

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Depdiknas, 2003). Secara simplistik pendidikan didefinisikan sebagai sekolah, yakni proses pembelajaran yang dilaksanakan atau diselenggarakan di sekolah sebagai lembaga pendidikan formal.

Proses pembelajaran di sekolah merupakan suatu kegiatan yang perlu direncanakan dengan matang. Proses pembelajaran merupakan suatu usaha untuk membuat siswa belajar, sehingga situasi tersebut merupakan peristiwa belajar (*event of learning*) yaitu usaha untuk terjadinya perubahan tingkah laku dari siswa. Perubahan tingkah laku dapat terjadi karena adanya interaksi antara siswa dengan lingkungannya (Sunhaji, 2014). Kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah. Tercapai tidaknya tujuan pendidikan banyak tergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai anak didik (Slameto, 2003). Berdasarkan beberapa definisi tersebut disimpulkan bahwa pembelajaran kimia adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru dengan bahan ajar materi kimia dan dilaksanakan dengan menarik sehingga siswa memperoleh berbagai pengalaman di bidang kimia sesuai dengan standar isi sehingga timbul perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, serta nilai sikap dalam diri siswa terhadap kimia.

Kimia merupakan salah satu cabang ilmu sains yang erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Penerapan konsepnya dapat ditemukan dalam setiap aspek kehidupan. Namun, kecenderungan siswa yang hanya menghafal teori tetapi tidak mengaitkannya dengan penerapannya mengakibatkan siswa merasa sulit untuk mempelajari kimia.

Berdasarkan pengalaman peneliti saat menjalani Program Pengalaman Lapangan (PPL), banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mempelajari kimia, khususnya pada materi pokok sistem koloid, menurut siswa kesulitan tersebut terjadi karena materi yang disampaikan oleh guru cenderung membosankan karena model pembelajaran yang tidak bervariasi dan hanya berpusat pada guru. Selain itu penggunaan media ajar yang digunakan oleh guru kurang menarik minat siswa. Hal ini menyebabkan hasil belajar kimia siswa menjadi rendah.

Salah satu cara yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah-masalah tersebut adalah mengubah model pembelajaran konvensional dengan menerapkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa dan keaktifan siswa. Model pembelajaran yang dimaksud adalah *Team Game Tournament* dan *Make A Match* yang diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang baik dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada kedua model ini siswa diminta untuk menyelesaikan tantangan yang diberikan secara berkelompok setelah guru memberikan penjelasan materi kimia. Model tersebut juga dapat mengubah persepsi siswa terhadap pelajaran kimia menjadi lebih baik, sehingga siswa memiliki konsep serta gambaran yang menyenangkan mengenai pelajaran kimia.

Selain model, penggunaan media juga dapat membantu proses pembelajaran siswa menjadi lebih menyenangkan. Salah satunya dengan menggunakan media teka-teki silang dan *index card match* dalam proses belajar mengajar. Penggunaan kedua media tersebut diharapkan dapat membantu siswa menjawab soal-soal yang diberikan dengan lebih santai, karena soal disusun lebih sederhana sehingga membuat siswa dapat menikmati dalam menjawab soal-soal tersebut.

Beberapa penelitian sebelumnya dengan menggunakan model *Team Game Tournament* dengan berbantu media Teka-Teki Silang terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sari (2016) menyatakan bahwa “Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang dilengkapi dengan *Chemmigz* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Prestasi belajar siswa

meningkat pada siklus I ketuntasan aspek kognitif adalah 83% dan pada siklus II 89%”. Rakhmadhani (2013) menyatakan bahwa “Terdapat pengaruh signifikan dalam penerapan metode TGT berbantuan media TTS dan ular tangga pada pembelajaran materi koloid terhadap prestasi belajar kimia dibuktikan dengan nilai signifikansi ( $p < 0,05$ ) dan selisih nilai kognitif pada kelas eksperimen 1 lebih baik daripada kelas eksperimen 2”. Astrissi (2014) menyatakan bahwa” Penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang disertai media teka-teki silang efektif meningkatkan prestasi belajar siswa pada materi minyak bumi siswa kelas X SMA Negeri 3 Sukoharjo Tahun Pelajaran 2012/2013 yang dibuktikan dengan harga nilai  $t_{hitung}$  yaitu 4,873 lebih tinggi dari harga  $t_{tabel}$  yaitu 1,67 untuk prestasi belajar kognitif”. Basri (2014) menyatakan bahwa “Penerapan model kooperatif tipe *Make A Match* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar kimia siswa pada materi pokok senyawa turunan alkana”. Utari (2015) menyatakan bahwa “Terdapat perbedaan pembelajaran menggunakan model TGT yang dilengkapi media TTS dengan yang dilengkapi media ICM terhadap hasil belajar kognitif siswa”.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis tertarik untuk mencoba melakukan suatu penelitian dengan judul **“Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model *Team Games Tournaments* (TGT) Berbantu Media Teka-Teki Silang dengan Model *Make A Match* (MM) Berbantu Media *Index Card Match* pada Materi Sistem Koloid”**.

## 1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Pemahaman konsep dan daya serap siswa masih rendah.
2. Ketidaktahuan guru dalam memvariasikan model pembelajaran.
3. Kurangnya keaktifan dan minat siswa dalam proses belajar mengajar di kelas.

### 1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

Apakah ada perbedaan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan model *Team Games Tournaments* (TGT) berbantu media teka-teki silang dengan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan model *Make A Match* (MM) berbantu media *index card match* pada materi sistem koloid?

### 1.4. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah penelitian ini difokuskan pada:

1. Model pembelajaran yang digunakan adalah *Team Games Tournaments* (TGT) berbantu media Teka-Teki Silang dan Model *Make A Match* (MM) berbantu media *Index Card Match*.
2. Pokok materi yang dibahas adalah sistem koloid.
3. Penelitian hanya dilakukan terhadap siswa-siswi kelas XI IPA SMAN 17 Medan T.A 2018/2019.

### 1.5. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan model *Team Games Tournaments* (TGT) berbantu media teka-teki silang dengan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan model *Make A Match* (MM) berbantu media *index card match* pada materi sistem koloid.

### 1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Guru

Model *Team Games Tournaments* (TGT) berbantu media Teka-Teki Silang dan model *Make A Match* (MM) berbantu media *Index Card Match* dapat digunakan sebagai alternatif dan bahan pertimbangan bagi guru dalam upaya meningkatkan hasil belajar kimia siswa.

## 2. Bagi Peserta Didik

Model *Team Games Tournaments* (TGT) berbantu media Teka-Teki Silang dan model *Make A Match* (MM) berbantu media *Index Card Match* dalam pembelajaran diharapkan dapat menambah pemahaman siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi sistem koloid.

## 3. Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman langsung bagi peneliti pada proses belajar mengajar di kelas. Selain itu, juga dapat sebagai bahan perbandingan yang relevan bagi peneliti lain dikemudian hari.

### 1.7. Defenisi Operasional

1. Model pembelajaran *Team Games Tournaments* (TGT) melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement* (konsekuensi yang meningkatkan probabilitas bahwa suatu perilaku akan terjadi) di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.
2. Model pembelajaran *Make A Match* (MM) melibatkan siswa dalam menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu soal/ jawaban yang mereka pegang. Proses pembelajaran ini membuat siswa menjadi antusias dalam belajar.
3. Media Teka-Teki Silang merupakan media pembelajaran yang membuat siswa dapat menjawab soal-soal dengan lebih santai, karena soal-soal disusun dengan lebih sederhana membuat siswa dapat menikmati dalam menjawab soal-soal tersebut.
4. Media *Index Card Match* yaitu kartu yang terdiri dari kartu soal dan kartu jawaban dengan jumlah kartu jawaban lebih banyak daripada kartu soalnya. Hal ini bertujuan untuk memberikan jawaban pengecoh untuk beberapa kartu soal.
5. Hasil Belajar Siswa yaitu hasil dari rata-rata peningkatan nilai *pretest* dan nilai *post-test* siswa.