oleh karena itu lambat laun, mental anak juga terbiasa untuk bersikap tenang, tekun, dan sabar dalam menyelesaikan sesuatu. Fungsi *Puzzle* yaitu: (1) mengenalkan bentuk-bentuk yang tidak beraturan, (2) melatih analisis-sintesa atau menguraikan dan menyatukan kembali pada bentuk semula, (3) melatih motorik halus. Ciri-ciri *Puzzle* yaitu bagai berikut. (1) Merupakan kepingan yang terdiri dari 2-3 bahkan 4-6 potongan yang terbuat dari kayu, gabus atau karton yang di dalamnya terdapat teka-teki gambar yang harus dirangkai utuh kembali, (2) Terbuat dari bahan-bahan yang mudah dibongkar pasang, (3) Gambar-gambar yang mterbentuk menunjukkan proses metamorfosis gambar tertentu, (4) Kepingan *puzzle* akan semakin banyak disesuaikan dengan usia dan perkembangan anak (Yudiasmini, *dkk*, 2014).

Scramble Game adalah salah satu permainan bahasa, pada hakikatnya permainan bahasa merupakan suatu aktifitas untuk memperoleh keterampilan tertentu dengan cara menggembarakan. *Scramble* merupakan metode mengajar dengan membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang disertai dengan alternatif jawaban yang disediakan. Siswa diharapkan mampu mencari jawaban dan cara penyelesaian dari soal jawaban yang ada (Prihantoro, *dkk*, 2014).

Di dalam pembelajaran siswa harus berperan aktif dan selalu memperhatikan teman satu tim (kelompok) agar dapat berkompetisi dengan baik dengan kelompok lain. Salah satu cara yang tepat untuk mengajak siswa agar

lebih aktif adalah dengan mengembangkan interaksi kooperatif pada diri siswa, yaitu dengan cara siswa menerapkan pengetahuannya, belajar memecahkan masalah, mendiskusikan masalah dengan teman-temannya, mempunyai keberanian menyampaikan ide atau gagasan, dan mempunyai tanggung jawab terhadap tugasnya. Belajar kelompok memungkinkan siswa selalu terlibat aktif dalam proses belajar. Di dalam satu kelompok, siswa yang berkemampuan tinggi akan membantu dalam proses pemahaman bagi siswa yang berkemampuan rendah dan siswa yang berkemampuan sedang dapat menyesuaikan dalam proses pemahaman materi. Berdasarkan hal tersebut, peningkatan hasil belajar dengan penggunaan model pembelajaran *Make a Match* (MM) yang diteliti oleh Prihantoro, *dkk*, (2014) memberikan prestasi belajar yang lebih baik dibandingkan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *Scramble game* pada materi pokok Sistem Koloid dibuktikan dengan hasil perhitungan menggunakan uji t-pihak kanan dengan taraf signifikan 5%. Dimana hasil uji t-pihak kanan untuk prestasi belajar kognitif dan afektif masing-masing diperoleh $t_{hitung} = 2,235 > t_{tabel} = 1,671$ dan $t_{hitung} = 2,058 > t_{tabel} = 1,671$.

Untuk aktivitas dan prestasi belajar yang diteliti oleh Sari, *dkk*, (2016) memberikan peningkatan aktivitas belajar dan prestasi belajar kimia materi koloid dengan menerapkan pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan *Chemimagz*. Dimana data diperoleh melalui pengamatan, wawancara dengan guru, observasi, tes, angket dan dokumentasi, dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I ketuntasan aktivitas belajar siswa adalah 92% dan pada siklus II 100%. Prestasi belajar siswa meningkat pada siklus I ketuntasan siswa pada aspek kognitif adalah 83% dan pada siklus II 89%. Ketuntasan siswa untuk aspek afektif pada siklus I adalah 94% dan 98% pada siklus II.

Berdasarkan hasil observasi peneliti tentang kegiatan pembelajaran kimia yang dilakukan guru di kelas XI MIA MAN 3 Medan, ditemukan bahwa proses pembelajaran kimia yang dilakukan guru masih berpusat pada guru, dimana model pembelajaran yang digunakan guru masih kurang bervariasi karena model pembelajaran yang digunakan guru cenderung menggunakan model pembelajaran

konvensional, guru juga jarang menggunakan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung. Guru juga belum mampu mengaktifkan siswa secara optimal dalam belajar dan kurang aplikatif pada kejadian sehari – hari siswa sehingga hasil yang dirasakan masih belum optimal. Di dalam proses belajar mengajar di MAN 3 Medan menetapkan Kriteria Kelulusan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran kimia pada tahun pelajaran 2016/2017 yakni 75. Dari data yang diperoleh menunjukkan bahwa siswa yang tidak mencapai ketuntasan KKM sebanyak 51,25% dari dua kelas yang dijadikan sampel penelitian. Siswa dengan nilai di atas 75 dinyatakan tuntas sedangkan siswa dengan nilai di bawah 75 dinyatakan belum tuntas sehingga perlu mengikuti remedial. Pada proses pembelajaran berlangsung, peneliti menggunakan seorang observer untuk menilai aktivitas siswa ketika peneliti sedang melakukan kegiatan proses belajar mengajar, dimana aktivitas belajar siswa mengakibatkan terbentuknya pengetahuan dan keterampilan yang mengarah pada peningkatan hasil belajar siswa maka siswa yang aktif selama proses pembelajaran berlangsung akan semakin banyak memahami materi sehingga hasil belajar semakin tinggi. Oleh karena itu, peneliti tertarik ingin membuat sebuah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* karena dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Manik., A, (2012), dengan judul Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Menggunakan Media Handout Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa Pada Pokok Bahasan Hidrokarbon di SMA, hasil belajar siswa mencapai 70, 84%.

Beberapa penelitian yang relevan yaitu, Riniasih, *dkk*, (2014) dengan judul Penerapan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan kognitif, rerata hasil belajar siswa pada siklus I mencapai 63, 60%, rerata hasil belajar pada siklus II mencapai 82,40%, jadi terjadi peningkatan belajar sebesar 18,80%. Yudiasmini, *dkk*, (2014) dengan judul penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) berbantuan media *puzzle* dalam meningkatkan pengembangan kognitif, rerata persen perkembangan kognitif siswa pada siklus I mencapai 59,37%, sedangkan pada siklus II mencapai 83,81%, hal ini menunjukkan ada peningkatan sebesar

24,44%. Nuraeni, *dkk*, (2015) dengan judul penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) dilengkapi *puzzle* untuk meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar siswa pada materi hidrokarbon kelas X SMA Negeri 1 Kartasura, persentase ketercapaian kreativitas siswa pada siklus I sebesar 41,67% dan meningkat pada siklus II menjadi 86,11% dan Harahap, I., (2014) dengan judul perbandingan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *NHT* dengan media *TTS* dan Media *Scramble* pada pokok bahasan struktur atom dan sistem periodik unsur, hasil posttest pada kelas eksperimen II dengan media *scramble* meningkat sebesar 71,0%.

Berdasarkan beberapa masalah dan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang mengkombinasikan model dan media untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan mengajukan judul penelitian **“Perbedaan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Yang Diajarkan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Dengan Media *Scramble* Dan *Puzzle* Pada Pokok Bahasan Koloid”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi, sebagai berikut:

1. Guru kurang bervariasi dalam memanfaatkan model pembelajaran.
2. Guru masih jarang dalam menggunakan media dalam pembelajaran kimia.
3. Kurangnya aktivitas siswa dalam pembelajaran kimia.
4. Rendahnya perolehan hasil belajar siswa pada mata pelajaran kimia.
5. Materi yang diajarkan guru masih kurang aplikatif pada kejadian sehari – hari siswa sehingga hasil yang dirasakan juga masih belum optimal.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat perbedaan aktivitas belajar siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dengan media *scramble* dan *Puzzle* ?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dengan media *scramble* dan *Puzzle* ?
3. Apakah terdapat korelasi antara aktivitas dan hasil belajar siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dengan media *scramble* dan *Puzzle* ?

1.4. Batasan Masalah

Untuk memfokuskan permasalahan, maka identifikasi masalah yang diteliti dibatasi pada:

1. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*.
2. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media *Scramble* dan media *Puzzle*.
3. Pembelajaran kimia dibatasi pada pokok bahasan koloid.
4. Penelitian dilakukan pada siswa kelas XI semester genap di MAN 3 Medan Tahun Ajaran 2016/2017.
5. Aktivitas belajar siswa dalam penelitian ini diukur menggunakan penskoran pada lembar observasi.
6. Hasil belajar kimia siswa dalam penelitian ini hanya dilihat dari ranah kognitif yang diukur berdasarkan taksonomi Bloom C₁ (hapalan), C₂ (pemahaman), C₃ (aplikasi), dan C₄ (analisis).

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka tujuan dalam penelitian ini ialah:

1. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan aktivitas siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dengan media *scramble* dan *Puzzle*.
2. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dengan media *scramble* dan *Puzzle*.
3. Untuk mengetahui apakah terdapat korelasi aktivitas dan hasil belajar siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dengan media *scramble* dan *Puzzle*.

1.6. Manfaat Penelitian

1. Bagi Guru

Sebagai salah satu masukan tentang penggunaan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* serta media *Scramble* dan *Puzzle* dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar pada pembelajaran kimia.

2. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan menambah pengetahuan dan pengalaman cara belajar siswa.

3. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengalaman dalam meningkatkan kompetensi sebagai calon guru.

4. Bagi sekolah

Dapat memberikan masukan dalam pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah sehingga dapat memperbaiki kualitas pembelajaran kimia khususnya materi koloid.

5. Bagi Peneliti Lanjutan

Penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan rujukan dalam melakukan penelitian selanjutnya.

1.7. Defenisi Operasional

1. Koloid merupakan suatu campuran zat heterogen antara dua zat atau lebih di mana partikel – partikel zat yang berukuran koloid terpecah secara merata di dalam zat lain.
2. Media *Scramble* ini merupakan salah satu permainan bahasa, pada hakikatnya permainan bahasa merupakan suatu aktifitas untuk memperoleh keterampilan tertentu dengan cara menggembirakan. *Scramble* merupakan metode mengajar dengan membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang disertai dengan alternatif jawaban yang disediakan. Siswa diharapkan mampu mencari jawaban dan cara penyelesaian dari soal jawaban yang ada.
3. Media *Puzzle* merupakan permainan yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan anak dalam merangkainya. Oleh karena itu dengan adanya suatu media *puzzle* lambat laun, mental anak juga terbiasa untuk bersikap tenang, tekun, dan sabar dalam menyelesaikan sesuatu.
4. Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindakan belajar .Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar.
5. Model *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.