

BAB I PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan faktor yang sangat penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Upaya mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia adalah misi pendidikan yang menjadi tanggung jawab profesional setiap guru. Pendidikan harus mampu mendorong siswa agar dapat mengembangkan dirinya sendiri dalam mengembangkan konsep-konsep, kreativitas, kehendak, serta emosinya. Agar hal ini terwujud dibutuhkan ketepatan dalam memilih model dan strategi pembelajaran Penggunaan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan dipandang lebih efektif agar kecakapan dan pengetahuan yang diberikan oleh guru tersebut benar-benar menjadi milik atau bagian dari diri siswa, sehingga siswa turut aktif selama proses belajar mengajar berlangsung (Ibrahim , 2000).

Berdasarkan pengamatan peneliti ketika melaksanakan Program Pelatihan Lapangan Terpadu (PPLT) guru masih menggunakan metode konvensional (ceramah ,tanya jawab dan latihan) dalam pembelajaran kimia, kegiatan pembelajaran dimulai dengan menjelaskan materi ajar kemudian dilanjutkan dengan mengerjakan soal-soal dan tanya jawab. Pada pengamatan tersebut menunjukkan bahwa keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran sangat rendah, siswa cenderung pasif dan hanya mencatat keterangan yang diberikan oleh guru. Hal ini menyebabkan peranan dari siswa minim padahal metode pengajaran merupakan unsur penting untuk keberhasilan siswa dalam belajar. Jadi memilih dan menggunakan metode pengajaran harus mempertimbangkan diri siswa, yakni seberapa jauh siswa diikutsertakan dalam proses pengajaran untuk dirinya.

Salah satu metode pembelajaran yang mengakibatkan siswa terlihat lebih aktif adalah pembelajaran dengan menggunakan metode Make A Match. Model pembelajaran kooperatif *make a match* (mencari pasangan) memiliki sejumlah strategi pembelajaran yang efektif, digunakan untuk individu tertentu sesuai

dengan kemampuannya masing-masing. Penggunaan media berupa kartu indeks pada model pembelajaran *make a match* (mencari pasangan) diharapkan mampu merangsang siswa dalam proses belajar mengajar, membantu keefektifan proses pembelajaran, menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran, memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi yang diberikan, menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, membawa kesegaran dan variasi baru bagi pengalaman belajar siswa sehingga siswa tidak bersikap pasif (Agreranti.M , 2012).

Teknik Pembelajaran Make A Match dilakukan dalam kelas dalam suasana yang menyenangkan karena dalam pembelajarannya siswa dituntut untuk berkompetisi mencari pasangan dari kartu yang sedang dibawanya dalam waktu yang cepat. Guru menyiapkan kartu yang berisi persoalan atau permasalahan dan kartu yang bersisi jawabannya setiap siswa mencari dan mendapatkan sebuah kartu soal dan menacari jawabannya setiap siswa mencari kartu jawaban yang sesuai dengan persoalannya. siswa yang mendapatkan pasangan kartu yang benar dalam waktu yang telah ditentukan akan mendapatkan nilai – reward kartu dikumpulkan lagi dan dikocok untuk digunakan pada babak berikutnya (Agreranti.M , 2012).

Materi Sistem Koloid merupakan materi yang diajarkan pada kelas XI IPA semester genap. Materi koloid mempelajari mengenai perbedaan larutan sejati , koloid dan suspense , sifat sifat koloid gerak brown , adsorpsi , koagulasi , dll) dan jenis – jenis koloid . Materi koloid merupakan materi yang pada umumnya bersifat abstrak banyak konsep yang membutuhkan daya imajinasi untuk memahaminya seperti gerak acak partikel koloid (gerak Brown), proses pemisahan partikel koloid dengan arus listrik (elektroforesis) dan jenis koloid beserta fase terdispersi dan medium pendispersinya (Handayani.T, 2012).

Keberhasilan proses dan hasil pembelajaran juga dapat dipengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan dalam media pembelajaran berbasis computer salah satunya adalah Windows Movie Maker. Windows Movie Maker. Windows Movie Maker merupakan media pembelajaran Audio-Visual

yang berisi film pendek yang dibuat dari kumpulan foto , video dan suara,media ini diharapkan dapat menggambarkan konsep abstrak pada materi koloid secara jelas dan lebih menarik sehingga diharapkan siswa dapat lebih memahami materi koloid.

Keberhasilan model pembelajaran kooperatif tipe make a match dalam pembelajaran telah banyak diteliti. Penelitian yang dilakukan oleh Fauzia Agustifa pada tahun 2012 menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe make a match pada pokok bahasan Tata Nama Senyawa dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 68% ($76,58 \pm 5,70$),sedangkan pada pembelajaran konvensional meningkatkan hasil belajar sebesar 62% ($70,47 \pm 6,0$).Penelitian lain yang dilakukan oleh Asriati Manik pada tahun 2012 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe make a match dengan menggunakan media handout pada pokok bahasan hidrokarbon dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 69% ($73,38 \pm 9,20$),sedangkan pada pembelajaran konvensional meningkatkan hasil belajar sebesar 48% ($58,54 \pm 9,40$).Keberhasilan penggunaan media berbasis computer Windows Movie Maker juga telah banyak diteliti diantaranya oleh Rizky Melidya Utami (2012) yang menunjukkan hasil bahwa penggunaan media windows movie maker pada pokok bahasan struktur atom dan sistem periodik unsur dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 69% ($77,71 \pm 9,78$).Penelitian lain yang dilakukan oleh Gustina Panjaitan (2012) menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang diajar dengan media berbasis computer windows movie maker pada materi koloid dapat meningkat sebesar 50% ($72,05 \pm 9,62$).

Kegiatan penelitian ini dilakukan di MAN 3 Medan. Pemilihan lokasi penelitian ini didasarkan pada hasil observasi singkat mengenai model pembelajaran yang digunakan guru pada saat mengajar dan juga Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang harus dicapai siswa.Selama ini guru hanya menggunakan model pembelajaran konvensional dimana guru menyampaikan materi ajar dengan berceramah kemudian dilanjutkan dengan mengerjakan soal-soal latihan di papan tulis.Hal ini menyebabkan peran siswa tidak merata, hanya siswa – siswa pintar saja yang mau mengerjakan soal –soal di papan

tulis, sedangkan siswa yang lain hanya terduduk diam sambil mencatat keterangan yang ditulis temannya. Hal ini tentu sangat menyulitkan bagi siswa yang pasif dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai nilai KKM yang cukup tinggi yaitu 70. Oleh karena itu perlu adanya penerapan model pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran salah satu model yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran mencari pasangan (make a match) dengan model ini diharapkan seluruh siswa baik yang berkemampuan tinggi atau rendah dapat terlibat dalam kegiatan pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Berdasarkan semua hal yang diuraikan di atas peneliti tertarik untuk membuat penelitian dengan judul: “ **Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa Pada Pokok Bahasan Sistem Koloid** ”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan di atas maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Metode pengajaran guru yang bersifat monoton, kurang bervariasi, dan tidak menarik bagi siswa
2. Peran siswa dalam kegiatan belajar masih kurang karena pusat pembelajaran masih terletak pada kegiatan guru sehingga siswa cenderung pasif
3. Peran siswa tidak merata
4. Koloid merupakan pelajaran yang umumnya mencakup konsep yang abstrak.

1.3. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah hasil belajar siswa yang diajar dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make

a Match lebih tinggi dari pada hasil belajar siswa yang diajar dengan Model Pembelajaran Konvensional pada Pokok Bahasan Sistem Koloid “ ?

1.4. Batasan Masalah

Agar penelitian ini dapat dilaksanakan dengan baik dan terarah maka batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Penelitian dilakukan pada siswa kelas XI IPA MAN 3 Medan tahun ajaran 2012/2013
2. Pokok bahasan yang diajarkan adalah Sistem Koloid
3. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe make a match pada kelas eksperimen dan model pembelajaran konvensional (ceramah) pada kelas control.
4. Media pembelajaran yang digunakan adalah media Windows Movie Maker
5. Hasil belajar siswa setelah diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe make a match pada pokok bahasan Sistem Koloid.

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe make a match lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran konvensional (ceramah) pada pokok bahasan sistem koloid.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Bagi siswa : siswa akan terbantu dalam proses belajarnya karena adanya metode yang dapat mendukung pembelajaran siswa sehingga siswa akan lebih tertarik untuk mempelajarinya lebih dalam lagi.
- b. Bagi guru : guru tidak akan mengalami kesulitan lagi dalam proses belajar mengajar terutama pada pokok bahasan koloid, karena telah mengetahui metode yang sesuai untuk digunakan.

- c. Bagi sekolah : sebagai informasi yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah.
- d. Bagi peneliti : hasil penelitian ini akan menambah wawasan, kemampuan dan pengalaman dalam meningkatkan kompetensinya sebagai pendidik kelak.

1.7. Definisi Operasional

1. Model pembelajaran *make a match* merupakan salah satu jawaban atas kelemahan pembelajaran kooperatif guna meningkatkan partisipasi dan keaktifan siswa dalam kelas, guru menerapkan model pembelajaran *make a match*. Model *make a match* adalah bentuk pengajaran dengan cara mencari pasangan kartu yang telah dimiliki dan pasangan bisa dalam bentuk orang perorang apabila jumlah siswa banyak, kemudian berhadapan untuk saling menjelaskan makna kartu yang dimiliki. Metode *make a match* atau mencari pasangan merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan kepada siswa. Penerapan metode ini dimulai dari teknik yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin.
2. Media berbasis komputer yang digunakan peneliti dibuat dengan komputer bersifat visual yang menggunakan aplikasi Windows Movie Maker dan memuat materi sistem koloid. Berbagai materi sistem koloid ditampilkan secara audio visual yang menambah ketertarikan siswa dengan materi tersebut sehingga proses belajar tidak membosankan dan siswa dapat lebih memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak dalam materi sistem koloid.
3. Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa dari selisih nilai tes awal dan tes akhir siswa pada pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dan pembelajaran konvensional.
4. Sistem Koloid merupakan pokok bahasan kimia yang digunakan peneliti di MAN 3 MEDAN pada kelas XI IPA semester genap yang membahas tentang penggolongan koloid, sifat-sifat koloid, kegunaan koloid dan pembuatan koloid.