

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan sebagai proses belajar bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi yang ada pada diri siswa secara optimal, baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Upaya peningkatan mutu pendidikan di Indonesia telah lama dilakukan, salah satunya adalah dengan mengadakan perombakan dan pembaharuan kurikulum yang berkesinambungan, mulai dari kurikulum 1968 sampai kurikulum 2004. Namun, pada kenyataannya, mutu pendidikan di Indonesia masih rendah.

Indikasi rendahnya pendidikan di Indonesia sangat dirasakan pada pembelajaran eksakta, salah satunya adalah mata pelajaran kimia sebagai bagian dari mata pelajaran IPA (Suyanti, 2008). Kimia sebagai salah satu ilmu Pengetahuan Alam yang mendorong perkembangan teknologi modern, mempunyai peranan penting dalam memajukan daya pikir manusia. Untuk menguasai dan menciptakan teknologi di masa depan diperlukan penguasaan Kimia. Oleh karena itu, mata pelajaran kimia sudah mulai diberikan dari jenjang sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas, mata pelajaran ini diberikan kepada siswa/siswa jurusan ilmu alam.

Kimia sebagai salah satu mata pelajaran yang penting ternyata dianggap susah dipelajari oleh sebagian besar siswa/siswi. Hal ini diperkuat oleh pengakuan beberapa siswa yang mengatakan bahwa pelajaran kimia adalah pelajaran yang sulit. Mereka mengatakan bahwa jika sedang belajar kimia guru yang menerangkan di depan kelas tidak diperhatikan oleh mereka. Mereka lebih baik bercerita dengan teman sekelasnya. Hal itu mereka lakukan karena mereka tidak mengerti yang diterangkan oleh gurunya.

Berangkat dari masalah tersebut calon peneliti beranggapan bahwa metode mengajar yang dilakukan oleh guru belum tepat. Guru masih menggunakan metode dengan pendekatan yang berpusat pada guru (teacher centered).

Dalam hal ini, metode yang digunakan hendaknya bukanlah metode dengan pendekatan yang berpusat pada guru (teacher centered) tetapi berpusat pada siswa (student centered). Karena jika pengetahuan hanya dipindahkan dengan cara guru yang dengan gagahnya menjelaskan materi demi materi, yang jadi tambah pintar malah guru tersebut. Siswa harus mengambil peran aktif dalam memilih, mengelola informasi, mengkonstruksi hipotesisnya, memutuskan dan kemudian merefleksikan pengalamannya untuk menentukan bagaimana pengetahuan itu dapat mereka transfer ke berbagai situasi yang lain (Amir, 2009).

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua hal yang amat penting adalah metode mengajar dengan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media (Arsyad, 2002).

Beberapa jenis model pembelajaran yang berpusat pada siswa diantaranya: pembelajaran kolaborasi, pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis masalah, dan model pembelajaran bermain peran (Harsono, 2002). Berkaca pada jati diri bangsa yang memiliki jiwa gotong royong dalam kehidupan bermasyarakat, model pembelajaran yang tepat untuk digunakan adalah pembelajaran kooperatif. Selain itu, ada beberapa alasan penting mengapa sistem pembelajaran kooperatif perlu dipakai lebih sering di sekolah-sekolah. Seiring dengan proses globalisasi, juga transformasi sosial, ekonomi, dan demografis yang mengharuskan sekolah dan perguruan tinggi untuk lebih menyiapkan anak didik dengan keterampilan-keterampilan baru untuk bisa ikut berpartisipasi dalam dunia yang berubah dan berkembang pesat (Lie, 2002).

Model pembelajaran kooperatif beranjak dari dasar pemikiran "*getting better together*", yang menekankan pada pemberian kesempatan belajar yang lebih luas dan suasana yang kondusif kepada siswa untuk memperoleh, dan mengembangkan pengetahuan, sikap, nilai, serta keterampilan-keterampilan sosial yang bermanfaat bagi kehidupannya di masyarakat. Pada saat itu juga siswa yang belajar dalam kelompok kecil akan tumbuh dan berkembang pola belajar tutor sebaya (*peer group*) dan belajar secara bekerjasama (*cooperative*).

Menurut Lie (2002) salah satu model pembelajaran kooperatif adalah *Two Stay Two Stray (TSTS)* yang dikembangkan oleh Kagan (1992). Model ini, dalam kegiatannya memberikan kesempatan kepada kelompok untuk membagi hasil dan informasi dengan kelompok lain. Model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* yang selanjutnya disebut model pembelajaran *TSTS* ini juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertukar pikiran dan membangun keterampilan sosial seperti mengajukan pertanyaan dan memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui mengajar, sehingga interaksi siswa akan berkembang selama proses pembelajaran. Alur proses belajar tidak harus selalu berasal dari guru menuju siswa, tetapi siswa bisa juga saling mengajar dengan sesama siswa yang lainnya. Bahkan banyak penelitian menunjukkan bahwa pengajaran oleh teman sebaya akan lebih mudah dimengerti dan lebih efektif daripada pengajaran oleh guru (Lie, 2002).

Beberapa penelitian yang dilakukan oleh beberapa mahasiswa untuk tugas skripsinya menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* memberi dampak yang positif terhadap hasil belajar kimia. Diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Vera Agustina (2011) dari Universitas Negeri Medan, menyatakan bahwa model pembelajaran *TSTS* meningkatkan hasil belajar siswa kelas X pada pokok bahasan hidrokarbon dari nilai rata-rata 26,61 menjadi 77,49. Penelitian yang dilakukan Leony Sanga Lamsari Purba menyatakan bahwa model *TSTS* meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI pada pokok bahasan koloid dari rata-rata 37,80 meningkat menjadi 81,95. Penelitian yang dilakukan oleh Darmawan (2011) dari Universitas Pendidikan Indonesia menyatakan bahwa model *TSTS* meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI pada pokok bahasan kesetimbangan kimia dari rata-rata 34,73 menjadi 75,78.

Merujuk pada pentingnya dikembangkan interaksi siswa selama proses pembelajaran dan keberhasilan model kooperatif dalam memfasilitasi pengembangan interaksi siswa, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran *TwoStay Two Stray (TSTS)* Dengan Media Berbasis Komputer Terhadap Hasil Belajar Kimia SMA Kelas X Pada Pokok Bahasan Ikatan Kimia”**.

1.2. Ruang Lingkup

Berdasarkan latar belakang di atas yang telah dikemukakan, maka yang menjadi ruang lingkup masalah dalam penelitian ini antara lain:

1. Rendahnya mutu pendidikan di Indonesia.
2. Siswa menganggap kimia sebagai salah satu mata pelajaran yang susah untuk dimengerti.
3. Guru masih menggunakan metode ceramah di mana pembelajaran masih berpusat pada guru, siswa pasif dan kurang terlibat pada pembelajaran.
4. Kimia merupakan mata pelajaran yang berisi konsep-konsep yang sulit untuk dipahami.

1.3. Batasan Masalah

Agar penelitian ini dapat terlaksana dengan baik dan terarah, maka penelitian ini dibatasi pada:

1. Penelitian ini dilakukan pada siswa SMA kelas X pada pokok bahasan ikatan kimia.
2. Penilaian yang dilihat yaitu peningkatan hasil belajar siswa.
3. Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* yang diintegrasikan dengan media berbasis komputer.

1.4. Rumusan masalah

Rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Apakah Penerapan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Dengan Media Berbasis Komputer Pada Pokok Bahasan Ikatan Kimia Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Kimia Siswa?
2. Apakah Aktivitas Belajar Siswa Yang Diajar Menggunakan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Diintegrasikan Dengan Media Berbasis Komputer Lebih Tinggi Dibandingkan Aktivitas Belajar Siswa Yang Diajar Menggunakan Media Berbasis Komputer?

1.5. Tujuan penelitian

1. Untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media berbasis komputer dapat meningkatkan hasil belajar kimia siswa khususnya pada pokok bahasan ikatan kimia.
2. Untuk mengetahui apakah aktivitas belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* diintegrasikan dengan media berbasis komputer lebih tinggi dibandingkan aktivitas belajar siswa yang diajar menggunakan media berbasis komputer?

1.6. Manfaat penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Bagi peneliti, hasil penelitian ini akan menambah wawasan, kemampuan dan pengalaman dalam meningkatkan kompetensi sebagai calon guru.
2. Bagi guru kimia, hasil penelitian akan memberikan masukan tentang penggunaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dalam melakukan pembelajaran kimia khususnya pada pokok bahasan ikatan kimia.
3. Bagi sekolah, diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran disekolah dalam rangka meningkatkan hasil belajar kimia siswa di SMA Muhammadiyah 8 Kisaran.