

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Niska dan Gregorius (2013) menyatakan bahwa pendidikan pada dasarnya adalah suatu upaya untuk mempersiapkan atau memberi bekal pada peserta didik agar kelak dikemudian hari mereka dapat hidup mandiri di masyarakat, tanggap terhadap segala permasalahan yang ada di lingkungan masyarakat serta memiliki keterampilan untuk menyelesaikan masalah. Tujuan pendidikan diperlukan dalam melaksanakan upaya menghasilkan masyarakat yang mandiri

Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan dirinya, sehingga mampu menghadapi segala perubahan dan permasalahan dengan sikap terbuka. Untuk dapat mengembangkan pendidikan di Indonesia, Pemerintah telah melakukan berbagai macam perubahan diantaranya perubahan kurikulum.

Kurikulum yang saat ini sedang dikembangkan oleh pemerintah di Indonesia adalah Kurikulum 2013, dimana pembelajaran tidak lagi didominasi oleh guru melainkan berpusat pada siswa dan guru hanya bertindak sebagai fasilitator, sebagaimana yang dikemukakan oleh Rosiyana, Dkk (2014) bahwa Seorang guru dalam pendidikan memegang peranan penting. Guru tidak hanya dituntut untuk memiliki kemampuan dalam pengalaman teoritis tapi juga harus memiliki kemampuan praktis. Kedua hal ini sangat penting karena seorang guru dalam pembelajaran bukanlah sekedar menyampaikan materi semata tetapi juga harus berupaya agar mata pelajaran yang sedang disampaikan menjadi kegiatan

pembelajaran yang menyenangkan dan mudah dipahami bagi siswa. Oleh karena itu, seorang guru harus dapat menciptakan proses pembelajaran yang menarik serta dapat diterima oleh siswa. Namun pada kenyataannya, masih terdapat begitu banyak guru yang belum mampu menerapkan proses pembelajaran yang kreatif serta menarik. Sebagian besar guru masih menggunakan proses pembelajaran dengan metode yang konvensional terutama untuk mata pelajaran MIPA.

Mata pelajaran kimia merupakan salah satu mata pelajaran wajib di sekolah menengah atas (SMA) yang sampai saat ini masih dianggap sulit, sehingga kurang diminati oleh siswa. Menurut Purwaningsih dkk (2013) faktor yang mempengaruhi rendahnya prestasi belajar siswa adalah kurangnya minat siswa terhadap mata pelajaran kimia dan pemahaman konsep kimia yang terlalu sedikit, sehingga siswa merasa jenuh dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMA Negeri 4 Gorontalo, banyak siswa yang kesulitan dalam mempelajari materi kimia diantaranya Pokok materi Sistem Koloid. Hal itu dapat dilihat dari rendahnya hasil belajar siswa pada materi koloid tahun pelajaran 2016/2017. Berdasarkan data nilai ulangan harian siswa kelas XI pada materi sistem koloid, Sebagian siswa belum mencapai KKM (Kriteria ketuntasan Minimum) yaitu sebanyak 72%. Nilai KKM yang ditetapkan oleh pihak sekolah adalah 70, sementara nilai yang diperoleh siswa masih dibawah dari 70. Dalam proses pembelajaran, guru juga masih kurang dalam hal menerapkan sistem pembelajaran yang kreatif dan dapat menarik minat belajar siswa. Guru cenderung menggunakan metode ceramah disertai mencatat. Guru masih

menggunakan papan tulis sebagai media mencatat dan buku sebagai panduan mengajar. Kondisi ini mempengaruhi hasil belajar siswa dalam pembelajaran.

Materi koloid sangat erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Penerapan sifat-sifat koloid banyak kita jumpai dalam bidang industri, pertanian, maupun kedokteran. Sehingga materi koloid menjadi sangat penting untuk dipelajari dan dipahami. Pentingnya materi sistem koloid ini belum banyak disadari oleh pendidik (guru), sehingga materi pembelajaran sistem koloid dianggap kurang penting dan tidak ada kaitannya dengan cabang-cabang kimia yang lain. Materi ini berisi materi-materi yang sifatnya banyak hafalan. Penyajian materi koloid dengan melibatkan siswa aktif dalam bermain bersama dengan kelompoknya diharapkan mampu memberi kontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa untuk selalu belajar berprestasi.

Menurut Davis dkk (2009) Pembelajaran kooperatif adalah sistem kerja atau belajar kelompok yang terstruktur. Pembelajaran kooperatif merupakan suatu cara pendekatan atau serangkaian strategi yang khusus dirancang untuk memberikan dorongan kepada siswa agar bekerja sama selama proses pembelajaran serta dapat meningkatkan belajar siswa lebih baik (Isjoni, 2012).

Djamarah (2010) menemukakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Untuk itu penerapan proses pembelajaran dengan menggunakan model TGT

memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Seperti yang telah dilakukan oleh Putra dkk (2014), dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas IV Di Gugus VIII Kecamatan Kubutambahan” Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran TGT dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas IV SD di Gugus VIII Kecamatan Kubutambahan tahun pelajaran 2013/2014.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini adalah permainan ludo. Ludo merupakan permainan yang hampir mirip dengan ular tangga. Namun permainan ini dimainkan secara berkelompok dan terdiri dari 4 kelompok dimana setiap kelompok berlomba-lomba untuk bisa terlebih dahulu mencapai *finish*. Pada permainan ini siswa dapat lebih termotivasi untuk bisa menjawab soal karena setiap soal yang dijawab memiliki poin-poin tertentu dan poin tersebut yang nantinya akan digunakan untuk bisa melangkah menuju garis *finish*. Selain itu, karena permainan Ludo merupakan permainan kelompok maka siswa dapat lebih meningkatkan kerjasama yang baik antar siswa.

Berdasarkan uraian diatas, maka dalam penelitian ini peneliti mengangkat judul ‘Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Menggunakan Media Permainan Ludo Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Koloid Bagi Siswa SMA

1.2 Identifikasi Masalah

Dari uraian Latar Belakang di atas, dapat diidentifikasi masalah-masalah yang terjadi sebagai berikut:

- a. Kurangnya minat belajar siswa pada materi kimia Koloid
- b. Rendahnya hasil belajar siswa pada materi kimia Koloid
- c. Pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru
- d. Penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka diambil rumusan masalah yaitu: Apakah Ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan media permainan Ludo terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem koloid?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan Dari penelitian ini yaitu: Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan media permainan ludo terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem koloid.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi siswa, guru dan semua pihak pembaca antara lain:

- a. Manfaat Bagi siswa

Manfaat dari penelitian ini bagi siswa adalah

- 1) Dapat meningkatkan hasil belajar siswa

2) Dapat Menumbuhkan semangat kompetisi dalam proses pembelajaran dengan berlomba untuk mendapatkan poin terbanyak.

b. Manfaat Bagi guru

Dapat dijadikan sebagai acuan model pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan hasil belajar kimia siswa