

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Banyak sekali faktor yang mempengaruhi dalam interaksi pembelajaran, baik faktor internal yang datang dari dalam individu maupun faktor eksternal yang datang dari lingkungan. Tugas guru yang paling utama adalah mengkondisikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi siswa (Yamin, 2004).

Pengembangan media pembelajaran, baik untuk pendidikan formal maupun non formal, kurikulum yang berlaku merupakan acuan utama yang harus diperhatikan. Selain itu, kemudahan pemakaian, dan kebermanfaatan juga harus diperhatikan. Kriteria media pembelajaran yang baik idealnya meliputi 4 hal utama, yaitu:

- a. Kesesuaian atau relevansi, artinya media pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan belajar, rencana kegiatan belajar, program kegiatan belajar, tujuan belajar, dan karakteristik siswa.
- b. Kemudahan, artinya semua isi pembelajaran melalui media harus mudah dimengerti, dipelajari atau dipahami oleh siswa, dan sangat operasional dalam penggunaannya.
- c. Kemenarikan, artinya media pembelajaran harus mampu menarik maupun merangsang perhatian siswa, baik tampilan, pilihan warna, maupun isinya. Uraian isi tidak membingungkan serta dapat menggugah minat siswa untuk menggunakan media tersebut.
- d. Kemanfaatan, artinya isi dari media pembelajaran harus bernilai atau berguna, mengandung manfaat bagi pemahaman materi pembelajaran serta tidak mubazir atau sia-sia yang merusak siswa (Mulyanto, 2009).

Pembelajaran kimia yang sekarang dilaksanakan di SMA lebih didominasi oleh guru sehingga siswa cenderung hanya pasif mendengarkan dan

menerima pemahaman yang hanya bersifat verbalistik yang akibatnya siswa sulit memahami dan mengaplikasikan konsep serta teori yang diberikan guru dalam kehidupan sehari-hari. Pelajaran kimia sering dihubungkan dengan kebosanan, keengganan, dan kegagalan bagi sebagian siswa. Kimia juga diklasifikasikan ke dalam kelompok mata pelajaran yang sulit dan abstrak sehingga banyak siswa takut untuk mempelajarinya. Dengan suasana yang demikian, siswa akan sulit menerima materi yang diajarkan (Setiawan dkk, 2012)

Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan melakukan terobosan dalam pembelajaran kimia sehingga tidak menyajikan materi yang bersifat abstrak tetapi juga harus melibatkan siswa secara langsung di dalam pembelajaran, salah satunya adalah dengan menerapkan metode pembelajaran dengan menggunakan pendekatan dengan berbagai media permainan diantaranya *permainan Truth and Dare, Teams games Tournament*. Permainan *Truth and Dare* ini merupakan permainan yang didalamnya berisi pertanyaan untuk dijawab secara jujur dan berisi tantangan yang harus dilakukan secara berani. Permainan *Truth and Dare* ini berisi pertanyaan dan tantangan seputar pokok bahasan koloid.. Permainan *Truth and Dare* ini menggunakan dua jenis kartu , kartu pertama adalah kartu “TRUTH” , yakni kartu yang berwarna putih yang bertuliskan TRUTH disisi depannya, lalu disisi belakangnya berisi pertanyaan. Kartu kedua adalah “DARE”, yakni kartu yang berwarna merah yang bertuliskan DARE disisi depannya, lalu disisi belakangnya berisi pertanyaan. *Teams Games Tournament* merupakan metode pembelajaran berdasarkan kemampuan siswa, jenis kelamin latar belakang.

Dalam jurnal penelitian Priatmoko menggunakan media *Truth and Dare* dalam Belajar kimia berkontribusi sebesar 30% terhadap hasil belajar siswa. Angka koefisien determinasi yang relatif kecil tersebut kemungkinan dipengaruhi oleh beberapa hal selama proses pembelajaran, antara lain:

1. Keterbatasan waktu penelitian yang sangat mempengaruhi kelancaran proses kegiatan belajar mengajar. Penelitian ini dilakukan menjelang UAN tahun ajaran 2015/2016 untuk siswa kelas XII. Kegiatan UAN tersebut cukup mempengaruhi waktu belajar kelas X dan XI,
2. Kebiasaan siswa mengikuti pembelajaran yang bersifat konvensional,

menyulitkan siswa untuk diajak berdiskusi pada waktu pembelajaran berlangsung. Hal itu juga didukung oleh kurangnya pengalaman peneliti mengelola kelas dengan baik pada proses pembelajaran.

3. Pada saat pembelajaran berlangsung, siswa cenderung pasif dan hanya mendengarkan penjelasan dari guru. Keadaan tersebut tidak memungkinkan guru segera mengetahui sejauh mana siswa tersebut telah menguasai kompetensi dasar yang diharapkan tercapai.
4. Penyajian pembelajaran belum sepenuhnya terpenuhi
5. Pertanyaan-pertanyaan yang ditampilkan dalam kartu *Truth* maupun kartu *Dare* belum sepenuhnya mencakup bahan yang dipertanyakan dalam instrumen uji kemampuan kognitif.

*Permainan Truth and Dare* ini kurang mempengaruhi hasil belajar siswa. Sedangkan dalam jurnal penelitian Aliffa menggunakan teams games tournament dalam pokok bahasan koloid berkontribusi sebesar 70.47% terhadap hasil belajar siswa. Angka koefisien determinasi lumayan besar, tidak tercapainya kontribusi hingga 100% kemungkinan dipengaruhi oleh beberapa hal selama proses pembelajaran, antara lain kurangnya pengelolaan kelas oleh guru. Angka koefisien determinasi media juga lumayan besar, tidak tercapainya angka koefisien sebesar 100% kemungkinan dipengaruhi oleh beberapa hal dalam proses pembelajaran adalah kurangnya pemahaman siswa terhadap sistem permainan) kurang penguasaan guru dalam pengelolaan kelas.

Penelitian yang kami lakukan yakni untuk memberikan solusi terhadap permasalahan penelitian sebelumnya. Dalam penelitian ini peneliti memperbaiki sistem pelaksanaan meliputi: waktu pelaksanaan, penelitian dilaksanakan untuk siswa kelas XI pada semester genap, disertai dengan pengolahan kelas yang kreatif dari peneliti sehingga memicu para siswa agar lebih aktif secara individual selama proses belajar berlangsung dengan bahan ajar yang disusun secara sistematis. Juga berdiskusi dalam kelompoknya untuk membahas materi koloid turnamen belajar, dimana setiap kelompok bersaing untuk menjawab pertanyaan yang ada.

## **1.2. Ruang Lingkup**

Ruang lingkup penelitian ini adalah penggunaan media permainan Truth and dare dan Teams Geams Tournament dalam pembelajaran materi koloid dan pengaruhnya terhadap hasil belajar dan aktivitas siswa secara individual di SMA. Keterlibatan siswa secara individu selama proses pembelajaran masih kurang dan keberanian siswa untuk mengungkapkan pendapat kurang optimal.

## **1.3. Rumusan Masalah**

- 1) Adakah perbedaan media Truth and Dare dengan Teams Games Tournament terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem koloid di SMA?
- 2) Adakah perbedaan media Truth and Dare dan Teams Games Tournament terhadap aktivitas belajar pada materi sistem koloid di SMA?

## **1.4. Batasan Masalah**

Pada penelitian ini penulis ingin melihat hasil dan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan media permainan truth and dare dengan Teams Games Tournament dalam pengajaran materi koloid di kelas XI

## **1.5. Tujuan Penelitian**

- 1) Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan media Truth dan Dare pada materi sistem koloid di SMA.
- 2) Untuk mengetahui perbedaan aktivitas siswa dengan menggunakan media *Permainan Teams Games Tournament*, terhadap aktivitas siswa pada materi sistem koloid di SMA.

## **1.6. Manfaat Penelitian**

- Bagi Guru

Memudahkan guru untuk menyampaikan materi dan umpan balik untuk mengetahui kesulitan siswa.

- Bagi Siswa  
Memudahkan siswa memahami materi, meningkatkan aktivitas siswa dalam berpendapat, mengembangkan pola berfikir, belajar dalam suasana menyenangkan, dan peningkatan belajar siswa mandiri.
- Bagi guru bidang studi lain  
Sebagai bahan pertimbangan atau gambaran guru bidang studi lain dalam penyampaian materi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
- Bagi Peneliti  
Mengetahui model pembelajaran yang baik, menambah wawasan, menambah kemampuan dan pengalaman dalam meningkatkan kompetensinya sebagai calon guru
- Bagi peneliti selanjutnya  
Mengembangkan pola pikir untuk membuat model pembelajaran yang baru.

### **1.7. Defenisi Oprasional**

Media permainan Truth and Dare pada penelitian ini sendiri yaitu Permainan Truth and Dare berasal dari kata truth yang dalam bahasa Indonesia berarti kebenaran dan dare yang berarti berani. Jadi permainan Truth and Dare ini adalah sebuah permainan yang di dalamnya berisi pertanyaan untuk dijawab secara jujur dan berisi tantangan yang harus dilakukan secara berani. Sedangkan hasil belajar yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah nilai atau skor yang diperoleh siswa pada tes akhir penelitian setelah pembahasan materi dengan media permainan truth and dare. Teams Games Tournmaent adalah Media pembelajaran yang mengembangkan aktivitas siswa, aspek keterampilan sosial sekaligus aspek kognitif dan aspek sikap siswa. Pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran dimana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya.