

**PERBANDINGAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN
STRATEGI *LEARNING TOURNAMENT* YANG DIBERI *REWARD* DAN
TANPA *REWARD* DALAM MATERI HIDROKARBON
KELAS X SMAN 3 SOLOK**

SKRIPSI

**untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar sarjana
pendidikan**



Oleh :

MUTIARA JEFNI

02029/2008

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KIMIA
JURUSAN KIMIA
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2012**

PERSETUJUAN SKRIPSI

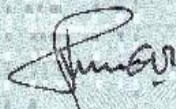
PERBANDINGAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN
STRATEGI *LEARNING TOURNAMENT* YANG DIBERI *REWARD* DAN
TANPA *REWARD* DALAM MATERI HIDROKARBON KELAS X
SMAN 3 SOLOK

Nama : Murlara Jefni
NIM : 02029
Program Studi : Pendidikan Kimia
Jurusan : Kimia
Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Padang, Agustus 2012

Disetujui Oleh

Pembimbing I,



Drs. Iswendi, M.S.

NIP. 19600626 198602 1 001

Pembimbing II,



Dra. Andromeda, M.Si

NIP. 19640518 198703 2 001

PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Kimia Jurusan Kimia Fakultas
Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Universitas Negeri Padang

Judul : Perbandingan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan
Strategi *Learning Tournament* yang diberi *Reward* dan
Tanpa *Reward* dalam Materi Hidrokarbon Kelas X
SMAN 3 Solok

Nama : Mutiara Ichli

NIM : 02029

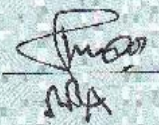
Program Studi : Pendidikan Kimia

Jurusan : Kimia

Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Padang, Agustus 2012

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	Drs. Iswendi, M.S	1. 
2. Sekretaris	Dra. Andromeda, M.Si	2. 
3. Anggota	Prof. Dr. Hj. Ellizar, M.Pd	3. 
4. Anggota	Dra. Isnayetti, M.Si	4. 

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Agustus 2012

Yang menyatakan,



Mutiara Jefni

ABSTRAK

Mutiara Jefni : Perbandingan hasil belajar siswa dengan menggunakan strategi *Learning Tournament* yang diberi *reward* dan tanpa *reward* dalam materi hidrokarbon kelas X SMAN 3 Solok

Rendahnya hasil belajar kimia siswa dapat disebabkan oleh berbagai faktor, diantaranya karena kurangnya motivasi siswa dalam belajar. Untuk itu diperlukan suatu strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi siswa. Salah satu strategi pembelajaran yang dapat menciptakan kondisi itu adalah strategi *Learning Tournament* yang diberi *reward*. Strategi *Learning Tournament* yang diberi *reward* ini menuntut siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan dapat menyelesaikan soal yang berhubungan dengan materi yang diajarkan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi hidrokarbon. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan rancangan penelitian *Randomized Control Group Posttest Only Design*. Populasi penelitian ini adalah semua siswa kelas X yang terdaftar pada semester II tahun ajaran 2011/2012 SMAN 3 Solok. Sampel penelitian diambil dari anggota populasi. Pengambilan sampel menggunakan teknik *random sampling* diperoleh kelas X_1 sebagai kelas eksperimen dan kelas X_2 sebagai kelas kontrol. Pengumpulan data dilakukan dengan pemberian tes di akhir penelitian. Dari hasil penelitian diperoleh bahwa kelas yang menggunakan strategi *Learning Tournament* yang diberi *reward* memiliki nilai rata-rata 71,59 yang lebih tinggi jika dibandingkan dengan kelas yang menggunakan strategi *Learning Tournament* tanpa *reward* 66,89. Hasil uji normalitas dan homogenitas diperoleh bahwa nilai tes akhir terdistribusi normal dan mempunyai varians yang homogen maka uji hipotesis yang digunakan adalah uji t. Setelah dilakukan uji-t pada taraf kepercayaan 95% didapatkan $t_{hitung} = 1,865$ dan $t_{tabel} = 1,68$ sehingga disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dengan strategi *Learning Tournament* yang diberi *reward* lebih tinggi dibandingkan hasil belajar siswa dengan strategi *Learning Tournament* tanpa *reward* di kelas X SMAN 3 Solok.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahilahirabil'alamin penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **"Perbandingan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Strategi *Learning Tournament* yang diberi *Reward* dan Tanpa *Reward* dalam Materi Hidrokarbon Kelas X SMAN 3 Solok"**.

Dalam proses penulisan skripsi ini penulis telah mendapatkan banyak dukungan, bimbingan, dan arahan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. Iswendi, M.S sebagai pembimbing I sekaligus penasehat akademik.
2. Ibu Dra. Andromeda, M.Si sebagai pembimbing II dan selaku ketua jurusan kimia.
3. Ibu Prof. Dr. Ellizar, M.Pd, Ibu Dra. Isniyetti, M.Si sebagai dosen penguji.
4. Bapak Drs. Bahrizal, M.Si selaku sekretaris jurusan dan Bapak Drs.Hardeli, M.Si selaku ketua program studi pendidikan kimia Jurusan Kimia Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Padang.
5. Bapak dan Ibu staf pengajar dan staf administrasi jurusan Kimia yang telah memberikan ilmunya selama perkuliahan.
6. Bapak Eko Gunanto, S.Pd sebagai Kepala SMAN 3 Solok.
7. Bapak Adimul, S.Pd sebagai guru bidang studi kimia di SMAN 3 Solok.
8. Bapak dan Ibu staf pengajar serta karyawan dan karyawan SMAN 3 Solok.
9. Rekan-rekan mahasiswa jurusan kimia.

Semoga bimbingan dan bantuan yang telah diberikan kepada penulis menjadi amal ibadah dan diridhoi oleh Allah SWT dan skripsi ini dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan.

Padang, Juli 2012

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	4
BAB II KERANGKA TEORI.....	6
A. Kajian Teori	6
1. Proses Pembelajaran	6
2. Strategi <i>Learning Tournament</i>	7
3. <i>Reward</i> dalam Pembelajaran.....	9
4. Hasil Belajar.....	11
5. Karakteristik Materi Hidrokarbon.....	13
B. Kerangka Konseptual.....	15
C. Hipotesis Penelitian.....	18
BAB III METODE PENELITIAN.....	19
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	19
B. Populasi dan Sampel.....	20
C. Variabel dan Data.....	21
D. Prosedur Penelitian	22
E. Instrumen Penelitian.....	25
F. Teknik Analisis Data.....	31

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	36
A. Deskripsi Data.....	36
B. Analisis Data.....	37
C. Pembahasan.....	39
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	43
A. Kesimpulan.....	43
B. Saran.....	43
DAFTAR PUSTAKA	44
LAMPIRAN.....	46

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Rancangan Penelitian.....	19
2. Skenario Pembelajaran pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	23
3. Klasifikasi Validitas Soal.....	28
4. Klasifikasi Reliabilitas Soal.....	29
5. Klasifikasi Tingkat Kesukaran Soal.....	30
6. Klasifikasi Indeks Daya Beda Soal.....	31
7. Distribusi Frekuensi Skor dan Nilai Hasil Belajar Kimia Siswa.....	36
8. Nilai Rata-rata, Simpangan Baku, dan Varians Tes Akhir Sampel.....	37
9. Hasil Uji Normalitas Tes Akhir Kelas Sampel.....	38
10. Hasil Uji Homogenitas Tes Akhir Kelas Sampel.....	38
11. Hasil Pengujian Hipotesis Kelas Sampel dengan Uji t.....	39

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Nilai Ujian Tengah Semester 2 Kimia Siswa Kelas X SMAN 3 Solok...	46
2. Uji Normalitas Kelas Populasi.....	48
3. Uji Homogenitas Kelas Populasi.....	58
4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen.....	60
5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol.....	71
6. Bahan Ajar.....	81
7. LDS Hidrokarbon.....	101
8. Soal Turnamen.....	109
9. Kisi Soal Uji Coba.....	129
10. Soal Uji Coba.....	130
11. Kunci Jawaban Soal Uji Coba.....	137
12. Distribusi Skor Soal Uji Coba.....	138
13. Uji Validitas Soal Uji Coba	139
14. Derajat Kesukaran Soal Uji Coba.....	140
15. Daya Pembeda Soal Uji Coba.....	141
16. Uji Reliabilitas Soal Uji Coba.....	142
17. Analisis Soal Uji Coba.....	143
18. Kisi Soal Tes Akhir.....	144
19. Soal Tes Akhir.....	145
20. Kunci Jawaban Soal Tes Akhir.....	151
21. Data Nilai Tes Akhir Kelas Sampel.....	152
22. Uji Normalitas Hasil Tes Akhir Kelas Eksperimen.....	154
23. Uji Normalitas Hasil Tes Akhir Kelas Kontrol.....	155

24. Uji Homogenitas Hasil Tes Akhir Kelas Kontrol.....	156
25. Uji Hipotesis (Uji t) Hasil Tes Akhir Kelas Sampel.....	157
26. Nilai Kritis L untuk Liliefors.....	159
27. Nilai Kritis Sebaran F.....	160
28. Nilai persentil Untuk Distribusi t.....	162
29. Wilayah Luas Dibawah Kurva Normal.....	163
30. Surat Penelitian.....	165

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kimia adalah salah satu mata pelajaran yang mempunyai peranan penting bagi kehidupan manusia. Kimia merupakan cabang Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang mempelajari komposisi, sifat-sifat, dan perubahan yang terjadi pada suatu materi. Materi banyak terdapat di alam, bahkan tubuh manusia juga tersusun dari materi. Terlihat bahwa kimia memiliki keterkaitan erat dengan kehidupan manusia sehingga kimia penting untuk dipelajari.

Berdasarkan observasi penulis selama Praktek Lapangan Kependidikan yang dilakukan di SMAN 3 Solok, masih banyak ditemukan siswa yang kurang berpartisipasi dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan kurangnya motivasi siswa untuk belajar. Siswa lebih suka berbicara dengan teman sebangku dari pada memperhatikan guru yang menerangkan pelajaran di depan kelas. Disamping itu, mereka juga menganggap bahwa kimia merupakan pelajaran yang sulit. Hal ini menyebabkan siswa kurang tertarik pada pelajaran kimia sehingga hasil belajar kimia siswa rendah. Hal itu dapat dilihat dari masih banyaknya siswa yang nilainya berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70.

Seiring dengan perkembangan zaman, terdapat berbagai strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Beberapa strategi pembelajaran, seperti *learning tournament*,

bowling campus, giving question getting answer, question student have, everyone is a teacher here (Muttaqien, 2006: 18).

Strategi *Learning Tournament* menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang beranggotakan 3 sampai 4 orang siswa yang memiliki kemampuan dan jenis kelamin yang berbeda. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari dan siswa bekerja dalam kelompok masing-masing. Dalam kerja kelompok, guru memberikan bahan ajar dan lembar diskusi siswa (LDS) kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan secara berkelompok. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk membantu menjelaskan. Beberapa orang siswa ditunjuk oleh guru untuk menyampaikan jawabannya dan siswa lain memberikan tanggapan atas jawaban tersebut. Selanjutnya, diadakan *tournament* untuk mengasah kemampuan siswa mengerjakan soal yang berkaitan dengan materi dan memberikan rangsangan kepada siswa agar lebih giat belajar (Muttaqien, 2006: 172-173).

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan guru kimia di SMAN 3 Solok diperoleh informasi bahwa guru selalu memberikan pujian verbal kepada siswa yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar, seperti bagus, bagus sekali, betul, pintar, dan lain-lain. Namun, hal ini belum memberikan pengaruh yang maksimal. Alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah ini dengan memberikan *reward* berupa benda, seperti pena atau penggaris, di samping pemberian pujian verbal. *Reward* diberikan kepada kelompok yang memenangkan *tournament* yaitu kelompok yang memiliki

skor tertinggi pada masing-masing ronde. *Reward* merupakan penghargaan atas keberhasilan kelompok tersebut menjawab soal-soal yang diberikan. Pemberian *reward* ini bertujuan agar timbul motivasi di dalam diri siswa sehingga muncul keinginan untuk belajar lebih giat.

Salah satu materi kimia yang di pelajari di kelas X semester 2 adalah hidrokarbon. Materi hidrokarbon banyak mengandung hafalan dan pemahaman konsep sehingga diperlukan banyak latihan soal untuk memahaminya. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar sehingga siswa menjadi tertarik untuk mempelajari kimia dan akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan diterapkannya strategi *Learning Tournament* yang diberi *reward* ini, diharapkan siswa saling bekerja sama dengan teman kelompoknya dan semangat dalam belajar sehingga pada akhirnya siswa mampu memahami materi hidrokarbon.

Beberapa penelitian tentang penggunaan strategi *Learning Tournament* pada pembelajaran kimia telah dilakukan oleh Endah (2003) pada pembelajaran minyak bumi dan Mailiswita (2011) pada pembelajaran reaksi reduksi oksidasi. Dari penelitian-penelitian tersebut diperoleh bahwa penggunaan strategi *Learning Tournament* dapat mengaktifkan siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar kimia.

Berdasarkan itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Perbandingan hasil belajar siswa dengan menggunakan strategi

Learning Tournament yang diberi *reward* dan tanpa *reward* dalam materi hidrokarbon kelas X SMAN 3 Solok”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu hasil belajar kimia siswa rendah.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah maka perlu dibatasi masalah yang akan diteliti yaitu hasil belajar pada ranah kognitif yang diperoleh dari data tes akhir.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah hasil belajar siswa yang menggunakan strategi *Learning Tournament* yang diberi *reward* lebih tinggi secara signifikan dari pada hasil belajar *Learning Tournament* tanpa *reward* dalam materi hidrokarbon?”.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan apakah hasil belajar siswa yang menggunakan strategi *Learning Tournament* yang diberi *reward* lebih tinggi secara signifikan dari pada hasil belajar *Learning Tournament* tanpa *reward* dalam materi hidrokarbon.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas maka penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut.

1. Sebagai bahan masukan bagi guru kimia dalam memilih strategi pembelajaran.
2. Sebagai suatu alternatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

BAB II

KERANGKA TEORITIS

A. Kajian Teori

1. Proses Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu rangkaian peristiwa yang kompleks, dimana dalam proses pembelajaran tersebut terjadi hubungan timbal balik antara guru sebagai pengajar dan siswa sebagai pelajar. Proses pembelajaran terdiri atas dua kegiatan, yaitu belajar dan mengajar.

Belajar adalah suatu proses kompleks yang terjadi sepanjang hidup. Seseorang yang telah dikatakan belajar apabila terjadi perubahan tingkah laku. Perubahan tersebut dapat dilihat dari tingkat pengetahuan, keterampilan atau sikapnya (Arsyad, 1997: 1). Di dalam belajar siswa akan mengalami suatu proses, kegiatan, dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, tetapi lebih luas dari itu yaitu mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan suatu perubahan tingkah laku, sikap, kebiasaan, emosi, pengetahuan, dan keterampilan. Ada perubahan yang terjadi pada siswa setelah melewati tahap belajar. Oleh karena itu, guru diharapkan untuk membantu siswa dalam melewati tahap-tahap tersebut yaitu dengan mengajar.

Mengajar merupakan kegiatan yang mutlak dilakukan guru untuk menumbuhkan keterlibatan siswa. Sama halnya dengan belajar, mengajar merupakan suatu proses yaitu mengatur, mengorganisasikan, dan

mendorong siswa untuk melakukan proses pembelajaran. Di dalam mengajar guru menyediakan situasi dan kondisi yang memungkinkan siswa mengalami proses belajar. Dalam hal ini, siswa dituntut untuk aktif sedangkan guru hanya membimbing dan memberi kesempatan pada siswa untuk aktif dan kreatif. Guru sebagai penyelenggara kegiatan pembelajaran hendaknya memikirkan dan mengupayakan agar siswa dapat mempelajari bahan pelajaran sesuai dengan tujuan dan memperoleh hasil yang baik.

2. Strategi *Learning Tournament*

Learning tournament merupakan strategi yang menggabungkan kelompok belajar dan kompetisi kelompok. Langkah-langkah pembelajaran menggunakan strategi *learning tournament* yang dikemukakan oleh Silberman dalam Muttaqien (2006: 171-172) adalah sebagai berikut:

- a. siswa dibagi menjadi sejumlah kelompok yang beranggotakan 2 - 8 siswa dengan jumlah anggota yang sama (kalau tidak sama, diambil skor rata-rata tiap kelompok).
- b. materi yang sama dibagikan kepada tiap kelompok.
- c. siswa membaca materi ajar dan mendiskusikan LDS yang dibagikan oleh guru.
- d. guru membuat beberapa pertanyaan yang menguji pemahaman atau pengingatan akan materi pelajaran. Digunakan format pertanyaan berupa pilihan ganda.
- e. guru memberikan pertanyaan kepada siswa. Ini disebut sebagai ronde satu dari *tournament* belajar. Tiap siswa harus menjawab pertanyaan secara perseorangan.
- f. setelah siswa selesai menjawab pertanyaan, jawaban satu kelompok dikumpulkan dan ditukarkan dengan kelompok yang lain.
- g. guru menyebutkan kunci jawaban pertanyaan yang diajukan.
- h. siswa menghitung jumlah pertanyaan yang di jawab benar oleh temannya. Selanjutnya, guru meminta siswa untuk menyatukan skor individu dengan tiap anggota kelompok untuk mendapatkan skor kelompok. Setelah itu guru mengumumkan skor dari tiap kelompok.

- i. kelompok yang memiliki skor tertinggi adalah kelompok yang memenangkan *tournament* dan berhak mendapatkan *reward* berupa pujian verbal dan hadiah, seperti pena atau penggaris.
- j. guru memberikan materi pelajaran selanjutnya yang harus didiskusikan kelompok. Kemudian diajukan pertanyaan lagi sebagai ronde kedua. Guru dapat melakukan beberapa ronde, tetapi guru harus memberikan waktu untuk diskusi kepada kelompok antara masing-masing ronde.

Dalam pembelajaran ini, setiap siswa berusaha mendalami materi dalam kelompok yang telah dibagi oleh guru. Siswa diharapkan pada suasana kompetisi dapat keluar sebagai pemenang *tournament*. *Tournament* dilaksanakan dengan mengerjakan soal-soal setelah siswa memahami materi yang ada.

Menurut Silberman dalam Muttaqien (2006: 23-34) kelebihan strategi *Learning Tournament* secara umum, diantaranya:

- a. dapat memberikan rasa aman yaitu menjalin hubungan dengan orang lain dan menjadi bagian dari kelompok. Perasaan saling memiliki ini memungkinkan siswa untuk menghadapi tantangan.
- b. terjadi hubungan timbal balik yang merupakan sumber motivasi yang bisa dimanfaatkan oleh guru untuk menstimulasi kegiatan belajar.
- c. menempatkan siswa dalam kelompok dan memberi tugas. Mereka dituntut untuk bergabung satu sama lain dalam mengerjakan tugas karena cara ini bagus untuk memanfaatkan kebutuhan sosial siswa.
- d. siswa menjadi lebih cenderung terlibat dalam kegiatan belajar karena mereka mengerjakannya bersama-sama.
- e. dapat membangun sebuah kompetisi tim dengan sebuah kelompok yang sudah kenal satu sama lain sehingga menyemarakkan lingkungan belajar

aktif dengan memberi siswa kesempatan untuk bergerak secara fisik, berbagi pendapat dan perasaan secara terbuka, dan mencapai sesuatu yang bisa mereka banggakan.

Menurut Silberman dalam Muttaqien (2006: 23-34) strategi *Learning Tournament* juga memiliki kelemahan, diantaranya:

- a. dalam proses belajar mengajar dengan strategi ini menyita waktu yang lebih lama.
- b. siswa menjadi sulit diatur karena mereka dalam berdiskusi lebih cenderung berbicara.
- c. dalam berdiskusi informasi yang disampaikan kepada siswa lain sulit mereka pahami.

Untuk meningkatkan kompetisi antar kelompok dan motivasi siswa maka digunakan *reward* (penguatan) berupa hadiah seperti pena, penggaris, dan lain-lain. Pemberian *reward* ini diharapkan agar siswa menjadi lebih bersemangat untuk belajar.

3. *Reward* dalam Pembelajaran

Menurut para penganut teori behavioristik, manusia bertindak laku kalau ada rangsangan dari luar dan tingkah laku menjadi kuat atau lemah dipengaruhi oleh akibat dari tingkah laku tersebut. Tingkah laku yang menimbulkan rasa suka akan menjadikan tingkah laku itu semakin kuat. Begitu juga dengan adanya *reward* yang diberikan kepada siswa apabila menjawab pertanyaan dengan benar akan menimbulkan rasa suka bagi siswa.

Penghargaan yang diberikan guru sangat memberikan pengaruh yang baik dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat mendorong siswa untuk melakukan hal yang sama atau merangsang siswa lain untuk melakukan hal yang sama sehingga siswa akan berlomba-lomba untuk melakukan hal yang terbaik agar mendapat penghargaan tersebut (Jalius, 2009: 35).

Reward dapat diberikan kepada siswa yang berprestasi. Pemberian *reward* berupa pujian verbal dan hadiah tidak mesti dilakukan pada waktu kenaikan kelas, tetapi dapat dilakukan pada proses pembelajaran. Tentu saja pemberian hadiah tersebut tidak dilakukan ketika anak didik sedang belajar melainkan setelah anak didik menyelesaikan tugas dengan baik (Djamarah, 2006: 150). Contoh *reward* yang biasa digunakan yaitu pujian verbal, pemberian angka atau nilai bonus, hadiah berupa benda, dan lain-lain. Pemberian *reward* berupa pujian verbal telah sering digunakan pada proses pembelajaran namun belum memberikan hasil yang maksimal. Untuk itu ditambahkan dengan *reward* berupa benda seperti pena atau penggaris yang bentuknya lebih konkrit dibandingkan pemberian pujian verbal. Pemberian *reward* berupa benda lebih mempunyai kekuatan pendorong siswa dalam belajar daripada sekedar penguatan. *Reward* dapat membangkitkan semangat belajar sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa. Diharapkan dengan pemberian *reward* adalah setelah seseorang menerima *reward* karena telah melakukan kegiatan belajar dengan baik, ia akan terus melakukan kegiatan belajarnya sendiri di luar kelas (Hamalik, 2000: 184).

Keampuhan hadiah sebagai alat untuk mendapatkan umpan balik dari anak didik akan terasa jika penggunaannya tepat. Terlalu sering memberikan hadiah akan menjadi kebiasaan yang kurang menguntungkan dalam kegiatan belajar mengajar. Dikhawatirkan siswa belajar dengan giat apabila ada hadiah. Sebaiknya, guru tidak memberitahukan terlebih dahulu sebelum siswa menyelesaikan tugasnya. Pemberian hadiah secara tiba-tiba (spontanitas) kepada siswa yang menunjukkan prestasi kerjanya yang gemilang dapat membuat siswa merasa bangga karena hasil kerjanya dihargai dalam bentuk materi. Hal itu juga dapat mendorong siswa lain untuk bersaing dalam belajar. Namun, pada pertemuan lain, guru dapat memberitahukan terlebih dahulu hadiah yang akan diterima siswa yang menunjukkan prestasinya dalam menyelesaikan tugas (Djamarah, 2006: 151).

4. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah proses pembelajaran dilaksanakan, baik dalam bentuk prestasi maupun perubahan tingkah laku dan sikap siswa yang telah mengalami pembelajaran. Menurut Gagne (1970) dalam Sagala (2005: 17) mengemukakan bahwa “Belajar adalah proses yang kompleks dan hasil belajar merupakan kapabilitas, timbulnya kapabilitas disebabkan oleh: 1) stimulasi yang berasal dari lingkungan dan 2) proses kognitif yang dilakukan oleh pelajar”.

Hasil belajar dapat diklasifikasikan menjadi tiga ranah yang dikemukakan oleh Bloom dalam Sudjana (2001: 22-31) yaitu:

a. ranah kognitif

Berkaitan dengan perilaku berpikir, mengetahui, dan memecahkan masalah. Ranah ini meliputi pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Ranah kognitif mempunyai 6 tingkatan yaitu sebagai berikut:

- 1) pengetahuan, mencapai kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan disimpan dalam ingatan,
- 2) pemahaman, mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari,
- 3) penerapan, mencakup tentang kemampuan menerapkan metoda dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru,
- 4) analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhandapat dipahami dengan baik,
- 5) sintesis, yaitu kemampuan mengombinasikan bagian-bagian menjadi suatu keseluruhan,
- 6) evaluasi, mencakup kemampuan memberikan pendapat tentang beberapa hal mengenai kriteria berdasarkan kriteria tersebut.

b. ranah afektif

Ranah afektif berkaitan dengan sikap, nilai-nilai, minat, apresiasi, dan penyesuaian perasaan sosial. Ranah ini meliputi penerimaan, penanggapan, penilaian, organisasi, dan karakteristik nilai.

c. ranah psikomotoris

Ranah psikomotoris tampak dalam bentuk keterampilan (skill) dan kemampuan bertindak individu. Ranah ini meliputi gerakan refleks, keterampilan pada gerakan-gerakan dasar, kemampuan perseptual, kemampuan di bidang fisik, gerakan-gerakan *skill*, dan kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *non-decursive*.

Pada penelitian ini hasil belajar yang akan dilihat adalah pada ranah kognitif pada tingkatan pengetahuan (C1), pemahaman (C2), dan aplikasi (C3).

5. Karakteristik Materi Hidrokarbon

Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), Standar Kompetensi (SK) materi pelajaran ini adalah memahami sifat-sifat senyawa organik atas dasar gugus fungsi dan senyawa makromolekul. Kompetensi dasarnya (KD) adalah mendeskripsikan kekhasan atom karbon dalam membentuk senyawa hidrokarbon, menggolongkan senyawa hidrokarbon berdasarkan strukturnya dan hubungannya dengan sifat kimia senyawa. Materi pembelajaran hidrokarbon mencakup:

- a. identifikasi unsur C, H, dan O
- b. kekhasan atom karbon
- c. atom C primer, sekunder, tersier, dan kuartener
- d. alkana, alkena, alkuna
- e. sifat-sifat fisik alkana, alkena, alkuna
- f. isomer-isomer

g. reaksi senyawa karbon.

Oleh karena itu diharapkan siswa dapat mencapai indikator sebagai berikut:

- a. mengetahui cara menguji unsur C, H, dan O dalam senyawa hidrokarbon
 - b. mendeskripsikan kekhasan atom karbon dalam senyawa karbon
 - c. membedakan atom C primer, sekunder, tersier, dan kuarterner
 - d. mengelompokkan senyawa hidrokarbon berdasarkan kejenuhan ikatannya.
 - e. memberi nama senyawa alkana, alkena, dan alkuna.
 - f. menyimpulkan hubungan titik didih senyawa hidrokarbon dengan massa molekul relatif dan strukturnya.
 - g. menentukan isomer struktur (kerangka, posisi, fungsi) dan isomer geometri (cis, trans).
 - h. menuliskan reaksi sederhana pada senyawa alkana, alkena, dan alkuna (reaksi oksidasi, reaksi adisi, reaksi substitusi, dan reaksi eliminasi).
- Materi hidrokarbon ini dirangkum dari berbagai sumber yaitu: kimia SMA, Kimia Organik, dan Kimia Dasar (Lampiran 6)

Hidrokarbon adalah materi kimia yang dipelajari pada kelas X semester dua. Materi hidrokarbon banyak mengandung hafalan dan konsep yang harus dipahami sehingga diperlukan banyak latihan soal untuk memahaminya. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas siswa. Salah satu strategi yang dapat membuat siswa aktif adalah *Learning Tournament*. Pada strategi ini siswa akan melakukan

kompetisi dengan kelompok lain agar keluar sebagai pemenang. Upaya untuk meningkatkan motivasi siswa dan kompetisi antar kelompok maka digunakan *reward* berupa pena atau penggaris. *Reward* ini diberikan kepada kelompok yang memenangkan *tournament*.

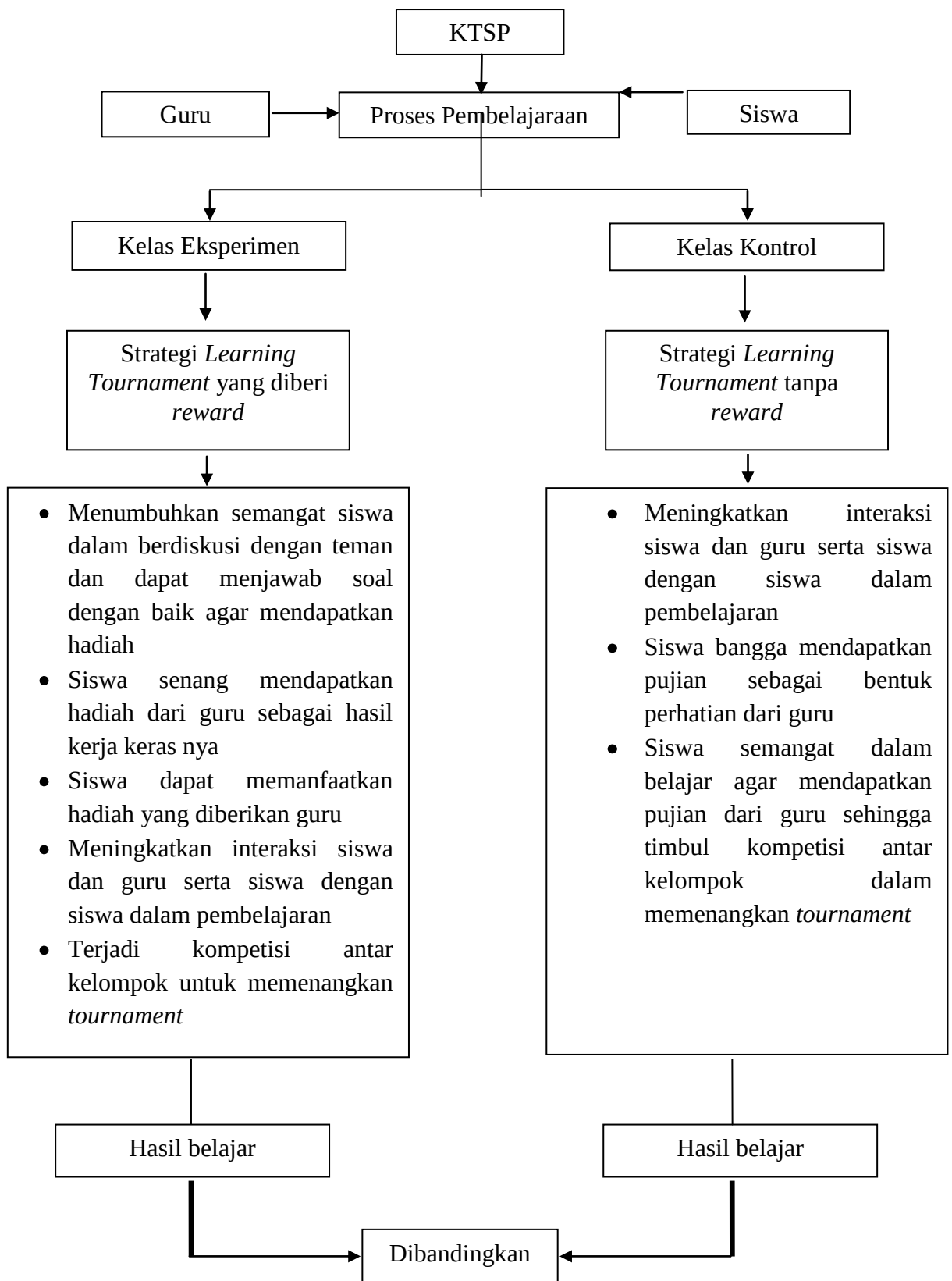
B. Kerangka Konseptual

Sasaran utama dalam proses pembelajaran adalah tercapainya tujuan pembelajaran dengan baik. Keberhasilan tujuan pembelajaran sangat ditentukan oleh proses belajar siswanya. Kegiatan siswa sangat dipengaruhi oleh kegiatan guru atau cara dan strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru. Pemilihan dan penggunaan strategi pembelajaran yang tepat oleh guru dapat meningkatkan keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran.

Proses pembelajaran dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menuntut kreativitas guru dalam membentuk kompetensi pribadi siswa. Siswa dituntut ikut berpartisipasi dalam belajar. Strategi yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah strategi *Learning Tournament* yang diberi *reward*.

Keberhasilan suatu pembelajaran sangat dipengaruhi oleh motivasi atau dorongan. Penggunaan strategi *Learning Tournament* yang diberi *reward* pada pembelajaran kimia yang tepat diharapkan dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar kimia siswa. Siswa perlu diberi rangsangan agar tumbuh motivasi dalam dirinya sehingga diharapkan guru dapat membangkitkan motivasi belajar

siswa-siswanya (Slameto, 2003: 174). Untuk lebih jelas dapat dilihat dari kerangka konseptual pada Gambar 1.



Gambar 1. Skema Kerangka Konseptual

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka konseptual yang dikemukakan, maka hipotesis penelitian ini adalah hasil belajar siswa dengan strategi *Learning Tournament* yang diberi *reward* lebih tinggi secara signifikan dibandingkan dengan *Learning Tournament* tanpa *reward* dalam materi hidrokarbon kelas X SMAN 3 Solok.

rendah dibandingkan kelas eksperimen. Hal ini menunjukkan bahwa tanpa *reward*, siswa belum memiliki motivasi yang kuat untuk serius dalam belajar. Hanya beberapa siswa yang ikut berpartisipasi dalam pembelajaran. Akibatnya, pada saat diberikan ulangan harian tentang materi hidrokarbon, hasil belajar yang dicapai siswa belum maksimal.

Selama penelitian berlangsung ada kendala yang ditemui dalam pelaksanaan pembelajaran. Pada saat pembagian kelompok, hampir seluruh siswa kurang setuju dengan kelompok yang dibentuk. Siswa yang pandai ingin satu kelompok dengan siswa yang pandai dan ada siswa yang hanya ingin sekelompok dengan teman dekatnya saja. Setelah dijelaskan bahwa tujuan diadakan strategi *Learning Tournament* yang diberi *reward* adalah agar siswa yang pandai dapat membantu siswa yang kurang pandai dalam menemukan konsep materi yang akan dipelajari serta siswa dapat saling menerangkan materi yang dikuasainya kepada teman didalam kelompoknya. Maka akhirnya siswa bersedia menerima anggota kelompok yang telah ditentukan oleh guru. Kemudian kendala pada pertemuan pertama, waktu banyak terbuang karena siswa terlalu lama memindah-mindahkan kursi. Setelah itu, guru menyampaikan pada siswa agar pada pertemuan selanjutnya kursi sudah tersusun secara berkelompok dan teratur.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dengan strategi *Learning Tournament* yang diberi *reward* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa dengan strategi *Learning Tournament* tanpa *reward* di kelas X SMAN 3 Solok.

B. Saran

Setelah melakukan penelitian ini dapat disarankan beberapa hal, yaitu:

1. Dianjurkan kepada guru kimia untuk menggunakan strategi *Learning Tournament* yang diberi *reward* sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar kimia siswa pada materi hidrokarbon.
2. Strategi *Learning Tournament* yang diberi *reward* membutuhkan waktu yang cukup lama maka diharapkan agar siswa membaca terlebih dahulu materi yang akan dipelajari di rumah.
3. Dalam penelitian ini hanya mengukur hasil belajar siswa pada ranah kognitif. Diharapkan pada peneliti yang ingin mengangkat judul ini untuk meneliti selain ranah kognitif, seperti ranah afektif dan psikomotor.

DAFTAR PUSTAKA