

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan elemen krusial untuk sebuah negara. Dengan penyelenggaraan pendidikan yang optimal, generasi penerus dapat mendapat pengetahuan, keterampilan, serta keahlian yang esensial guna meningkatkan potensi serta keahlian mereka. Selain itu, pendidikan juga memiliki dampak signifikan terhadap sikap dan mentalitas peserta didik. Karena urgensi pendidikan, pemerintah seharusnya secara rutin melakukan perbaikan untuk meningkatkan kecerdasan bangsa. Prinsip dasar pendidikan adalah memberikan bimbingan, dukungan, dan pertolongan kepada peserta didik dengan prinsip bahwa setiap anak memiliki potensi yang bisa ditingkatkan.¹

Pendidikan yakni usaha yang disengaja guna mengoptimalkan perkembangan sumber daya manusia dengan aktivitas pembelajaran. Menurut UU Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003, pendidikan nasional bertujuan meningkatkan keterampilan, menumbuhkan karakter, dan memajukan sumber daya manusia demi meningkatkan kecerdasan masyarakat. Pendidikan ini berupaya meningkatkan potensi murid supaya mereka tumbuh sebagai individu yang mandiri, kreatif, cakap, berilmu, sehat, berakhlak mulia, taqwa pada Tuhan YME, beriman, serta menjadi individu yang bertanggung jawab serta demokratis.²

Pendidikan di era sekarang telah berubah dengan sangat cepat. Berbagai macam metode ataupun cara sudah ditemukan agar kegiatan belajar mengajar semakin bermakna serta berkesan. Satu dari berbagai model yang sampai sekarang masih digunakan yakni menggunakan model pembelajaran konvensional atau ceramah. Model ini memang cukup mudah diterapkan pembelajaran tetapi hanya menjelaskan pengetahuan pada murid secara satu arah. Kondisi tersebut menjadikan

¹ Fuad Hasan, *Dasar-dasar Pendidikan*, (Jakarta: Rikena Cipta, 2013) hal.11

² Undang-undang RI No 20/2003 pasal 3

murid kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Akibatnya menjadi pasif dan akan cenderung kurang efektif dalam pembelajaran di kelas. Maka dibutuhkan adanya model pembelajaran yang efektif contohnya ialah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif yakni sebuah metode pembelajaran di mana murid dikelompokkan menjadi tim yang beranggotakan empat hingga lima anggota, dengan mempertimbangkan perbedaan jenis kelamin, kemampuan akademik, latar belakang, ras, serta suku. Pada pembelajaran kooperatif, penilaian dijalankan pada tim secara menyeluruh, dan penghargaan atau reward diberikan pada akhir pembelajaran asalkan kelompok dapat menunjukkan prestasi sesuai syarat yang ditetapkan. Oleh karena itu, tiap anggota tim bisa mempunyai ketergantungan positif, yang mendorong munculnya tanggung jawab anggota pada timnya serta pengembangan kemampuan interpersonal. Kerjasama antarindividu dalam tim menjadi kunci, dimana tiap anggota saling membantu serta terdorong dalam mencapai kesuksesan tim. Yang membuat tiap murid mempunyai peluang yang setara guna berkontribusi untuk kesuksesan kelompoknya.³

Salah satu bentuk model pembelajaran kooperatif yang bisa dipakai guna mengikutsertakan murid dengan aktif demi mendukung keberhasilan proses pembelajaran yakni model Teams Games Tournament (TGT). TGT ialah jenis model pembelajaran kooperatif yang sederhana juga mencakup unsur permainan serta penguatan. Pada penerapannya, murid berpartisipasi dalam turnamen permainan akademik bersama anggota kelompok lainnya guna mencetak poin untuk kelompoknya. Kegiatan pembelajaran melalui permainan yang terintegrasi pada model pembelajaran kooperatif TGT dapat membuat murid belajar dengan suasana yang lebih santai, sekaligus mengembangkan rasa persaingan yang sehat, kerja sama, tanggung jawab, serta keikutsertaan dalam proses belajar. Model ini terdiri dari lima

³ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. (Jakarta: Kencana Prenada Media, 2006), hal. 240-241

komponen, yakni penyajian kelas, pembelajaran berkelompok, permainan, pertandingan atau kompetisi, dan penghargaan kelompok. Media yang dapat dipakai dalam penerapan model TGT ini salah satunya yakni kartu uno.⁴

UNO berasal dari kata "satu", umumnya kartu ini diproduksi secara khusus dan dimainkan dalam kelompok. Game ini melibatkan penggunaan taktik dan strategi untuk mencapai kemenangan. Melalui berulang kali bermain, siswa akan lebih termotivasi untuk meraih kemenangan. Dengan pendekatan ini, siswa dapat memahami dan menghafal materi tertentu, seperti sistem periodik unsur.⁵

Materi ini fokus pada sifat-sifat unsur dalam sistem periodik unsur, termasuk aspek-aspek seperti sifat fisika dan kimia, nomor atom, nomor massa, dan kereaktifan. Keterlibatan siswa dalam menganalisis materi kimia unsur memainkan peran penting untuk meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi ini.⁶ Hal tersebut bisa membantu murid untuk mengembangkan hasil belajar. Pengkajian yang dijalankan oleh Nita dan Ahmad 2016 mengungkapkan bahwasanya siswa mengalami kesulitan dalam memahami sistem periodik unsur karena tuntutan untuk memahami konsep sekaligus menekankan pada kapasitas ingatan murid dalam menghafal banyak unsur pada Sistem Periodik Unsur (SPU). Materi ini seringkali menghasilkan penerimaan informasi yang tidak efisien pada ingatan jangka panjang karena mudah terlupakan. Dalam konteks ini, penggunaan kartu UNO menjadi relevan dalam pembelajaran materi ini. Kartu UNO mencakup berbagai aspek seperti unsur, nomor atom, konfigurasi elektron, dan nomor massa, yang bisa membantu murid menggambarkan materi dengan lebih baik. Penggunaan kartu UNO juga

⁴ Aris Shoimin, 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013, (Yogyakarta : AR-RUZZ MEDIA, 2014), hlm. 203

⁵ Larassati,L. dan Nurseto,T. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Kartu UNO sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Ekonomi di SMA*. Jurnal Ekonomi& Pendidikan, Vol 16, No 1, pp. 8–15.

⁶ Wahyuni,Z. A. danYerimadesi. 2021. *Praktikalitas E-Modul Kimia Unsur Berbasis Guided Discovery untuk Siswa Sekolah Menengah Atas*. Jurnal Ilmu Pendidikan, Vol 3, No 3, pp. 680–688.

bisa menciptakan proses pembelajaran jadi lebih menyenangkan serta mengurangi risiko kebosanan siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Halimatusya'diah, Imelda, dan Sari pada tahun 2021 mengenai pengembangan kartu uno spin kimia menunjukkan bahwa kartu tersebut valid serta bisa efektif dipakai untuk untuk alat bantu pada saat belajar materi sistem periodik unsur.

Berdasarkan penjelasan yang telah disampaikan sebelumnya, perlu adanya usaha dari pengajar guna mengetahui serta mengaplikasikan sebuah model pembelajaran yang bisa mengembangkan prestasi belajar murid dalam mata pelajaran sistem periodik unsur. Pengkaji berupaya mengaplikasikan model pembelajaran TGT menggunakan kartu uno pada mata pelajaran tersebut. Penerapan ini bertujuan demi meningkatkan hasil belajar murid semasa proses pembelajaran dan membuat pembelajaran jadi semakin menyenangkan, tidak membosankan, sehingga murid dapat semakin menyukai proses belajar mereka. Oleh karena itu, pengkaji menjalankan pengkajian kuantitatif yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Berbantuan Kartu UNO Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Sistem Periodik Unsur di MAN 2 Nganjuk”**

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang masalah, maka dapat diketahui identifikasi permasalahannya, sebagai berikut:

1. Kurangnya variasi model pembelajaran yang dipakai di MAN 2 Nganjuk
2. Kurangnya murid yang aktif di dalam kelas pembelajaran
3. Banyaknya murid yang bosan serta bermain sendiri ketika pelajaran berlangsung
4. Proses pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) media kartu UNO belum pernah digunakan dalam metode pembelajaran kooperatif

C. Rumusan Masalah

Adakah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan kartu uno terhadap hasil belajar pada materi sistem periodik unsur di MAN 2 Nganjuk?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah tersebut, maka diperoleh tujuan pengkajian sebagai berikut :

Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan kartu UNO terhadap hasil belajar pada materi sistem periodik unsur di MAN 2 Nganjuk.

E. Kegunaan Penelitian

Pengkajian ini diharap bisa memberi banyak manfaat, tidak hanya pada pengkaji namun juga pada murid dan pengajar diantaranya:

1. Manfaat teoritis

Hasil pengkajian ini diharap bisa memberi manfaat pada proses pembelajaran kimia, khususnya pada pembelajaran mengembangkan hasil belajar kimia materi sistem periodik unsur dengan memakai model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan bantuan kartu UNO.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Hasil pengkajian ini dapat menjadi referensi sekolah demi mengarahkan pengajar guna memakai model pembelajaran Kooperatif tipe TGT yang cocok dengan karakteristik murid disekolah tersebut.

b. Bagi Guru

Hasil pengkajian ini bisa digunakan untuk pertimbangan guna menetapkan model pembelajaran serta memberi masukan terkait keunggulan maupun kekurangan model pembelajaran Kooperatif tipe TGT.

c. Bagi Siswa

Hasil penelitian diharap pemakaian media pembelajaran kartu UNO diharap bisa menarik minat murid serta mempermudah murid untuk mempelajari materi sistem periodik unsur model pembelajaran Kooperatif tipe TGT

d. Bagi Peneliti

Hasil pengkajian ini diharap bisa menjadi referensi ataupun menjadi bahan perbandingan dalam penelitian berikutnya atau permasalahan yang terkait dengan model pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT), hasil belajar siswa.

F. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan pengkajian masalah tersebut, maka diperoleh hipotesis pengkajian sebagai berikut:

H1: Diduga terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan kartu UNO terhadap hasil belajar pada materi sistem periodik unsur di MAN 2 Nganjuk.

G. Penegasan Istilah

Supaya tidak terdapat penafsiran yang salah dengan pengkajian ini, maka peneliti menegaskan istilah-istilah sebagai berikut:

1. Secara Konseptual

- a. Model pembelajaran merupakan pola yang dipakai menjadi panduan untuk merencanakan proses pembelajaran baik dalam kelas hingga pada sesi tutorial. Menurut Arend, model pembelajaran mencakup pendekatan yang hendak diadopsi, mencakup pada penetapan tujuan pembelajaran, langkah-langkah

kegiatan pembelajaran, serta manajemen kelas. Dengan kata lain, model pembelajaran bisa diartikan menjadi sebuah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis untuk mengorganisir pengalaman belajar guna meraih tujuan pembelajaran.⁷

- b. Model pembelajaran kooperatif yakni serangkaian kegiatan belajar di mana seluruh murid terlibat pada suatu tim yang ditentukan dengan tujuan mencapai target pembelajaran yang sudah ditentukan. Pembelajaran kooperatif dilaksanakan melalui pembentukan tim kecil yang beranggotakan beberapa murid dengan tingkatan keterampilan yang beragam.⁸
- c. Model pembelajaran TGT awalnya diperkenalkan oleh David Devries serta Keith Edwards, serta menjadi metode pertama yang berasal dari Johns Hopkins.⁹ Model pembelajaran tersebut melibatkan pembentukan tim kecil, beranggotakan empat hingga lima murid dengan keberagaman pada etnis, ras, jenis kelamin, serta prestasi akademik. Pada model TGT, dimulai turnamen akademik yang mana murid akan bersaing mewakili tim mereka melawan tim lainnya. Model pembelajaran TGT, yang dirancang untuk konteks pembelajaran kooperatif, meningkatkan peluang murid belajar dengan suasana yang lebih santai, sekaligus mengembangkan keikutsertaan pada proses pembelajaran, persaingan sehat, kerjasama, serta tanggung jawab.
- d. Pencapaian tujuan pendidikan untuk murid selama proses pembelajaran dapat diukur melalui hasil belajar. Meskipun tujuan pendidikan bersifat ideal, hasil belajar

⁷ Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasinya*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), hal. 54-55.

⁸ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2013), hal.30

⁹ Robert E. Salvin, *Cooperative Learning Teori Riset dan Praktik*, (Bandung: Nusa Media 2008), hal. 13.

adalah manifestasi aktual dari pencapaian tujuan tersebut. Maka dari itu, hasil belajar mencerminkan seberapa jauh tujuan pendidikan sudah tercapai, sehingga pengukuran hasil belajar sangat bergantung pada tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.¹⁰

- e. Kartu UNO adalah jenis kartu yang telah diubah dan tidak sama dengan permainan UNO yang biasa. Perbedaan pada media permainan kartu UNO yang dimodifikasi ini terletak pada penggantian angka dan gambar dengan lambang, nomor atom, massa, dan nama unsur dalam sistem periodik unsur, serta penyesuaian aturan bermainnya.¹¹
- f. Sistem periodik unsur yakni materi yang dipelajari di kelas X SMA semester genap berdasarkan lampiran instrumen bahan ajar yakni LKPD.

2. Secara Operasional

Demi mengetahui pengaruh model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Berbantuan Kartu UNO Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Sistem Periodik Unsur.

H. Sistematika Pembahasan

Pengkaji berupaya menyusun kerangka pengkajian dengan sistematis, supaya pembahasan semakin terarah, gampang dimengerti dan sejalan dengan tujuan yang sudah ditentukan. Adapun secara sistematika penulisan skripsi yakni:

1. Bagian awal terdiri dari: halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, motto,

¹⁰ Purwanto, Evaluasi Hasil Belajar, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2009) hlm. 46.

¹¹ Ibid, hal 8-15

persembahan, prakata, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, abstrak dan daftar isi.

2. Bagian utama (inti) terdiri dari : BAB I, BAB II, BAB III, BAB IV, BAB V dan BAB VI. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan, pada bab ini dikemukakan secara singkat untuk mencapai tujuan penelitian, yang bersumber dari latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, hipotesis penelitian, penegasan istilah dan sistematika pembahasan.

BAB II : Landasan Teori, pada bab ini akan disajikan berupa deskripsi teori, penelitian terdahulu dan kerangka berfikir penelitian.

BAB III : Metode Penelitian, bab ini menyajikan rancangan penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel penelitian, kisi-kisi instrumen, instrumen penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data dan analisis data.

BAB IV : Hasil penelitian memaparkan deskripsi data dan pengujian hipotesis.

BAB V : Pembahasan yang membahas tentang keterkaitan antara hasil penelitian dengan rumusan masalah.

BAB VI : Penutup, bab ini menyajikan kesimpulan dan saran dari pembahasan bab-bab sebelumnya

3. Bagian Akhir terdiri dari daftar rujukan dan lampiran-lampiran