

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI KELARUTAN DAN HASIL KALI KELARUTAN DI SMA NEGERI 2 PADANG PANJANG

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Kimia Sebagai Salah Satu
Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



OLEH :

SUCI DWI RAHAYU PUTRI

96957/2009

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KIMIA
JURUSAN KIMIA
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2013**

PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Nama : Suci Dwi Rahayu Putri
NIM/BP : 96957/2009
Program Studi : Pendidikan Kimia
Jurusan : Kimia
Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

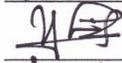
dengan judul

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI KELARUTAN DAN HASIL KALI KELARUTAN DI SMA NEGERI 2 PADANG PANJANG

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi Jurusan Kimia Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Padang

Padang, 15 Juli 2013

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Usman Bakar, M.Ed, St	1. 
2. Sekretaris	: Yerimadesi, S.Pd, M.Si	2. 
3. Anggota	: Drs. H. Zul Afkar, M.S	3. 
4. Anggota	: Dr. Mawardi, M.Si	4. 



KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL RI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
JURUSAN KIMIA
Jl. Prof. Dr.Hamka, Kampus Air Tawar Padang 25131 Telp. (0751) 7057420

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Suci Dwi Rahayu Putri
NIM/TM : 96957/2009
Program Studi : Pendidikan Kimia
Jurusan : Kimia
Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan di SMA Negeri 2 Padang Panjang** adalah benar merupakan hasil karya saya. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan ilmiah yang lazim. Apabila suatu saat nanti saya terbukti melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan hukum negara yang berlaku, baik di Universitas Negeri Padang maupun di masyarakat dan negara. Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, 15 Juli 2013
Yang menyatakan,

Suci Dwi Rahayu Putri

ABSTRAK

Suci Dwi Rahayu Putri: Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan di SMA Negeri 2 Padang Panjang

Proses pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh oleh siswa. Semakin tinggi prestasi belajar yang diperoleh, maka tingkat keberhasilan proses pembelajaran juga akan semakin tinggi. Pembelajaran yang pasif, cenderung membuat proses pembelajaran monoton atau kurang menarik yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Salah satu alternatif yang dapat dilakukan untuk menciptakan suasana belajar yang dapat meningkatkan keaktifan siswa serta hasil belajar siswa adalah dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan pengaruh penerapan model pembelajaran tipe TGT terhadap hasil belajar siswa pada materi kelarutan dan hasil kali kelarutan di SMA Negeri 2 Padang Panjang. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan rancangan penelitian *Randomized Control Group Only Design*. Populasi penelitian ini ialah seluruh siswa kelas XI IPA SMA Negeri 2 Padang Panjang yang terdaftar pada tahun ajaran 2012/2013. Sampel penelitian diambil dari anggota populasi, pengambilannya menggunakan teknik *Random Sampling*. Diperoleh kelas XI IPA₁ sebagai kelas kontrol dan kelas XI IPA₂ sebagai kelas eksperimen. Pengumpulan data dilakukan dengan pemberian tes pada akhir penelitian. Dari hasil penelitian diperoleh bahwa kelas eksperimen dengan penerapan model pembelajaran tipe TGT memiliki nilai rata-rata yaitu 83,91, sedangkan kelas kontrol dengan penerapan model pembelajaran konvensional memiliki rata-rata yaitu 75,48. Hasil uji normalitas dan homogenitas dari kedua kelas sampel diperoleh bahwa kedua kelas sampel terdistribusi normal dan mempunyai varians yang homogen. Setelah dilakukan uji-t pada taraf kepercayaan 0,05 didapatkan $t_{hitung} = 3,44$ dan $t_{tabel} = 1,67$ artinya $t_{hitung} > t_{tabel}$. Berarti hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dengan penerapan model pembelajaran tipe TGT lebih tinggi secara signifikan dari kelas kontrol dengan penerapan pembelajaran konvensional kelas XI IPA di SMA Negeri 2 Padang Panjang.

Kata Kunci : Cooperative Learning, Teams Games Tournament (TGT), Hasil Belajar, Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan di SMA Negeri 2 Padang Panjang ”**

Dalam penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan, bimbingan, arahan dan petunjuk dari berbagai pihak, oleh sebab itu dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Usman Bakar, M.Ed, St selaku Pembimbing I sekaligus sebagai Penasehat Akademis (PA).
2. Ibu Yerimadesi S.Pd, M.Si. selaku Pembimbing II.
3. Bapak Drs. H. Zul Afkar, M.S, dan Bapak Dr. Mawardi, M.Si selaku Dosen Pembahas.
4. Ibu Dra. Andromeda, M.Si selaku Ketua Jurusan Kimia FMIPA Universitas Negeri Padang
5. Ibu Ernawati Syafar, S.Pd, M.M selaku Kepala Sekolah SMA Negeri 2 Padang Panjang.
6. Bapak Dr. Hardeli, M.Si selaku Ketua Program Studi Pendidikan Kimia FMIPA Universitas Negeri Padang.
7. Ibu Almi Yan Maria S.Si selaku Guru Kimia SMA Negeri 2 Padang Panjang.

8. Bapak-bapak dan Ibu-ibu Staf Pengajar, Laboran, Karyawan dan Karyawati Jurusan Kimia FMIPA Universitas Negeri Padang.
9. Teman-teman yang seperjuangan yang telah banyak memberikan masukan dalam penyelesaian skripsi ini.

Skripsi ini ditulis berpedoman kepada buku panduan penulisan skripsi UNP. Penulis mengharapkan saran dan kritik untuk kesempurnaan skripsi ini. Semoga bantuan, bimbingan serta motivasi Bapak, Ibu dan teman-teman menjadi amal ibadah disisi Allah SWT. Amin.

Padang, 15 Juli 2013

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian.....	4
F. Manfaat Penelitian.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
A. Kajian Teori.....	6
1. Proses Pembelajaran	6
2. Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Teams Games</i>	
<i>Tournament</i> (TGT)	8
a. Pembelajaran Kooperatif	8

b. Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Teams Games</i>	
<i>Tournament</i> (TGT)	13
3. Pembelajaran Konvensional	15
4. Hasil Belajar.....	16
5. Materi Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan	19
6. Karakteristik Materi Kelarutan dan Hasil kali	
kelarutan	20
B. Kerangka Konseptual.....	22
C. Hipotesis	25
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	26
A. Jenis Penelitian.....	26
B. Populasi dan Sampel.....	27
C. Variabel dan Data	28
D. Prosedur Penelitian.....	29
E. Instrumen Penelitian.....	33
F. Teknik Analisis Data	39
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	45
A. Deskripsi Data.....	45
B. Analisis Data.....	46
C. Pembahasan.....	49
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	54

A. Kesimpulan.....	54
B. Saran.....	54
DAFTAR PUSTAKA.....	55
LAMPIRAN	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Prosedur Pengelompokkan Heterogenitas-Akademis	11
2. Kerangka Konseptual	24

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Rancangan Penelitian.....	26
2. Skenario Pembelajaran Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	30
3. Ringkasan Daya Pembeda Soal Uji Coba.....	38
4. Ringkasan Indeks Kesukaran Soal Uji Coba.....	39
5. Distribusi Frekuensi Skor dan Nilai Hasil Tes Akhir Kelas Sampel.....	46
6. Nilai Rata-Rata, Simpangan Baku dan Varians Tes Akhir Kelas Sampel.....	47
7. Hasil Uji Normalitas Tes Akhir Kelas Sampel.....	48
8. Hasil Uji Homogenitas Tes Akhir Kelas Sampel.....	48
9. Hasil Uji Hipotesis (uji-t) Tes Akhir Kelas Sampel.....	49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen	57
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol	70
3. Bahan Ajar Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan	80
4. Lembar Kerja Siswa	91
5. Kunci Jawaban Lembar Kerja Siswa	98
6. Soal <i>Tournament</i>	104
7. Kunci Jawaban Soal <i>Tournamen</i>	107
8. Nilai UTS (Semester Genap) Kimia Kelas XI IPA	115
9. Uji Normalitas Populasi	116
10. Uji Homogenitas Populasi	118
11. Distribusi Skor Soal Uji Coba	122
12. Hasil Uji Validitas Soal Uji Coba	123
13. Hasil Uji Reliabilitas Soal Uji Coba	124
14. Hasil Uji Daya Beda Soal Uji Coba	125
15. Hasil Uji Indeks Kesukaran Soal Uji Coba	126
16. Analisis Validitas, Daya Beda Dan Indeks Kesukaran Soal Uji Coba	127
17. Kisi-Kisi Soal Tes Akhir	128
18. Soal Tes Akhir	130

19. Kunci Jawaban Soal Tes Akhir	135
20. Daftar Nilai Tes Akhir Kelas Sampel.....	136
21. Distribusi Nilai Tes Akhir Kelas Eksperimen.....	138
22. Distribusi Nilai Tes Akhir Kelas Kontrol.....	139
23. Hasil Uji Normalitas Tes Akhir Kelas Eksperimen.. ..	140
24. Hasil Uji Normalitas Tes Akhir Kelas Kontrol.....	141
25. Hasil Uji Homogenitas Tes Akhir Kelas Sampel.....	142
26. Hasil Uji Hipotesis Tes Akhir Kelas Sampel.....	143
27. Tabel Nilai Kritis L untuk Uji Liliefors.....	145
28. Tabel Nilai Kritik Sebaran F.....	146
29. Tabel Nilai Kritik Distribusi T.....	148
30. Tabel Wilayah Luas di bawah Kurva Normal.....	149

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Keberhasilan suatu proses pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh oleh siswa. Semakin tinggi prestasi belajar yang diperoleh, maka tingkat keberhasilan proses pembelajaran juga akan semakin tinggi. Pembelajaran yang pasif, cenderung membuat proses pembelajaran monoton atau kurang menarik yang berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Hal itu disebabkan karena kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran yang berdampak terhadap pola berfikir siswa sehingga siswa cenderung kesulitan dalam pemahaman materi.

Materi kelarutan dan hasil kali kelarutan merupakan salah satu materi yang dipelajari di SMA pada kelas XI IPA. Materi ini menuntut untuk banyaknya mengerjakan latihan dalam bentuk soal-soal. Indikator-indikator pada materi ini saling berkaitan satu sama lainnya. Sehingga siswa diharapkan untuk mampu memahami indikator pertama untuk memahami indikator berikutnya. Selain itu berdasarkan BSNP, pada materi ini terdapat salah satu indikator yang menuntut adanya pelaksanaan praktikum.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kimia di SMA Negeri 2 Padang Panjang dinyatakan bahwa pelaksanaan praktikum pada materi kelarutan dan hasil kali kelarutan jarang dilakukan di sekolah dikarenakan keterbatasan zat-zat serta

alokasi waktu. Sehingga apabila praktikum tetap ingin dilaksanakan maka dapat digunakan video praktikum untuk meningkatkan pemahaman siswa serta untuk meminimalisir alokasi waktu.

Umumnya model pembelajaran yang diterapkan di sekolah hanyalah pembelajaran konvensional. Pada pembelajaran konvensional ini siswa kurang terpacu untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran karena guru lebih cenderung berperan dibandingkan siswa, sehingga kurangnya kemauan siswa untuk mencari informasi yang lebih tentang suatu materi. Hal tersebut menyebabkan dampak yang kurang baik terhadap hasil belajar siswa. Rendahnya hasil belajar siswa juga disebabkan karena kurangnya minat siswa dalam pelaksanaan proses pembelajaran, dimana proses pembelajaran yang diterapkan terlalu monoton sehingga menyebabkan siswa cepat bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk menciptakan suasana belajar yang berkualitas serta dapat meningkatkan partisipasi dalam belajar adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif. Dalam pembelajaran kooperatif, siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang saling membantu belajar satu sama lainnya. Selain itu dalam pembelajaran kooperatif siswa akan aktif belajar sehingga dapat tercipta suasana belajar yang bermakna serta menyenangkan antar sesama siswa (Slavin, 2009).

Model pembelajaran kooperatif yang akan digunakan adalah tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran ini menuntut para siswa saling

mendukung dan saling membantu satu sama lain untuk memahami konsep yang dipelajari karena mereka menginginkan tim mereka berhasil pada saat sesi *tournament*. Komponen utama dalam model pembelajaran TGT ini adalah presentasi di kelas, tim, *game*, *tournament* dan penghargaan tim. Tim terdiri dari 4 orang siswa yang mewakili semua bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnisitas (Slavin : 2009)

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT telah diteliti sebelumnya oleh Syamsuir (2011) pada pokok bahasan hidrolisis garam, serta Machrojah Adilah (2011) pada pokok bahasan redoks. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Materi kelarutan dan hasil kali kelarutan juga telah diteliti sebelumnya oleh Sisca Radita (2010) dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) dan Liza Asriana (2011) dengan model pembelajaran *Active Learning* tipe *Everyone Is Teacher Here* (ETH).

Berdasarkan uraian di atas, maka akan dilakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan di SMA Negeri 2 Padang Panjang”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, maka masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. praktikum jarang dilakukan disekolah pada materi kelarutan dan hasil kali kelarutan,
2. proses pembelajaran yang masih menggunakan model pembelajaran konvensional,
3. siswa kurang aktif pada saat berlangsungnya proses pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah, maka penelitian ini dibatasi pada masalah hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam ranah kognitif C_1 , C_2 , dan C_3 pada materi kelarutan dan hasil kali kelarutan kelas XI di SMA Negeri 2 Padang Panjang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Apakah penggunaan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada materi kelarutan dan hasil kali kelarutan kelas XI di SMA Negeri 2 Padang Panjang”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengungkap pengaruh penerapan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada materi kelarutan dan hasil kali kelarutan kelas XI di SMA Negeri 2 Padang Panjang.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai:

1. salah satu alternatif bagi guru pada pembelajaran materi kelarutan dan hasil kali kelarutan di SMA,
2. bahan rujukan untuk penelitian selanjutnya,
3. bekal pengetahuan dan pengalaman bagi penulis sebagai calon pendidik.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Proses Pembelajaran

Pada hakekatnya belajar merupakan suatu proses yang dilakukan untuk menciptakan perubahan pada diri individu yang melaksanakannya. Perubahan ini dapat berupa pengetahuan, pemahaman maupun perubahan sikap. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Winkel (1996: 53) bahwa: "Belajar merupakan suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, nilai dan sikap".

Sedangkan Slameto (2003:2) mengemukakan bahwa "Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan".

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat dikatakan bahwa belajar merupakan suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan. Kegiatan belajar dapat terjadi apabila ada interaksi siswa dengan lingkungannya. Interaksi ini dapat terwujud apabila ada bimbingan dan arahan dalam belajar. Arahan dan bimbingan dalam belajar yang diberikan oleh seorang guru disebut dengan mengajar (Hamalik,2008:20).

Mengajar adalah mengorganisasikan aktivitas siswa untuk melakukan proses belajar. Berarti disini, peranan guru bukan semata-mata memberikan informasi melainkan juga mengarahkan dan memberi fasilitas belajar agar proses belajar lebih memadai (Sagala, 2009: 61).

Pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid (Sagala, 2009: 61).

Belajar, mengajar dan pembelajaran merupakan 3 hal yang berbeda namun saling berkaitan satu sama lain. Ketiga proses ini saling melengkapi dan saling mendukung dalam pelaksanaannya karena mempunyai tujuan yang sama yaitu mencapai kompetensi dasar yang telah digariskan oleh kurikulum.

Jaluis (2009: 1) mengemukakan teori belajar dapat digolongkan kedalam empat aliran, yaitu :

1) Aliran Tingkah Laku (Behaviorisme)

Aliran ini dikemukakan oleh Thorndike (1874-1949) yang dikenal dengan stimulus-respon, dimana akibat stimulus yang diberikan, maka akan terjadi perilaku berupa respon terhadap stimulus yang diterima. Artinya seseorang mau belajar jika diberikan respon berupa *reward* (hadiah) dan *reinforcement* (hukuman).

2) Aliran Kognitivisme

Aliran ini lebih mementingkan proses dibandingkan hasil belajar. Belajar melibatkan proses berpikir yang lebih kompleks, di mana pengetahuan dibangun melalui proses interaksi dengan lingkungan. Pelopor dari aliran ini adalah Jean Piaget.

3) Aliran Humanistik

Aliran ini sangat menekankan pentingnya isi dari proses belajar, namun tujuan utama belajar adalah memanusiakan manusia (mencapai aktualisasi diri). Artinya seseorang akan belajar jika yang dipelajarinya sesuai dengan kebutuhannya. Pelopor aliran ini adalah Bloom dan Krathwohl.

4) Aliran Sibernetik

Menurut aliran ini, belajar adalah proses pengolahan informasi. Teori ini hampir sama dengan teori kognitivisme, namun dalam teori ini jenis informasi yang akan dipelajari akan menentukan bagaimana proses terjadi. Belajar akan mudah apabila ciri-ciri dari sistem informasi yang akan dipelajari diketahui. Teori ini dikemukakan oleh Landa, Pask dan Scot.

2. Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

a. Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran dimana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran. Dalam kelas kooperatif, para siswa diharapkan dapat saling membantu, saling mendiskusikan dan berargumentasi, untuk mengasah pengetahuan yang

mereka kuasai saat itu dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing. Sehingga tercipta suatu kegiatan yang bermakna dan menyenangkan antar sesama siswa (Slavin, 2009: 4).

Menurut Ibrahim (2000: 6), ciri - ciri pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut:

- 1) siswa dapat bekerja dalam kelompok secara kooperatif, untuk menuntaskan materi belajarnya,
- 2) kelompok dibentuk berdasarkan kemampuan siswa yang tinggi, sedang dan rendah,
- 3) bila memungkinkan anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku dan jenis kelamin yang berbeda,
- 4) penghargaan lebih berorientasi pada kelompok dibanding individu.

Dari ciri-ciri yang disebutkan diatas, pembelajaran kooperatif ini dapat memberikan kontribusi yang baik dalam penggabungan kemampuan siswa serta latar belakang siswa yang berbeda-beda sehingga materi yang dipelajari dapat dituntaskan dengan baik.

Pada pembelajaran kooperatif, pembagian kelompok dilakukan secara heterogen. Kelompok heterogen dapat dibentuk dengan memperhatikan keanekaragaman gender, latar belakang sosio-ekonomi dan etnik, serta kemampuan akademis. Dalam hal kemampuan akademis, kelompok pembelajaran kooperatif biasanya terdiri dari satu orang yang mempunyai kemampuan tinggi, dua orang dengan kemampuan sedang, dan satu lainnya dari kelompok kemampuan akademis kurang.

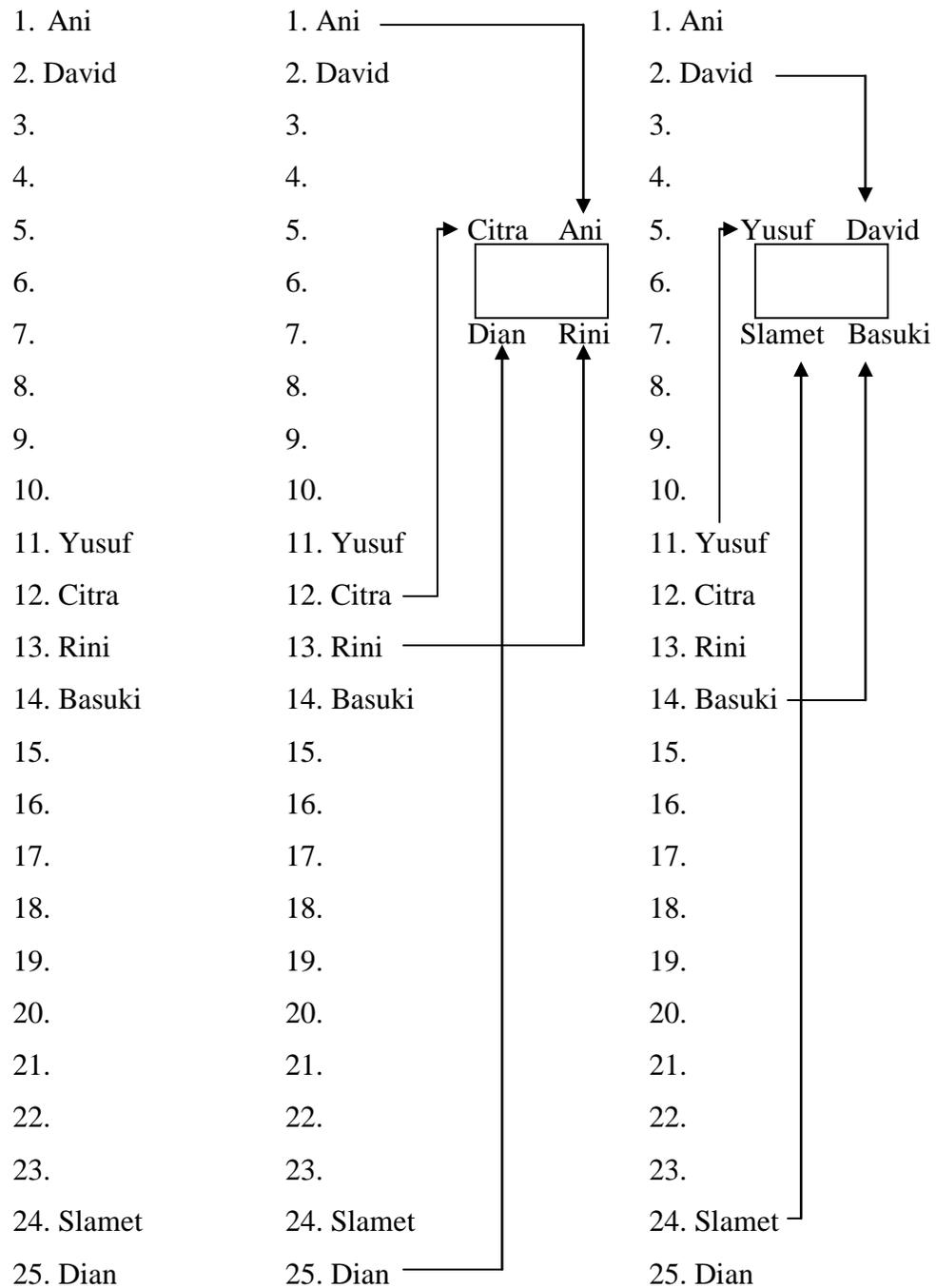
Menurut Anita Lie (2002 : 41) prosedur pengelompokkan heterogenitas-akademis dapat dilihat pada Gambar 1.

Pengelompokkan Heterogenitas Berdasarkan Kemampuan Akademis.

Langkah 1 : mengurutkan siswa berdasarkan kemampuan akademis.

Langkah 2 : membentuk kelompok pertama.

Langkah 3 : membentuk kelompok kedua.



Gambar 1. Prosedur pengelompokkan heterogenitas-akademis

(Lie , 2000 : 41)

Ibrahim (2000: 11) juga menjelaskan dalam pembelajaran kooperatif terdapat enam langkah tahapan:

- 1) guru menyampaikan tujuan pembelajaran,
- 2) guru memberi motivasi siswa untuk belajar,
- 3) siswa dikelompokkan kedalam tim-tim belajar,
- 4) siswa menyelesaikan tugas bersama (diskusi),
- 5) siswa melakukan presentasi hasil akhir kerja kelas,
- 6) guru memberi penghargaan terhadap usaha kelompok maupun individu.

Semua langkah atau tahapan yang ada dalam pembelajaran kooperatif sebaiknya dilaksanakan agar terciptanya suasana belajar yang aktif dan terpusat pada siswa, sehingga siswa menjadi lebih bersemangat lagi dalam belajar.

Menurut Slavin (2009: 9-16), model-model pembelajaran kooperatif diantaranya:

- 1) *student team achievement division* (STAD),
- 2) *teams games tournament* (TGT),
- 3) *jigsaw II*,
- 4) *team assisted individualization* (TAI),
- 5) *kooperatif intergrated reading and composition* (CIRC).

Model-model pembelajaran kooperatif yang disebutkan diatas memiliki ciri masing-masing, namun yang akan dibahas adalah model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT).

b. Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran tipe TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah dan sangat relevan diterapkan. Relevan karena model pembelajaran ini melibatkan keaktifan seluruh siswa tanpa adanya pembedaan status dengan mengimplementasikan unsur permainan. Dalam model pembelajaran ini siswa berperan sebagai tutor sebaya.

Slavin (2009: 166) mengemukakan dalam model pembelajaran tipe TGT ini terdapat 5 komponen utama. Komponen-komponen tersebut adalah sebagai berikut:

1) presentasi di kelas

Presentasi kelas digunakan guru untuk memperkenalkan materi pelajaran dengan pengajaran langsung atau diskusi ataupun presentasi audiovisual. Guru membagi kelompok siswa serta menyebutkan konsep-konsep yang harus dipelajari, memberikan cerita singkat untuk pendahuluan mengenai materi yang akan diajarkan dalam kehidupan sehari-hari. Perbedaan presentasi kelas dengan pengajaran biasa hanyalah bahwa presentasi tersebut haruslah benar-benar berfokus pada unit TGT. Dengan cara ini, para siswa akan menyadari bahwa mereka harus benar-benar memberi perhatian penuh selama presentasi kelas, karena dengan demikian akan sangat membantu mereka menjawab soal – soal pada saat kompetisi dalam permainan.

2) tim

Tim terdiri dari 4 siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras, dan etnisitas. Fungsi utama dari tim ini adalah mempersiapkan seluruh anggota kelompok agar bisa mengerjakan soal dengan baik. Setelah guru selesai menyampaikan materi, tim berkumpul untuk menyelesaikan soal kompetisi.

3) *game*

Game ini terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperoleh dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim.

4) *tournament*

Tournament adalah sebuah struktur dimana permainan berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan. Dalam *tournament* masing-masing siswa mewakili tim yang berbeda. Kompetisi yang seimbang ini memungkinkan para siswa dari semua tingkat kinerja sebelumnya berkontribusi secara maksimal terhadap skor tim mereka, jika mereka melakukan yang terbaik. Setelah *tournament* selesai maka dilakukan penilaian.

5) penghargaan tim

Gunakan imajinasi, kreativitas, dan variasikan penghargaan dari waktu ke waktu. Hal yang lebih penting adalah dapat menyenangkan para siswa atas prestasi yang mereka buat daripada sekedar memberikan hadiah besar.

Menurut Silberman (2009: 171), langkah – langkah dari model pembelajaran tipe TGT adalah sebagai berikut:

- 1) siswa dibagi menjadi sejumlah kelompok yang beranggotakan 4 sampai 5 orang perkelompok,
- 2) materi yang akan dipelajari siswa dibagikan kepada setiap kelompok,
- 3) beberapa pertanyaan dibuat untuk menguji pemahaman dan peringatan akan materi pelajaran,
- 4) kepada siswa diberikan sebagian pertanyaan. Ini disebut ronde satu dari *tournament* belajar,
- 5) jawaban pertanyaan disediakan dan siswa diperintahkan untuk menghitung jumlah pertanyaan yang mereka jawab dengan benar,
- 6) siswa diperintahkan belajar lagi untuk ronde kedua dalam *tournament*, kemudian pertanyaan diajukan lagi sebagai ronde kedua,
- 7) ronde bisa dibuat sebanyak-banyaknya untuk memberi kesempatan kepada setiap kelompok untuk menjalani sesi belajar antar ronde.

3. Pembelajaran konvensional

Pembelajaran konvensional merupakan metode pembelajaran yang berpusat pada guru, dimana seluruh kegiatan pembelajaran dikendalikan oleh guru mulai dari perencanaan, proses pembelajaran dan penilaian kemampuan siswa. Dalam pembelajaran konvensional proses pembelajaran berlangsung satu arah. Hal ini menyebabkan siswa bersikap pasif karena hanya menerima informasi yang diberikan oleh guru (Nasution, 2008: 209).

Langkah-langkah dalam pembelajaran konvensional dimulai dengan guru menyampaikan materi atau informasi dengan menggunakan metode ceramah, dilanjutkan dengan soal-soal latihan dan pemberian tugas (Sagala, 2009: 187).

Sanjaya (2006: 148) mengemukakan kelebihan dan kekurangan metode konvensional adalah sebagai berikut.

1) Kelebihan:

- a. mudah dan murah dilakukan dengan jumlah siswa yang banyak kerana tidak memerlukan peralatan-peralatan yang lengkap,
- b. dapat menonjolkan pokok-pokok materi yang penting untuk lebih ditekankan sesuai kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai,
- c. guru dapat mengontrol keadaan kelas karena sepenuhnya kelas merupakan tanggung jawab guru,
- d. tidak diperlukan *setting* kelas yang beragam.

2) Kekurangan:

- a. terjadi proses searah yang menyebabkan siswa pasif,
- b. materi yang dikuasai siswa hanya terbatas pada apa yang dikuasai guru,
- c. sangat sulit untuk mengetahui apakah seluruh siswa sudah mengerti dengan apa yang dijelaskan.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dilihat berdasarkan penilaian yang diberikan oleh guru. Penilaian ini dilakukan untuk melihat sejauh mana tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat dikuasai siswa dengan baik. Selain itu, penilaian juga diperlukan untuk dijadikan sebagai umpan balik dalam rangka mengukur keberhasilan guru mengajar.

Menurut Sudjana (2002): “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Guru mengetahui hasil belajar siswa melalui kegiatan penilaian. Dengan mengetahui hasil belajar yang dicapai siswa, guru dapat mendiagnosis kesulitan belajar siswa. Dengan demikian, guru mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran yang telah direncanakan dikuasai oleh siswa”.

Benjamin S. Bloom (Sudijono, 2009: 49-53) menyatakan bahwa penilaian hasil belajar mencakup pada 3 ranah, yaitu :

- a. ranah kognitif, yaitu yang berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan empat aspek berikutnya disebut kognitif tingkat tinggi.
- b. ranah afektif, yaitu yang berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yaitu penerimaan, jawaban/reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
- c. ranah psimotor, yaitu ranah yang berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Ada enam aspek ranah psikomotor yaitu gerakan reflek, keterampilan gerakan dasar, kemampuan konseptual, keharmonisan/ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, gerak ekspresif dan interpretatif.

Selain itu menurut Bloom (Sudijono, 2009: 50-53) ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar terdiri atas enam aspek yaitu:

a. pengetahuan (C1)

Mengacu kepada kemampuan untuk mengingat kembali hal yang telah dipelajari.

b. pemahaman (C2)

Mengacu kepada kemampuan untuk mengerti atau memahami sesuatu yang telah di ketahui atau diingat.

c. penerapan atau aplikasi (C3)

Mengacu kepada kemampuan untuk menerapkan atau menggunakan sesuatu yang telah didapat terhadap masalah yang baru.

d. analisis (C4)

Mengacu kepada kemampuan merinci atau menguraikan materi menjadi komponen-komponennya dan memahami hubungan diantara komponen yang satu dengan komponen yang lainnya. Hubungan tersebut adalah hubungan kompleks.

e. sintesis (C5)

Mengacu kepada kemampuan berfikir untuk membentuk pola yang baru.

f. evaluasi (C6)

Mengacu kepada kemampuan membuat pertimbangan, pilihan, atau penilaian terhadap suatu masalah berdasarkan kriteria tertentu.

Berdasarkan uraian diatas hasil belajar yang diukur pada penelitian ini adalah dari aspek kognitifnya yang berhubungan dengan kemampuan siswa dalam bidang pengetahuan (ingatan), pemahaman dan aplikasi

5. Materi kelarutan dan hasil kali kelarutan.

Larutan adalah campuran dua zat atau lebih yang dapat bercampur secara homogen yang memiliki komposisi merata atau serba sama diseluruh bagian volumenya. Suatu larutan mengandung suatu zat terlarut atau lebih dari satu pelarut. Zat terlarut merupakan komponen yang jumlahnya sedikit, sedangkan pelarut adalah komponen yang terdapat dalam jumlah yang banyak. Suatu larutan dengan jumlah maksimum zat terlarut pada temperature tertentu disebut larutan jenuh. Sebelum mencapai titik jenuh, disebut larutan tidak jenuh. Sedangkan suatu keadaan dengan zat terlarut lebih banyak daripada zat terlarut yang seharusnya melarut pada temperatur tertentu disebut larutan lewat jenuh (Hiskia, 2001: 1).

Kelarutan suatu zat adalah jumlah zat yang melarut dalam satu liter larutan jenuh pada suhu tertentu, yang dinyatakan dalam mol atau gram. Kelarutan suatu zat biasanya juga dinyatakan sebagai masaa dalam gram yang dapat melarut dalam 100 gram pelarut membentuk larutan jenuh pada suhu tertentu. Sedangkan hasil kali kelarutan adalah hasil kali konsentrasi semua ion dalam larutan jenuh pada suhu tertentu dan masing-masing ion diberi pangkat dengan koefisiennya (Hiskia, 2001: 173).

6. Karakteristik Materi Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan.

Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan merupakan salah satu materi kimia yang dipelajari di kelas XI SMA pada semester ke II. Berdasarkan BSNP, standar kompetensi pada materi ini adalah memahami sifat-sifat larutan asam-basa, metode pengukuran dan terapannya. Kompetensi dasar materi ini adalah memprediksi terbentuknya endapan dari suatu reaksi berdasarkan prinsip kelarutan dan hasil kali kelarutan. Pada materi ini terdapat tujuh indikator yang ingin dicapai, diantaranya adalah sebagai berikut :

- a. menjelaskan kesetimbangan dalam larutan jenuh dan larutan garam yang sukar larut,
- b. menghubungkan tetapan hasil kali kelarutan dengan tingkat kelarutan atau pengendapannya,
- c. menuliskan ungkapan berbagai Ksp elektrolit yang sukar larut dalam air,
- d. menghitung kelarutan suatu elektrolit yang sukar larut berdasarkan data harga Ksp atau sebaliknya,
- e. menjelaskan pengaruh penambahan ion senama dalam larutan,
- f. menentukan pH larutan dari harga Ksp-nya,
- g. memperkirakan terbentuknya endapan berdasarkan harga Ksp.

Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada materi ini adalah:

- a. melalui video praktikum siswa mampu menjelaskan pengertian larutan serta mampu mengklasifikasikan jenis-jenis larutan,

- b. melalui video praktikum siswa mampu menjelaskan pengertian kelarutan dan faktor-faktor yang mempengaruhi kelarutan,
- c. melalui contoh soal siswa mampu menghubungkan tetapan hasil kali kelarutan dengan tingkat kelarutan,
- d. melalui contoh soal siswa mampu menuliskan ungkapan berbagai K_{sp} elektrolit yang sukar larut dalam air,
- e. melalui contoh soal siswa mampu menghitung kelarutan suatu elektrolit yang sukar larut berdasarkan harga K_{sp} atau sebaliknya,
- f. melalui contoh soal siswa mampu menjelaskan pengaruh penambahan ion senama dalam larutan,
- g. melalui contoh soal siswa mampu menentukan pH larutan dari harga K_{sp} -nya,
- h. melalui contoh soal siswa mampu menjelaskan terbentuknya endapan dari harga K_{sp} .

Pada materi kelarutan dan hasil kali kelarutan, materi yang dibahas adalah:

- a. pengertian larutan serta jenis-jenisnya
- b. kelarutan,
- c. tetapan hasil kali kelarutan (K_{sp}),
- d. hubungan kelarutan dan K_{sp} ,
- e. penentuan harga K_{sp} ,
- f. pengaruh ion senama terhadap kelarutan,

- g. pengaruh pH terhadap kelarutan,
- h. reaksi pengendapan berdasarkan harga K_{sp} .

Karakteristik pada materi kelarutan dan hasil kali kelarutan ini adalah siswa dituntut untuk sering mengerjakan latihan berupa soal-soal. Didalam model pembelajaran TGT ini terdapat unsur permainan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Sehingga siswa akan merasa senang serta tidak cepat bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu juga terdapat sesi *tournament* yang dapat meningkatkan semangat siswa dalam proses pembelajaran.

B. Kerangka Konseptual

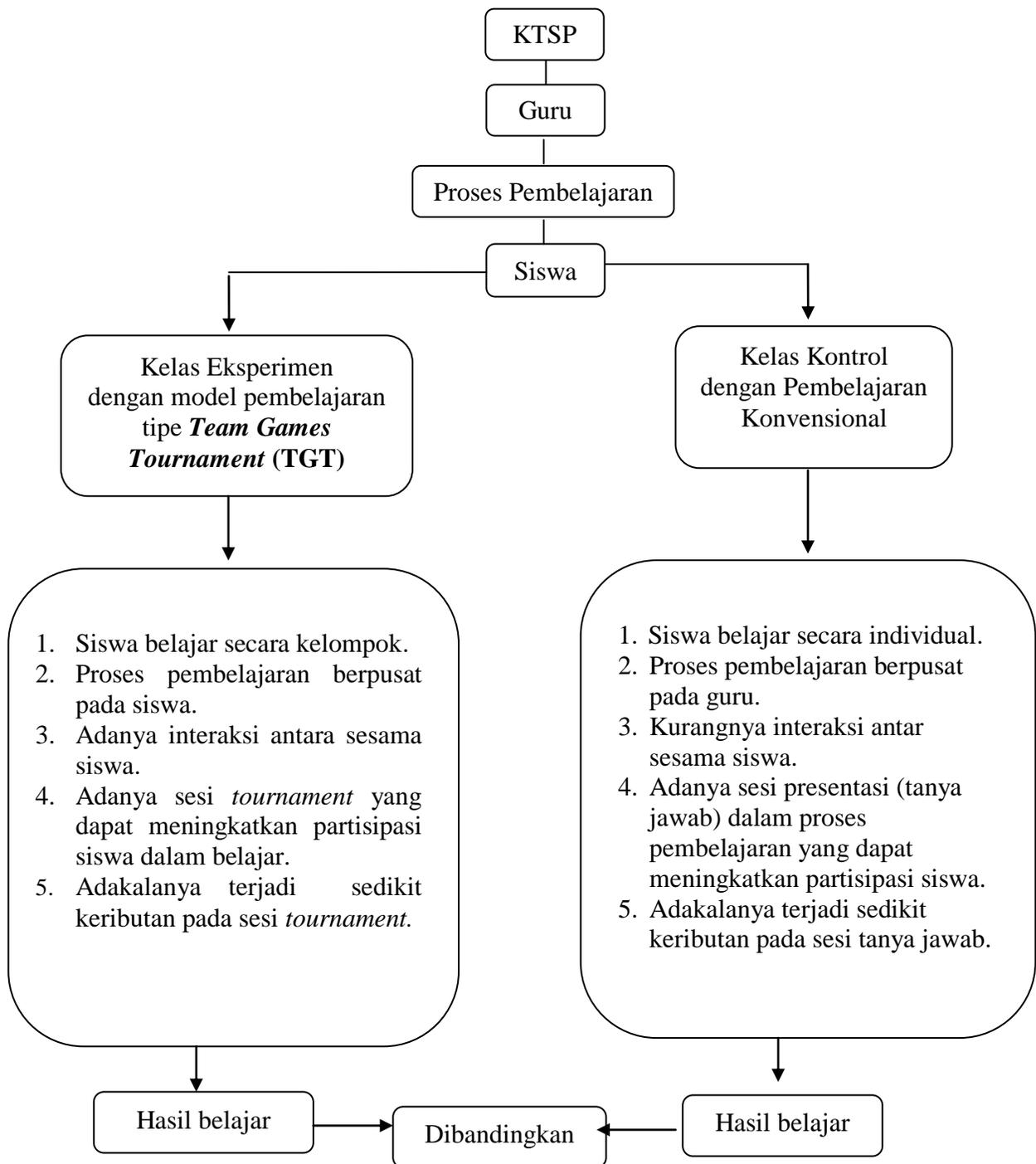
Pembelajaran menurut KTSP adalah pembelajaran yang efektif, efisien dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Salah satu hal yang dapat menciptakan pembelajaran yang efektif, efisien dan menyenangkan adalah dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat, yang sesuai dengan materi dan gaya belajar siswa.

Selama ini proses pembelajaran yang diterapkan disekolah masih menggunakan model pembelajaran konvensional, yaitu siswa hanya mendengar penjelasan guru tanpa berpartisipasi aktif pada saat pembelajaran berlangsung. Sehingga kurang terjadinya umpan balik antara guru dan siswa. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No.41 tahun 2007 “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Jadi untuk menciptakan suasana belajar yang efektif dibutuhkan suatu metode

yang dapat meningkatkan interaksi antara guru dengan siswa serta interaksi antar sesama siswa. Sehingga dibutuhkan alternatif untuk memecahkan masalah tersebut.

Salah satu alternatif yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan model pembelajaran. Salah satunya adalah model pembelajaran tipe TGT. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini dimaksudkan untuk memberikan bantuan bagi siswa yang memerlukan bantuan berupa penjelasan dari guru atau temannya terhadap materi pelajaran yang telah disampaikan. Selain itu model pembelajaran ini juga dapat meningkatkan kerjasama antar sehingga tercipta suasana belajar yang semakin menyenangkan. Dengan keunggulan dari model pembelajaran ini diharapkan agar hasil belajar siswa dapat meningkat.

Sehubungan dengan hal tersebut maka kerangka konseptual tersebut dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Kerangka konseptual

C. Hipotesis

Berdasarkan kerangka konseptual, maka hipotesis penelitian ini adalah “Hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih tinggi secara signifikan dari hasil belajar siswa dengan model pembelajaran konvensional pada materi kelarutan dan hasil kelarutan kelas XI di SMA Negeri 2 Padang Panjang”.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, diungkapkan pengaruh penerapan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada materi kelarutan dan hasil kali kelarutan kelas XI di SMA Negeri 2 Padang Panjang. Dari hasil belajar yang diperoleh disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) lebih tinggi secara signifikan dibandingkan dengan penerapan pembelajaran konvensional pada materi kelarutan dan hasil kali kelarutan kelas pada XI IPA di SMA Negeri 2 Padang Panjang.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, disarankan:

1. Guru dapat menggunakan model pembelajaran tipe TGT sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kelarutan dan hasil kali kelarutan di SMA.
2. Penelitian ini hanya mengukur hasil belajar pada ranah kognitif. Diharapkan pada peneliti yang ingin mengangkat judul ini untuk meneliti dalam ranah afektif dan ranah psikomotor.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, Hiskia. 2001. *Kimia Larutan*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Adilah, Machrojah. 2011. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Times Games Tournament (TGT) Pada Pembelajaran Redoks Dikelas X SMAN 1 Sawahlunto*. Padang: Skripsi, FMIPA UNP.
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asriana, Liza. 2011. *Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Everyone Is A Teacher Here Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa Pada Pokok Bahasan Kelarutan Dan Hasil Kali Kelarutan*. Padang: Skripsi, FMIPA UNP.
- Ellizar, Jalius. 2009. *Pengembangan Program Pembelajaran*. Padang: UNP Press.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Ibrahim, Muslimin. 2000. *Pembelajaran Kooperatif*. Semarang: University Press.
- Johari, J.M.C & M. Rachmawati. 2004. *Kimia SMA untuk Kelas XI*. Jakarta: Esis.
- Lie, Anita. 2002. *Cooperative Learning; Mempraktikan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo.
- Nasution. 2008. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Radita, Sisca. 2010. *Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement (STAD) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Kelarutan Dan Hasil Kali Kelarutan Di SMA*. Padang: Skripsi, FMIPA UNP
- Sagala, Syaiful. 2009. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Silberman, Melvin L. 2009. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nusa media.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Slavin, Robert E. 2009. *Cooperatif Learning*. Bandung: Nusa Media.