

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses untuk mendapatkan ilmu pengetahuan yang bermanfaat dalam kehidupan<sup>1</sup>. Ilmu pengetahuan sangat memiliki peran penting bagi kehidupan di dunia bahkan di akhirat, karena dengan ilmu pengetahuan seseorang mempunyai arah untuk menjalankan hidup. Tidak hanya itu, di dalam Al-Qur'an telah dijelaskan bahwa Allah SWT memposisikan manusia yang memiliki ilmu pengetahuan pada derajat yang tinggi seperti pada surat Al-Mujadalah ayat 11 yang berbunyi :

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ (١١)

Artinya: “Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat, dan Allah maha mengetahui apa yang kamu kerjakan”.(QS. Al-Mujadalah (58): 11)

Ini menunjukkan bahwa mereka yang memiliki ilmu pengetahuan mempunyai posisi yang lebih tinggi daripada orang yang tidak mempunyai ilmu pengetahuan. Namun, Al Qur'an tidak membatasi cara manusia memperoleh ilmu pengetahuan. Artinya, ilmu pengetahuan bisa didapat di mana saja, baik dari lingkungan keluarga maupun pendidikan di sekolah.

Pendidikan sekolah merupakan pendidikan yang diperoleh seseorang di sekolah secara teratur, sistematis, bertingkat, dan dengan

---

<sup>1</sup> Dimiyati dan Mudjiono, 2006, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta, hal. 14

## 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.

mengikuti syarat-syarat yang jelas dan ketat (mulai dari Taman kanak-kanak sampai Perguruan Tinggi)<sup>2</sup>, dimana sekolah merupakan bagian dari sistem pendidikan formal yang mempunyai aturan-aturan jelas atau lebih dikenal dengan GBPP (Garis-garis Besar Program Pengajaran) sebagai acuan proses pembelajaran dan guru sebagai fasilitator yang berperan dalam keberhasilan seorang siswa. Keberhasilan siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya adalah peranan seorang guru, dimana salah satu kriteria guru yang baik adalah guru yang mempunyai strategi pembelajaran yang bervariasi dalam mengajar.

Strategi pembelajaran mempunyai andil yang cukup besar dalam kegiatan belajar mengajar. Penggunaan strategi yang tepat dan bervariasi akan dapat menarik perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran. Di dalam proses pembelajaran guru harus memiliki kecakapan dalam menguasai strategi, agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien. Untuk tercapainya tujuan maka guru harus mampu menguasai metode mengajar<sup>3</sup>. Oleh karena itu, guru harus menyesuaikan penggunaan strategi belajar dengan kondisi dan suasana kelas serta mengadakan variasi-variasi pembelajaran sehingga suasana pembelajaran tidak membosankan siswa tetapi lebih meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran<sup>4</sup>.

<sup>2</sup> Hasbullah, 2011, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*, Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, hal. 46

<sup>3</sup> Roestiyah N.K, 2001, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta, hal. 75

<sup>4</sup> Syaiful Bahri Djamarah, 2006, *Strategi Belajar Mengajar Edisi Revisi*, Jakarta: Rineka Cipta, hal. 79

## 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.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan penulis dengan salah seorang guru kimia SMA Negeri 5 Pekanbaru dan observasi dengan siswa kelas XII menyebutkan bahwa materi Koloid merupakan salah satu materi yang membosankan dan kurang diminati siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata 77,2 sedangkan kriteria ketuntasan minimum yang ditetapkan oleh pihak sekolah untuk pokok bahasan Koloid adalah 80. Studi pendahuluan juga memberi penjelasan hal-hal yang menyebabkan lemahnya hasil belajar siswa, diantaranya siswa jarang melakukan diskusi kelompok, sehingga kurangnya partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, proses belajar yang monoton (berpusat pada guru) sehingga siswa beranggapan bahwa pelajaran kimia adalah pelajaran yang dianggap membosankan.

Selain itu, studi pendahuluan menyatakan bahwa materi ini juga sering disuguhkan dengan metode ceramah atau hanya menginstruksikan pada siswa untuk membaca buku paket, padahal penggunaan metode ceramah pada materi yang membosankan dapat membuat siswa kurang aktif dalam pembelajaran<sup>5</sup>. Sehingga siswa hasil belajar siswa jadi kurang maksimal. Untuk itu, dibutuhkan inovasi model pembelajaran sebagai alternatif solusi bagi permasalahan tersebut. Salah satu solusinya adalah memberikan pembelajaran menggunakan model yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa guna menghindari kebosanan. Model pembelajaran yang

---

<sup>5</sup> Tukiran Taniredja, 2011, *Model Pembelajaran Inovatif*, Bandung: Alfabeta, hal. 45



memenuhi kriteria tersebut diantaranya adalah model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT).

Model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* merupakan penerapan model pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan keaktifan siswa, aspek keterampilan sosial sekaligus aspek kognitif dan aspek sikap siswa. Model ini memiliki karakteristik yaitu permainan akademik atau lomba kuis, sehingga sangat cocok untuk materi koloid yang menurut siswa merupakan materi yang membosankan. Sehingga dalam proses pembelajaran siswa lebih dapat memahami materi dengan baik.

Disamping itu, untuk pembelajaran koloid yang materinya bersifat abstrak, juga memerlukan media untuk dapat membuat materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkrit dan dapat dipahami siswa. Diantaranya adalah dengan memberikan tampilan visualisasi seperti *Microsoft Power Point* yang didesain khusus dan dengan menambahkan animasi dan video abstraksi koloid didalamnya. Selain itu media *Microsoft Power Point* juga mudah diaplikasikan dan dapat meningkatkan minat siswa dalam memperhatikannya dan mengatasi kebosanan siswa pada materi kimia yang bersifat abstrak. Dengan demikian, paduan antara model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* dengan media *Microsoft Power Point* diharapkan dapat lebih mengoptimalkan potensi otak siswa dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran serta mengoptimalkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan data penelitian penerapan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* yang pernah dilakukan sebelumnya,

## 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.

dimana penerapan model pembelajaran TGT yang disertai media Kartu Soal dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada materi Hidrolisis Garam. Dalam penelitian ini, prestasi belajar yang dimaksud adalah penilaian kognitif maupun afektif yaitu prestasi belajar kognitif dan afektif siswa pada kelas yang menerapkan metode TGT disertai media Kartu Soal dengan rata-rata prestasi kognitif berturut-turut 83,84 dan 77,23 serta afektif berturut-turut 121,00 dan 113,13<sup>6</sup>.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu dilakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament dengan Media Microsoft Power Point terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 5 Pekanbaru**”, guna menemukan solusi terbaik bagi peningkatan hasil belajar kimia siswa di sekolah ini.

## B. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahan dalam memahami judul dalam penelitian ini, maka perlu adanya definisi istilah-istilah, yaitu :

### 1. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual dan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, berfungsi sebagai pedoman bagi perancang

<sup>6</sup> Nur Aliffah, Ashadi dan Budi Hastuti, 2013, *Pengaruh Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dan Gaya Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Pokok Hidrolisis Garam Kelas XI Semester 2 SMA Negeri 4 Surakarta Tahun Pelajaran 2012/2013*, Pendidikan Kimia, Surakarta.

## 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.

pengajaran, serta para guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar<sup>7</sup>.

## 2. *Teams Games Tournament*

Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* merupakan model pembelajaran yang mirip dengan STAD dikembangkan oleh Slavin. Hanya saja TGT umumnya fokus pada level kemampuan saja dan kuis pada STAD berganti menjadi *game akademik* pada TGT<sup>8</sup>.

## 3. *Media Microsoft Power Point*

*Media Microsoft Power Point* merupakan sebuah software yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan Microsoft, dan merupakan salah satu program berbasis multi media<sup>9</sup>.

## 4. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar<sup>10</sup>.

## 5. Koloid

Koloid merupakan sistem dispersi dengan ukuran partikel yang lebih besar dari larutan, tetapi lebih kecil daripada suspensi<sup>11</sup>.

<sup>7</sup> Abdul Majid, 2013, *Strategi Pembelajaran*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, hal. 13

<sup>8</sup> Miftahul Huda, 2012, *Cooperative Learning*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, hal. 116

<sup>9</sup> Daryanto, 2010, *Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Gava Media, hal. 163

<sup>10</sup> Dimiyati dan Mudjiono, *Op.Cit*, hal. 3

<sup>11</sup> Syukri S, 1999, *Kimia Dasar 2*, Jakarta: ITB, hal. 453

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.

## C. Permasalahan

### 1. Identifikasi Masalah

Adapun masalah pokok dalam penelitian dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- a. Nilai mayoritas siswa masih dibawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 80.
- b. Siswa kurang aktif dalam pembelajaran terutama pada materi hafalan.
- c. Materi kimia yang bersifat abstrak membuat siswa bosan dalam proses pembelajaran, diantaranya adalah materi Koloid yang membutuhkan solusi.

### 2. Batasan Masalah

Agar tidak terjadi kesalahan dalam memahami masalah yang diteliti dan mengingat keterbatasan waktu, tenaga dan biaya, maka penulis perlu membuat batasan masalah yaitu pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* dengan media *Microsoft Power Point* terhadap hasil belajar siswa pada ranah kognitif pada materi koloid Tahun Ajaran 2015/2016 kelas XI IPA di SMA Negeri 5 Pekanbaru.

### 3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

Apakah terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* dengan media *Microsoft Power Point* terhadap hasil belajar siswa pada pokok bahasan koloid di SMA Negeri 5 Pekanbaru?

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.

## D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

### 1. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* dengan media *Microsoft Power Point* terhadap hasil belajar siswa pada pokok bahasan koloid di SMA Negeri 5 Pekanbaru.

### 2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi siswa, melalui penggunaan metode pembelajaran *Team Games Tournament* ini diharapkan dapat menarik minat belajar siswa tentang kimia dengan adanya suasana yang berbeda dan menyenangkan, mengembangkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran kimia.
- b. Bagi guru, dapat digunakan sebagai pertimbangan dalam menerapkan variasi model pembelajaran.
- c. Bagi sekolah, sebagai sumbangan pemikiran penulis kepada lembaga pendidikan khususnya pada SMA Negeri 5 Pekanbaru.
- d. Bagi peneliti, dapat menjadi tahap belajar yang mendalam tentang penelitian pendidikan kimia, serta berbagai metodologi dan penggunaan model dan media pembelajaran.