

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar yang dengan sengaja direncanakan untuk mencapai tujuan yang telah diterapkan. Pendidikan dapat diartikan sebagai sebuah proses dengan metode-metode tertentu sehingga siswa memperoleh pengetahuan, pemahaman dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan.<sup>1</sup> Pendidikan juga dapat didefinisikan sebagai usaha sadar dan terencana yang sistematis dalam upaya memanusiaakan manusia.<sup>2</sup>

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses terjadinya interaksi timbal balik antara guru dan siswa melalui kegiatan belajar dan mengajar yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan adanya interaksi, maka diharapkan keikutsertaan siswa dalam kegiatan proses belajar mengajar akan lebih aktif. Sebagai mana firman Allah SWT didalam surat Al-Alaq ayat 1-5<sup>3</sup>, yang berbunyi:

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ أَلَمْ يَكُنْ أَلَكْرَمُ ۝  
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَم ۝

Artinya:

“Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah, Bacalah, dan Tuhanmulah yang maha pemurah, yang mengajar (manusia) dengan perantara kalam, Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya”

<sup>1</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta, 2009), hal. 10.

<sup>2</sup> Zaitun, *Sosiologi Pendidikan* (Pekanbaru, 2009), hal. 55.

<sup>3</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan terjemahnya* (Jakarta, 2002), hal. 301-302.

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi antara guru dan siswa. Proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila siswa mencapai kompetensi yang diharapkan, karena hal itu merupakan cerminan dari kemampuan siswa dalam memahami suatu materi.<sup>4</sup> Pelaksanaan proses belajar yang baik sangat dipengaruhi oleh suatu perencanaan proses belajar mengajar dikelas. Seorang guru diharapkan mampu untuk merencanakan kegiatan belajar mengajar secara efektif. Guru mempersiapkan suatu perencanaan agar apa yang menjadi tujuan dalam pengajaran dapat tercapai dengan baik.<sup>5</sup>

Untuk meningkatkan mutu pendidikan, seorang guru tidak hanya memiliki jenjang pendidikan yang tinggi tetapi dituntut untuk menciptakan suatu pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Oleh karena itu, guru mempunyai tugas dan kewajiban yang berat sehingga menuntut profesionalitasnya dalam menciptakan suatu pembelajaran. Guru dapat mengembangkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif, sehingga proses pembelajaran dapat bermakna.<sup>6</sup>

Salah satu materi yang dipelajari di SMA kelas XI IPA adalah pelajaran kimia. Pelajaran kimia ini bersifat konsep, selama ini kebanyakan guru hanya mengajarkan konsep-konsepnya saja, tanpa penambahan aplikasi dari konsep tersebut. Beberapa materi kimia banyak yang berisi konsep-

<sup>4</sup>Helivia Elvandari dan Kasmadi Imam Supardi, *Penerapan Model Pembelajaran Probing-Prompting Berbasis Active Learning Untuk Meningkatkan Ketercapaian Kompetensi Siswa* (Semarang: FMIPA Kimia Universitas Negeri Semarang, 2016), hal. 1651-1660.

<sup>5</sup> Slameto, *Belajardan Faktor-faktor yang mempengaruhinya* (Jakarta, 2010), hal. 2.

<sup>6</sup> Trianto, *Model-model pembelajaran Inovatif Berorientasi Kontraktivistik* (Jakarta, 2007), hal. 1.

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

konsep yang cukup sulit untuk dipahami oleh siswa, karena menyangkut reaksi-reaksi kimia, hitung-hitungan dan konsep-konsep yang bersifat abstrak. Salah satunya yaitu materi koloid. System koloid merupakan materi pembelajaran kimia yang bersifat hafalan yang memerlukan pemahaman siswa. sejauh ini kelas masih berfokus pada guru sebagai sumber utama pengetahuan, kemudian ceramah menjadi pilihan utama strategi belajar menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran.<sup>7</sup>

Berdasarkan observasi dan hasil wawancara yang peneliti lakukan di SMA Negeri 3 Tapung dengan guru kimia kelas XI didapatkan informasi, diantaranya masih ada siswa yang belum mencapai standar kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang sudah ditentukan oleh sekolah untuk mata pelajaran kimia yaitu 75. Hal ini menunjukkan belum tercapai hasil belajar siswa kimia yang optimal. Pada umumnya proses pembelajaran kimia oleh guru hanya sebatas penyampaian konsep-konsep. Khususnya pada materi koloid, biasanya guru masih menggunakan model konvensional yaitu metode ceramah. Penerapan model ini mengakibatkan pembelajaran hanya berpusat pada guru, sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran dan membuat siswa menjadi malas dalam belajar. Siswa jarang atau bahkan tidak mau bertanya ketika diberi kesempatan untuk bertanya padahal siswa belum mengerti dengan pembelajaran yang diterangkan. Hal ini disebabkan karena kurangnya keberanian siswa dalam mengemukakan pendapatnya sendiri, sehingga dibutuhkan suatu strategi yang tepat.

<sup>7</sup> Yatim Riyanto, Paradigma baru pembelajaran, (Jakarta, 2009), hal. 163.

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Strategi pembelajaran merupakan salah satu syarat terjadinya keefektifan pembelajaran. Pencapaian hasil belajar akan menjadi semakin baik apabila pendekatan belajar baik. Dikarenakan pendekatan belajar yang diterapkan dengan baik tersebut dapat menjamin kebutuhan belajar dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Sehingga strategi pembelajaran dapat menjadi indikasi untuk mengetahui pencapaian dan peningkatan hasil belajar.

Berdasarkan pernyataan diatas, Salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu dengan penerapan strategi pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat memahami dan mengembangkan suatu potensi pada dirinya. Sehingga siswa lebih aktif dan mudah memahami materi khususnya materi koloid . salah satu strategi yang dapat digunakan yaitu Strategi pembelajaran *Learning Start With A Question (LSQ)*. *Learning Start With A Question (LSQ)*. merupakan strategi pembelajaran aktif dalam bertanya. Agar siswa aktif dalam bertanya, maka siswa diminta untuk mempelajari materi yang akan dipelajari, yaitu dengan membaca terlebih dahulu, dengan membaca maka siswa memiliki gambaran tentang materi yang akan dipelajari, sehingga apabila dalam membaca atau membahas materi tersebut terjadi kesalahan konsep akan terlihat dan dapat dibahas serta dibenarkan secara bersama-sama<sup>8</sup> Strategi ini menggugah siswa mencapai kunci belajar yaitu bertanya.<sup>9</sup> Penerapan Startegi LSQ ini disertai dengan media *Crossword Puzzle*.

<sup>8</sup> Silberman, *Active Learning 101 Strategi Pembelajaran Aktif* (Yogyakarta, 2007), hal.144.

<sup>9</sup> Zaini, *Strategi Pembelajaran Aktif* (Yogyakarta, 2010), hal. 46.



## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

*Crossword Puzzle* ini disebut juga dengan teka-teki silang merupakan permainan bahasa dengan cara mengisi kotak-kotak dengan huruf sehingga membentuk kata yang dapat dibaca, baik secara vertikal maupun horizontal. *Crossword Puzzle* ini memiliki keuntungan yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam menjawab soal karena terdapat unsur permainan, meningkatkan kerja sama yang sehat antar siswa, merangsang siswa untuk berpikir kritis dan kreatif, memacu siswa untuk lebih teliti dalam mengerjakan soal.<sup>10</sup> Dengan menggunakan media *Crossword Puzzle*, siswa akan mudah untuk mengingat materi yang dipelajari. Media *Crossword Puzzle* adalah salah satu bentuk permainan yang mampu mengasah kemampuan berpikir seseorang.<sup>11</sup> Kelebihan Media *Crossword Puzzle* diatas dapat digunakan untuk materi-materi yang bersifat hafalan seperti materi koloid.

Peneliti melihat adanya kesesuaian antara strategi pembelajaran *LSQ* dengan menggunakan media *Crossword Puzzle* dalam pelaksanaan pembelajaran. Hal ini didasari pertimbangan bahwa melalui strategi pembelajaran *LSQ* siswa dituntut untuk aktif dalam bertanya, melalui bertanya akan memberikan banyak manfaat yaitu siswa menjadi berpikir, menghilangkan perasaan malu dan takut, serta melatih siswa lebih aktif

<sup>10</sup>Rani Fathonah, Sugiharto Dan Suryadi Budi Utomo, *Studi Komparasi Penggunaan Media Teka-Teki Silang (TTS) Dengan Kartu pada Pembelajaran Kimia melalui Pendekatan Contextual Teaching And Learning (CTL) terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Materi Zat Adiktif dan Psikotropika Kelas VII SMP N 2 Ngadirojo Wonogiri Tahun Pelajaran 2011/2012* (Surakarta: Universitas Sebelas Maret, 2013), hal. 68-76.

<sup>11</sup> Nirmalasari, Dewi, Bakti Mulyani dan Budi Utami, *Studi Komperasi Penggunaan Media Mind Mapping dan Crossword Puzzle pada Metode Proyek ditinjau dari Keaktivitas Siswa terhadap Prestasi Belajar pada Materi Pokok Sistem Koloid Kelas XI Semester Genap SMA N 1 Banyudono Tahun Pelajaran 2012/2013*, (Surakarta: Universitas Sebelas Maret, 2013), hal. 110-117.

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dalam proses pembelajaran. Sedangkan *Crossword Puzzle* dapat digunakan sebagai media dalam membantu proses belajar dengan tujuan meninjau kembali pelajaran yang telah dipelajari agar siswa lebih lama dalam mengingatnya, karena pada umumnya permasalahan dalam pembelajaran ialah siswa hanya mengingat materi ketika waktu belajar saja, setelah jam pelajaran habis maka materi yang didapat sudah lupa.

Dari penelitian yang dilakukan oleh Susanto dan Manuto pada tahun 2013 di SMK Negeri 2 Surabaya menyimpulkan bahwa pembelajaran aktif tipe *LSQ* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa SMK Negeri 2 Surabaya sebesar 5 %.<sup>12</sup> Dan penelitian yang dilakukan oleh Fathonah S, Sugiharto dan Utomo di SMP N 2 Ngadirojo, bahwa penggunaan media Teka-teki silang lebih aktif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dibanding media kartu pada pembelajaran kimia melalui pendekatan CTL yang hasilnya uji t-pihak kanan  $t_{hitung}$  prestasi belajar aspek kognitif (1,861) dan aspek afektif (2,839) lebih besar dari  $t_{Tabel}$  ( 1,645).<sup>13</sup>

Berdasarkan pemaparan latar belakang permasalahan di atas, peneliti melakukan penelitian dengan judul: ”Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran *Learning Start With A Question* (LSQ) disertai Media *Crossword Puzzle* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Koloid”

<sup>12</sup> Suryo Budi Susanto, Munato, *Pengaruh Strategi Learning Start With A Question terhadap Hasil Belajar Siswa pada Standar Kompetensi Memahami Sifat Dasar Sinyal Audio Di SMK Negeri 2 Surabaya* (Surabaya: Universitas Negeri Semarang, 2013), hal. . 432.

<sup>13</sup> Rani Fathonah, S, Sugiharto, Suryadi Budi Utomo, *Loc. Cit*, hal. 75

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## B. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahan dalam memahami judul penelitian ini, maka penulis perlu menegaskan beberapa istilah yang terdapat pada judul.

1. *Learning Start With A Question (LSQ)* adalah suatu cara menciptakan pola belajar aktif yang merangsang peserta didik untuk bertanya tentang mata pelajaran mereka, tanpa penjelasan dari pengajar terlebih dahulu.<sup>14</sup>
2. *Crossword Puzzle* atau TTS (Teka-teki Silang) adalah permainan bahasa dengan cara mengisi kotak-kotak dengan huruf-huruf sehingga membentuk kata yang dapat dibaca, baik secara vertikal maupun horizontal yang memberikan pemahaman terhadap materi secara mudah dan mendalam.<sup>15</sup>
3. Hasil Belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.<sup>16</sup> Hasil belajar merupakan tingkat penguasaan yang dicapai oleh pelajar dalam mengikuti program belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan.
4. Koloid adalah campuran yang berada antara larutan sejati dan suspensi.<sup>17</sup>

## C. Permasalahan

### 1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

- a. Terdapat banyak siswa yang belum mencapai KKM yaitu 75.

<sup>14</sup> Melvin L. Silberman, *Active Learning* (Yogyakarta, 2005), hal. 144.

<sup>15</sup> Rani Fathonah S, Suggiharto, Suryadi Budi Utomo, *Loc.Cit*, hal. 70.

<sup>16</sup> Nana Sandjana, *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung, 2008), hal. 22.

<sup>17</sup> Syukri, S, *Kimia Dasar 2* (Bandung, 1999), hal. 465.

**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- b. Pembelajaran yang dilakukan di sekolah tersebut umumnya masih terpusat pada guru.
- c. Siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa menjadi malas dalam belajar.
- d. Siswa jarang atau tidak mau bertanya pada saat proses pembelajaran.
- e. Kurangnya keberanian siswa dalam mengemukakan pendapatnya sendiri.

## 2. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan mencapai sasaran, maka peneliti membatasi permasalahan yang terfokus yaitu pada pengaruh penerapan Strategi Pembelajaran *LSQ* disertai media *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada materi koloid.

## 3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah bagaimana ada pengaruh penerapan strategi pembelajaran *LSQ* dengan media *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada materi koloid.

## D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

### 1. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan Strategi Pembelajaran *LSQ* disertai media *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada materi koloid.



**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 2. Manfaat Penelitian

### a. Bagi Siswa

Penelitian ini sangat bermanfaat untuk mempengaruhi hasil belajar siswa.

### b. Bagi Guru

Strategi pembelajaran *LSQ* disertai media *Crossword Puzzle* yang dilakukan peneliti diharapkan menjadi salah satu alternatif dalam upaya mempengaruhi hasil belajar siswa, mendorong upaya peningkatan profesionalisme guru serta menumbuhkan wawasan berfikir ilmiah.

### c. Bagi Sekolah

Tindakan yang dilakukan pada penelitian ini diharapkan dapat dijadikan salah satu bahan masukan dalam menentukan model pembelajaran yang efektif terutama dalam pembelajaran kimia untuk meningkatkan mutu sekolah ke arah yang lebih baik.

### d. Bagi Peneliti

Penelitian ini akan menambah wawasan dan pengetahuan penulis tentang model pembelajaran dan untuk penulisan ilmiah.