

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA POKOK BAHASAN
HIDROLISIS GARAM DI KELAS XI SMAN 3 PARIAMAN**

SKRIPSI

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



Oleh

SYAMSUIR

NIM. 85794/ 2007

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KIMIA
JURUSAN KIMIA
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2011**

ABSTRAK

Syamsuir : **Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Hidrolisis Garam di Kelas XI SMAN 3 Pariaman**

Rendahnya hasil belajar kimia siswa disebabkan kurangnya motivasi dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Aktivitas belajar siswa yang rendah berdampak terhadap hasil belajar siswa yang rendah. Salah satu upaya untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa pada pokok bahasan Hidrolisis garam di kelas XI SMAN 3 Pariaman. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan rancangan penelitian *Randomized Control Group Only Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IA SMAN 3 Pariaman. Teknik penyampelan yang digunakan adalah total sampling yaitu semua anggota populasi menjadi sampel, dengan kelas XI IA₁ sebagai kelas eksperimen dan XI IA₂ sebagai kelas kontrol. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar berbentuk tes objektif yang telah diujicobakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar kimia siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dari nilai rata-rata hasil belajar kimia pada kelas kontrol, yaitu nilai rata-rata pada kelas eksperimen = 65,33 dan kelas kontrol = 56,21. Setelah dilakukan uji t pada $\alpha = 0,05$ didapat $t_{hitung} = 2,07$ dan $t_{tabel} = 1,67$ serta $dk = 57$. Karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jadi model pembelajaran *teams games tournament* lebih meningkatkan hasil belajar kimia siswa bila dibandingkan dengan menggunakan metode belajar ceramah, diskusi dan Tanya jawab.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT atas berkat rahmat dan kasih sayang-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Hidrolisis Garam di Kelas XI SMAN 3 Pariaman”.

Dalam pelaksanaan penelitian dan penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan, bimbingan, arahan, dan petunjuk dari berbagai pihak. Oleh sebab itu dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Ibu Dra. Andromeda, M.Si sebagai pembimbing I sekaligus penasehat akademik.
2. Bapak Drs. Bahrizal, M.Si sebagai pembimbing II.
3. Bapak Dr. Mawardy, M.Si, Ibu Dra. Yustini Ma'aruf, M.Si dan Ibu Yerimadesi, S.Pd, M.Si sebagai penguji.
4. Bapak Drs. Zul Afkar, M.S sebagai ketua Jurusan Kimia FMIPA UNP.
5. Bapak dan Ibu staf pengajar Jurusan Kimia FMIPA UNP.
6. Ibu Kusmeri, S.Pd dan ibu Laksminawati Yunaz, S.T sebagai guru bidang studi kimia SMAN 3 Pariaman.
7. Bapak dan Ibu staf pengajar serta karyawan dan karyawan SMAN 3 Pariaman.
8. Semua pihak yang telah ikut serta memberi bantuan dan dorongan yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Skripsi ini telah ditulis sesuai panduan penulisan skripsi. Namun, untuk kesempurnaan diharapkan saran dan kritik. Atas saran dan kritiknya penulis ucapkan terima kasih.

Padang, Juni 2011

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori.....	7
1. Teori belajar dan pembelajaran.....	7
2. Pembelajaran kooperatif.....	8
3. Pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i>	12
4. Hasil belajar.....	16
5. Karakteristik materi Hidrolisis Garam.....	18
B. Kerangka Konseptual.....	19
C. Hipotesis Penelitian.....	21

BAB III. METODE PENELITIAN

A. Metode dan Desain Penelitian.....	22
B. Populasi dan Sampel.....	23
C. Instrumen Penelitian.....	24
D. Teknik Analisis Data	29
E. Prosedur Penelitian.....	33

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data.....	36
B. Analisis Data.....	37
C. Pembahasan.....	39

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	43
B. Saran.....	43

DAFTAR KEPUSTAKAAN.....	44
-------------------------	----

LAMPIRAN.....	46
---------------	----

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif.....	11
2. Desain Penelitian.....	22
3. Klasifikasi Indeks Validitas Soal.....	26
4. Klasifikasi indeks Reliabilitas soal.....	27
5. Klasifikasi Tingkat Kesukaran Soal.....	28
6. Klasifikasi Indeks Daya Beda Soal.....	29
7. Perlakuan yang diberikan pada kelas sampel.....	34
8. Data nilai tes akhir kelas sampel.....	36
9. Jumlah data, nilai rata-rata, simpangan baku dan varians.....	37
10. Hasil uji normalitas nilai tes akhir kelas sampel.....	38
11. Harga F_h dan F_t dari hasil tes akhir.....	38
12. Data hasil uji hipotesis.....	39

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Pengelompokan Heterogen.....	14
2. Pengelompokan Homogen.....	15
3. Kerangka Konseptual.....	20

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. RPP Kelas Eksperimen.....	46
2. RPP Kelas Kontrol.....	54
3. Materi Pelajaran Hidrolisis Garam.....	61
4. Lembar Kerja Siswa Hidrolisis Garam.....	69
5. Kisi-kisi Soal Uji Coba.....	79
6. Distribusi skor soal uji coba.....	80
7. Uji validitas soal uji coba.....	82
8. Uji reliabilitas soal uji coba.....	83
9. Uji indeks kesukaran soal uji coba.....	84
10. Uji daya beda soal uji coba.....	85
11. Hasil analisis soal uji coba.....	86
12. Kisi-kisi soal tes akhir.....	87
13. Soal tes akhir.....	88
14. Kunci jawaban soal tes akhir.....	92
15. Data nilai tes akhir kelas sampel.....	93
16. Uji normalitas kelas sampel.....	94
17. Uji homogenitas kelas sampel.....	96
18. Uji hipotesis kelas sampel.....	97
19. Nilai kritis L untuk uji Liliefors.....	99
20. Nilai kritik Sebaran F.....	100
21. Persentil untuk distribusi T.....	102
22. Wilayah luas di bawah kurva normal.....	103

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Visi pendidikan nasional adalah terwujudnya sistem pendidikan sebagai pranata sosial yang kuat dan berwibawa untuk memberdayakan semua warga negara Indonesia berkembang menjadi manusia yang berkualitas sehingga mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah. Terkait dengan visi tersebut telah ditetapkan serangkaian prinsip penyelenggaraan pendidikan untuk dijadikan landasan dalam pelaksanaan reformasi pendidikan. Salah satu prinsip tersebut adalah pendidikan diselenggarakan sebagai proses pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik yang berlangsung sepanjang hayat. Dalam proses tersebut diperlukan guru yang memberikan keteladanan, membangun kemauan, serta mengembangkan potensi dan kreativitas peserta didik. Implikasi dari prinsip ini adalah pergeseran paradigma proses pendidikan, yaitu dari paradigma pengajaran ke paradigma pembelajaran (Permendiknas RI No 41 Th 2007)

Ilmu kimia merupakan cabang ilmu pengetahuan alam yang mempunyai peranan penting dalam kehidupan sehari-hari. Kimia memberikan masukan yang cukup besar bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sebagai dasar yang penting bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, maka kimia menjadi salah satu ilmu yang harus dipelajari dalam dunia pendidikan.

Pentingnya kimia dalam kehidupan sehari-hari seharusnya menyebabkan kimia menjadi mata pelajaran yang disukai oleh siswa. Namun pada

kenyataannya, minat siswa untuk mempelajari kimia masih rendah dan nilai kognitif siswa masih rendah (KKM = 65). Berdasarkan pengamatan dan wawancara yang dilakukan dengan guru kimia dan siswa di SMAN 3 Pariaman, rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran kimia umumnya disebabkan kurangnya aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar. Guru masih sering menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran, walaupun ada metode lain yang digunakan dalam proses pembelajaran namun belum bervariasi. Guru masih banyak menjelaskan pelajaran dan siswa bersifat pasif, sehingga siswa kurang berfikir aktif, kreatif dan inovatif dalam mengeksplorasi dan mengelaborasi kemampuannya. Akibatnya pembelajaran menjadi *teacher centered*.

Dalam dunia pendidikan, guru adalah seorang pendidik, pembimbing, pelatih dan pengembang kurikulum yang dapat menciptakan kondisi dan suasana belajar yang kondusif, yaitu suasana belajar menyenangkan, menarik, memberi rasa aman, memberikan kesempatan kepada siswa untuk berfikir aktif, kreatif dan inovatif dalam mengeksplorasi dan mengelaborasi kemampuannya (Suyatno, 2009: 3). Menurut Rusman (2010: 202) disamping aktivitas dan kreativitas yang diharapkan dalam sebuah proses pembelajaran dituntut interaksi yang seimbang, interaksi yang dimaksudkan adalah adanya interaksi dan komunikasi guru dengan siswa, siswa dengan siswa, dan siswa dengan guru. Dalam proses belajar diharapkan adanya komunikasi banyak arah yang memungkinkan akan adanya aktivitas dan kreativitas yang diharapkan.

Penerapan model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan keaktifan dan kreativitas siswa di dalam kelas. Pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat *heterogen*. Hal ini akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan potensi yang ada didalam dirinya, belajar dari teman, bertukar pendapat, belajar bertanggung jawab pada orang lain dan kelompok, dan belajar mengambil suatu sikap atau keputusan. Dengan pembelajaran kooperatif secara tidak langsung guru telah mengkondisikan siswa untuk aktif, dimana semua anggota kelompok akan berdiskusi untuk menyelesaikan tugas yang diberikan (Asma, 2009: 2-3).

Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Dalam kerja kelompok guru memberikan LKS kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru. Selanjutnya diadakan *games tournament* untuk mengasah

kemampuan siswa mengerjakan soal yang berkaitan dengan materi, bertanggung jawab terhadap diri sendiri dan kelompok, berkompetisi secara sehat dan memberikan rangsangan kepada siswa agar lebih giat belajar karena setiap pertemuan akan ada kelompok pemenang yang akan mendapatkan *reward* dari guru. (Rusman, 2010: 224-225)

Hidrolisis garam merupakan salah satu materi kimia yang dipelajari di kelas XI semester 2 yang berisikan konsep dan perhitungan. Materi ini terasa kurang menyenangkan dan membosankan bagi siswa jika dalam pembelajaran hanya disampaikan dengan metode ceramah yang bersifat satu arah (*teacher centered*). Pembelajaran satu arah ini tidak sesuai dengan paradigma proses pendidikan yaitu paradigma pembelajaran. Agar pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan, diperlukan pembelajaran multiarah yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sehingga materi mudah dipahami dan diingat. Salah satu cara yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan keaktifan siswa di dalam kelas adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dibandingkan dengan model pembelajaran kooperatif lainnya adalah siswa di haruskan untuk menyelesaikan soal-soal pada kelompok *tournament* yang diselenggarakan pada proses pembelajaran. Dengan seringnya siswa mengerjakan soal-soal tersebut, maka siswa akan terlatih dan terbiasa menyelesaikannya. Salah satu contoh materi yang banyak mengandung konsep dan perhitungan adalah hidrolisis garam

sehingga diharapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT cocok diterapkan untuk materi ini.

Penelitian tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT pernah dilakukan oleh Rika (2006) pada materi struktur atom dan Eldesfiari (2010) pada materi ikatan kimia. Hasil penelitian, mereka menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dari uraian di atas maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Hidrolisis Garam di Kelas XI SMAN 3 Pariaman**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, ada beberapa masalah yang dapat diidentifikasi, yaitu:

1. Proses pembelajaran masih bersifat *teacher centered*, siswa banyak bersifat pasif dalam proses pembelajaran.
2. Model pembelajaran yang diterapkan belum bervariasi.
3. Hasil belajar kimia siswa masih rendah.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penulis perlu membatasi masalah yang akan diteliti, yaitu:

1. Hasil belajar yang diamati meliputi aspek kognitif (pengetahuan (C1), pemahaman (C2), dan penerapan (C3)) yang diperoleh setelah pemberian tes akhir.
2. Penelitian dilakukan di kelas XI IA SMAN 3 Pariaman, kelas XI IA₁ sebagai kelas eksperimen dan XI IA₂ sebagai kelas kontrol.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang dikemukakan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Apakah pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara berarti pada pokok bahasan Hidrolisis garam di kelas XI SMAN 3 Pariaman?”.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa pada pokok bahasan Hidrolisis garam di kelas XI SMAN 3 Pariaman.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat:

1. Sebagai salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.
2. Sebagai bahan referensi bagi penelitian selanjutnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Teori Belajar dan Pembelajaran

Belajar dan pembelajaran adalah dua hal yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan manusia. Dengan belajar manusia dapat mengembangkan potensi-potensi yang ada pada dirinya. Tanpa belajar manusia tidak akan dapat memenuhi kebutuhan dirinya. Aktivitas belajar akan terjadi pada diri pembelajar apabila adanya interaksi antara stimulus dengan isi memori sehingga perilakunya dapat berubah.

Belajar pada hakikatnya merupakan proses perubahan di dalam kepribadian yang berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, dan kepandaian. Perubahan ini bersifat menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman. Secara umum belajar sebagai tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif (Syah, 2006:68).

Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau siswa. Pembelajaran mengandung arti setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan atau nilai yang baru. Menurut Dunkn dan Briddle dalam

Sagala (2003:63) proses pembelajaran berada pada empat variabel interaksi yaitu (1) variabel pertanda berupa pendidik; (2) variabel konteks berupa peserta didik, sekolah dan masyarakat; (3) variabel proses berupa interaksi peserta didik dengan pendidik; (4) variabel produk berupa perkembangan peserta didik dalam jangka pendek maupun jangka panjang.

Jadi, dapat dikatakan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku individu sebagai hasil dari pengalamannya dalam berinteraksi dengan lingkungan. Belajar bukan hanya sekadar menghafal, melainkan suatu proses mental yang terjadi dalam diri seseorang. Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran (Rusman, 2010: 134).

2. Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif adalah kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerjasama saling membantu mengkonstruksi konsep, menyelesaikan persoalan, atau inkuiri. Menurut teori dan pengalaman agar kelompok kohesif (kompak-partisipatif), tiap kelompok terdiri atas 4-5 orang, siswa heterogen (kemampuan, gender, karakter), ada kontrol dan fasilitas, dan meminta tanggung jawab hasil kelompok berupa laporan atau presentasi (Suyatno, 2009: 51).

Model pembelajaran kooperatif merupakan rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu

untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang terjadi melalui interaksi sosial. Pembelajaran ini berorientasi pada siswa (*student centered*). Siswa belajar dengan cara berinteraksi dengan kelompok dan berinteraksi dengan siswa lain (Sagala, 2003:179). Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang banyak digunakan dan menjadi perhatian serta dianjurkan oleh para ahli pendidikan. Hal ini dikarenakan berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Slavin (1995) dinyatakan bahwa penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dan sekaligus dapat meningkatkan hubungan sosial, menumbuhkan sikap toleransi, dan menghargai pendapat orang lain, pembelajaran kooperatif dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam berfikir kritis, memecahkan masalah, dan mengintegrasikan pengetahuan dengan pengalaman (Rusman, 2010: 205).

Model pembelajaran kooperatif mendorong siswa untuk saling bergantung (*interdependensi*) untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kelompok yang kompak dan solid akan berhasil mencapai tujuan pembelajaran dengan baik, sedangkan kelompok yang tidak kompak dan tercerai-berai akan sulit mencapai tujuan pembelajaran bahkan bisa gagal mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif mengharuskan siswa untuk selalu berada dalam kondisi saling tergantung satu sama lain antar sesama anggota kelompok yang terdiri dari berbagai

macam karakter siswa seperti tingkat kecerdasan, jenis kelamin, ras, budaya dan strata ekonomi (Suhadi, 2010: 7).

Roger & David Johnson dalam Lie (2002:30) menyatakan bahwa tidak semua kerja kelompok bisa dianggap *cooperative learning*. Untuk mencapai hasil yang maksimal, lima unsur model pembelajaran kooperatif yang harus diterapkan adalah sebagai berikut.

- a. Saling ketergantungan positif
- b. Tanggung jawab perseorangan
- c. Tatap muka
- d. Komunikasi antar anggota
- e. Evaluasi hasil kelompok

Terdapat enam langkah utama atau tahapan di dalam pelajaran yang menggunakan pembelajaran kooperatif, pelajaran dimulai dengan guru menyampaikan tujuan pelajaran dan memotivasi siswa untuk belajar. Fase ini diikuti oleh penyajian informasi, sering kali dengan bahan bacaan dari pada secara verbal. Selanjutnya, siswa dikelompokkan kedalam tim-tim belajar. Tahap ini diikuti bimbingan guru pada saat siswa bekerja bersama untuk menyelesaikan tugas bersama mereka. Fase terakhir pembelajaran kooperatif meliputi presentasi hasil akhir kerja kelompok, atau evaluasi tentang apa yang telah mereka pelajari dan member penghargaan terhadap usaha-usaha kelompok maupun individu.

Tabel 1. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif

TAHAP	TINGKAH LAKU GURU
Tahap 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada kegiatan pelajaran dan menekankan pentingnya topik yang akan dipelajari dan memotivasi siswa belajar.
Tahap 2 Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi atau materi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau melalui bahan bacaan.
Tahap 3 Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok-kelompok belajar	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membimbing setiap kelompok agar melakukan transisi secara efektif dan efisien.
Tahap 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.
Tahap 5 Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah di pelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
Tahap 6 Memberikan penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

Sumber : (Rusman 2010: 211)

Dalam pembelajaran kooperatif, cara pengelompokan siswa harus benar-benar diperhatikan. Menurut Gordon dalam Lie (2002: 40), “pada dasarnya manusia senang berkumpul dengan yang sepadan dan membuat jarak dengan yang berbeda”. Namun, pengelompokan dengan orang lain yang sepadan dan serupa ini bisa menghilangkan kesempatan anggota kelompok untuk memperluas wawasan dan memperkaya diri, karena dalam kelompok homogen tidak terdapat banyak perbedaan yang bisa mengasah proses berfikir, bernegosiasi, berargumentasi, dan berkembang. Kelompok heterogenitas bisa dibentuk dengan memperhatikan keanekaragaman gender, latar belakang sosio-ekonomi dan etnik, serta kemampuan

akademis. Dalam hal kemampuan akademis, kelompok pembelajaran kooperatif terdiri dari satu orang berkemampuan akademis tinggi, dua orang dengan kemampuan sedang, dan satu lainnya dari kelompok kemampuan akademis kurang.

3. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

Dalam TGT siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kadang-kadang dapat juga diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok (identitas kelompok mereka).

Tiga konsep yang merupakan ide utama bagi model pembelajaran tim siswa menurut Asma (2009: 3) adalah :

- a. Penghargaan tim
- b. Tanggungjawab individual
- c. Kesempatan yang sama untuk berhasil

TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Dalam kerja kelompok guru memeberikan LKS kepada setiap kelompok. Tugas yang

diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukannya kepada guru (Rusman, 2010: 224-225)

Menurut Efendi (2008:1) pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa untuk rileks disamping menumbuhkan tanggungjawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

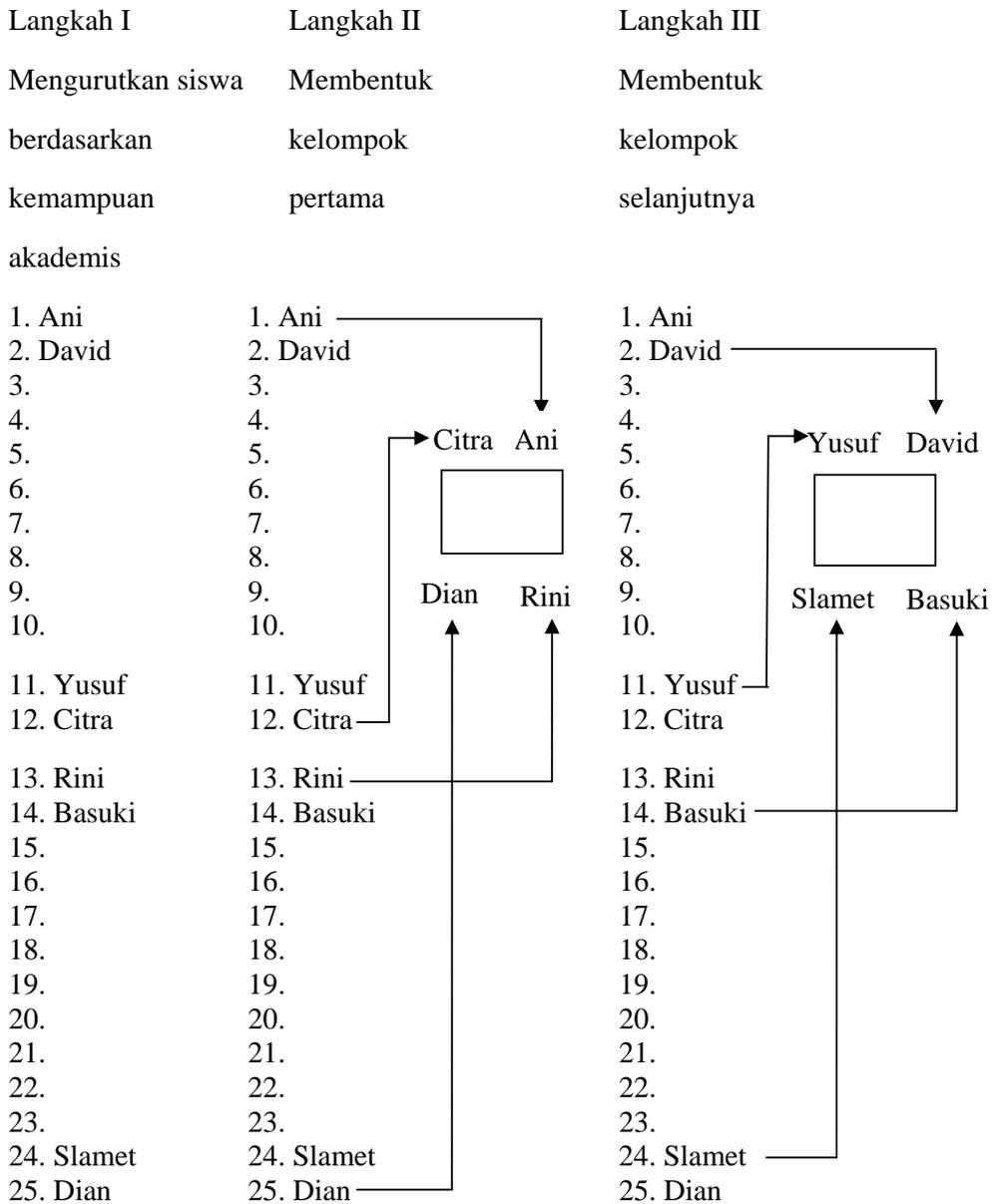
Menurut Slavin (dalam Rusman, 2010: 225) pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu :

- a. Tahap penyajian kelas (*class precentation*)
- b. Belajar dalam kelompok (*teams*)
- c. Permainan (*games*)
- d. Pertandingan (*tournament*)
- e. Penghargaan kelompok (*team recognition*).

Ciri-ciri yang menonjol dalam model pembelajaran kooperatif adalah pengelompokan kelompok secara heterogen berdasarkan kemampuan akademis. Menurut Lie (2002: 41) pengelompokan heterogen berdasarkan kemampuan akademis, biasanya terdiri dari satu orang

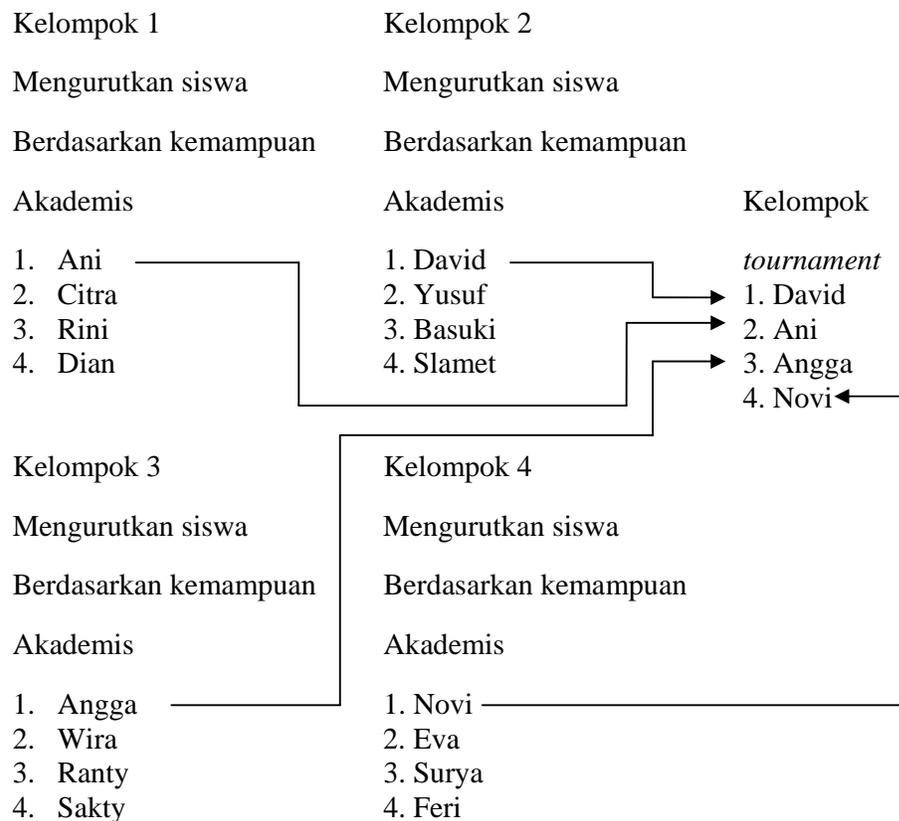
berkemampuan akademis tinggi, dua orang dengan kemampuan akademis sedang, dan satu orang lainnya dengan kemampuan akademis kurang.

Perhatikan Gambar 1.



Gambar 1. Pengelompokan Heterogen (Kelompok Diskusi)

Dalam *tournament* setiap siswa yang bersaing merupakan wakil dari kelompoknya. Siswa yang mewakili kelompoknya, masing-masing ditempatkan pada meja-meja *tournament*. Tiap meja *tournament* ditempati 4 sampai 5 orang siswa, dan diusahakan agar tidak ada siswa yang berasal dari kelompok yang sama. Dalam setiap meja *tournament* diusahakan setiap siswa homogen berdasarkan kemampuan akademik (nilai kognitif). Hal ini bertujuan agar setiap anggota kelompok dapat menyumbangkan nilai atau poin bagi kelompoknya (Efendi, 2008: 3). Perhatikan pembagian kelompok *tournament* pada Gambar 2.



Gambar 2. Pengelompokan Homogen (Kelompok *Tournament*)

4. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu indikator yang penting untuk menyatakan kualitas suatu pembelajaran. Menurut Bloom dan Krathwohl dan Bloom dan Maria dalam Rusman (2010: 171-172) mengklasifikasikan hasil belajar dalam tiga domain atau ranah, yaitu:

- 1) Ranah Kognitif, yaitu menekankan pada aspek intelektual dan memiliki jenjang dari yang rendah sampai yang tinggi, yaitu :
 - a. Pengetahuan yang menitik beratkan pada aspek ingatan terhadap materi yang telah dipelajari mulai dari fakta sampai teori.
 - b. Pemahaman, yaitu langkah awal untuk dapat menjelaskan dan menguraikan sebuah konsep ataupun pengertian.
 - c. Aplikasi, yaitu kemampuan untuk menggunakan bahan yang telah dipelajari kedalam situasi nyata, meliputi aturan, metode, konsep, prinsip, hukum dan teori.
 - d. Analisis, yaitu kemampuan dalam merinci bahan menjadi bagian-bagian supaya strukturnya mudah untuk dimengerti.
 - e. Sintesis, yaitu kemampuan mengombinasikan bagian-bagian menjadi suatu keseluruhan baru yang menitikberatkan pada tingkah laku kreatif dengan cara memformulasikan pola dan struktur baru.
 - f. Evaluasi, yaitu kemampuan dalam mempertimbangkan nilai untuk maksud tertentu berdasarkan kriteria internal dan kriteria eksternal.
- 2) Ranah Afektif, yaitu menekankan pada sikap, perasaan, emosi, dan karakteristik moral yang diperlukan untuk kehidupan di masyarakat.

Ranah afektif memiliki lima tingkatan dari yang rendah sampai yang tinggi, yaitu :

- a. Penerimaan (*receiving*), misalnya kemampuan siswa untuk mau mendengarkan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru dan media pembelajaran dengan melibatkan perasaan, antusiasme, dan semangat belajar yang tinggi.
 - b. *Responding*, yaitu kemampuan siswa untuk memberikan timbal balik positif terhadap lingkungan dalam pembelajaran, misalnya: menanggapi, menyimak, bertanya, dan berempati.
 - c. Penilaian, yaitu penerimaan terhadap nilai-nilai yang ditanamkan dalam pembelajaran, membuat pertimbangan terhadap berbagai nilai untuk diyakini dan diaplikasikan.
 - d. Pengorganisasian, yaitu kemampuan siswa dalam hal mengorganisasi suatu sistem nilai.
 - e. Karakterisasi, yaitu pengembangan dan internalisasi dari tingkatan pengorganisasian terhadap representasi kehidupan secara luas.
- 3) Ranah Psikomotorik, yaitu domain yang menekankan pada gerakan-gerakan fisik. Kecakapan-kecakapan fisik dapat berupa gerakan-gerakan atau keterampilan fisik, baik keterampilan fisik halus maupun kasar. Ranah ini sering berhubungan dengan mata pelajaran yang lebih menekankan pada gerakan-gerakan atau keterampilan fisik, seperti musik, lukis, pahat, dan mata pelajaran olahraga. Domain psikomotorik berhubungan dengan dengan kemampuan skill atau keterampilan

seseorang. Ada enam tingkatan dalam ranah ini, yaitu persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan mekanis terpola, gerakan responn kompleks, penyesuaian pola gerakan, dan keterampilan natural.

5. Karakteristik Materi Hidrolisis Garam

Berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), Hidrolisis garam merupakan materi pembelajaran di kelas XI SMA. Standar Kompetensi (SK) materi pelajaran ini adalah Memahami sifat-sifat larutan asam basa, metoda pengukuran dan terapannya. Kompetensi dasarnya (KD) adalah Menentukan jenis garam yang mengalami hidrolisis dalam air dan pH larutan garam tersebut. Oleh karena itu diharapkan siswa dapat mencapai indikator sebagai berikut:

1. Menjelaskan ciri-ciri beberapa jenis garam yang dapat terhidrolisis dalam air
2. Menunjukkan sifat garam yang terhidrolisis melalui percobaan dan persamaan reaksi ionisasi
3. Menghitung pH larutan garam yang terhidrolisis.

Materi pada pokok bahasan hidrolisis garam berisi konsep dan perhitungan kimia. Adapun yang termasuk konsep dan fakta dalam materi ini adalah sebagai berikut :

1. Konsep : garam yang terbentuk dari basa kuat dan asam kuat tidak terhidrolisis, garam dari asam kuat dan basa lemah serta garam yang terbentuk dari asam lemah dan basa kuat terhidrolisis parsial dan garam dari asam lemah dan basa lemah terhidrolisis total.

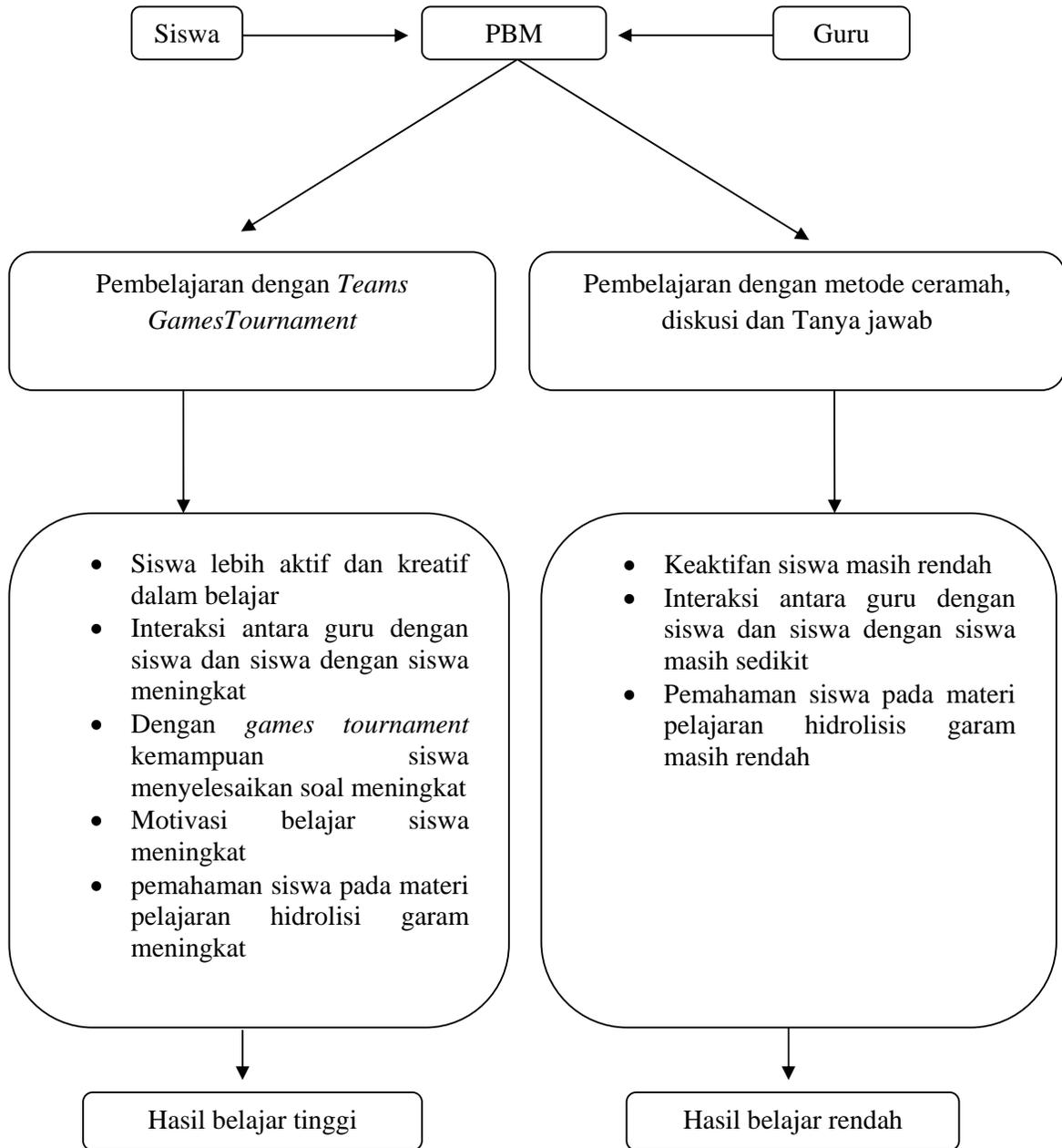
2. Fakta : Garam dari asam kuat dan basa kuat bersifat netral, garam dari asam kuat dan basa lemah bersifat asam dan garam dari asam lemah dan basa kuat bersifat basa.

Untuk memudahkan dalam mempelajari pokok bahasan ini maka diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat melatih pemahaman dan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal perhitungan. Salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT). Media yang digunakan adalah buku kimia SMA, alat dan bahan praktikum, serta LKS. Materi ini dipelajari untuk 2 kali pertemuan dengan total jam ajar sebanyak 6 jam.

B. Kerangka Konseptual

Ada beberapa cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa seperti menciptakan suasana belajar yang dapat mendorong siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah dengan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe TGT. Dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT siswa akan terlibat secara aktif baik fisik maupun mental dan dapat berkomunikasi dengan baik serta belajar untuk menghargai satu dengan yang lainnya, sehingga membantu siswa meningkatkan pemahaman dan penugasan terhadap suatu materi. Dengan adanya pemahaman terhadap materi pembelajaran, diharapkan akan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada kerangka konseptual Gambar 3.



Gambar 3. Kerangka konseptual

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka konseptual yang dikemukakan diatas maka rumusan hipotesis dalam penelitian ini adalah “hasil belajar siswa pokok bahasan hidrolisis garam dengan menggunakan model pembelajaran TGT lebih tinggi secara signifikan dibandingkan pembelajaran menggunakan metode ceramah, Tanya jawab dan diskusi”.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pokok bahasan hidrolisis garam dengan menggunakan model pembelajaran TGT lebih tinggi secara dibandingkan pembelajaran menggunakan metode ceramah, Tanya jawab dan diskusi.

B. Saran

Pengaturan waktu berperan penting agar pembelajaran kimia dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* dapat berlangsung dengan efisien. Usahakan agar pembagian waktu antara diskusi dan *tournament* dapat dilakukan dengan baik.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Arikunto, Suharsimi. 2000. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- . 2008. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Asma, Nur. 2009. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Padang: UNP Press
- Efendi, Rudi Sopiana. 2008. <http://ro3d7.wordpress.com/2008/05/14/metode-pembelajaran-efektif/> Diakses Jumat 3 Desember 2010.
- Eldesfiari. 2010. *Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Pada Pokok Bahasan Ikatan Kimia Kelas X di SMA 6 Padang*. Padang: Skripsi, FMIPA UNP
- Lie, Anita. 2002. *Cooperative Learning*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia
- Rika. 2006. *Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Struktur Atom di SMA 1 Hiliran Gumanti Kabupaten Solok*. Padang: Skripsi, FMIPA UNP
- Rusman. 2010. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Sagala, Syaiful. 2003. *Konsep dan makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Sudijono, Anas. 2001. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sudjana. 2005. *Metode Statistik*. Bandung: Tarsito
- Suhadi. 2010. *Karakteristik dan Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Alifa Alternative Media
- Sukardi. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Suyatno. 2009. *Menjelajah pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmedia Buana Pustaka
- Syah, Muhibbin. 2006. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persaja