

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan adalah masalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, siswa kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Proses pembelajaran di dalam kelas diarahkan kepada kemampuan siswa untuk menghafal informasi; otak siswa dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi yang diingatnya untuk menghubungkan dengan kehidupan sehari-hari. Ketika siswa lulus dari sekolah, mereka pintar secara teoritis, tetapi mereka miskin aplikasi. Kenyataan ini berlaku untuk semua mata pelajaran. Mata pelajaran *science* tidak dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan sistematis, karena strategi pembelajaran berpikir tidak digunakan secara baik dalam setiap proses pembelajaran di dalam kelas.

Proses pendidikan yang terencana diarahkan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran, hal ini berarti pendidikan tidak boleh mengesampingkan proses belajar. Pendidikan tidak semata-mata berusaha untuk mencapai hasil belajar, akan tetapi bagaimana memperoleh hasil atau proses belajar yang terjadi pada diri siswa. Dalam pendidikan antara proses dan hasil belajar harus berjalan secara seimbang. Suasana belajar dan pembelajaran itu diarahkan agar siswa dapat mengembangkan potensi dirinya, ini berarti proses pendidikan itu harus berorientasi kepada siswa (*student active learning*) (Sanjaya, 2006).

Sebagai pengelola pembelajaran (*learning manager*), guru berperan dalam menciptakan iklim belajar yang memungkinkan siswa dapat belajar secara nyaman. Melalui pengelolaan kelas yang baik guru dapat menjaga kelas agar tetap kondusif untuk terjadinya proses belajar seluruh siswa (Sanjaya, 2006). Pembelajaran yang berpusat pada guru sampai saat ini masih menemukan beberapa kelemahan. Kelemahan tersebut dapat dilihat pada saat berlangsungnya

proses pembelajaran di kelas, interaksi aktif antara siswa dengan guru atau siswa dengan siswa jarang terjadi. Siswa kurang terampil dalam menjawab pertanyaan atau bertanya tentang konsep yang diajarkan. Siswa kurang bisa bekerja dalam kelompok diskusi dan memecahkan masalah yang diberikan. Siswa cenderung belajar sendiri-sendiri (Kuncoro, 2009).

Guru umumnya menggunakan metode ceramah pada proses pembelajaran, artinya guru aktif siswa pasif. Menurut Lenny Kuncoro (2009), penggunaan metode konservatif seperti ceramah tanpa divariasikan dengan menggunakan media atau metode lain mengakibatkan kurangnya perhatian siswa dalam belajar. Ini membuat siswa bosan di dalam kelas sehingga siswa kurang berperan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran kimia. Hal ini mengakibatkan hasil belajar siswa rendah. Salah satu cara untuk mengurangi kebosanan siswa di kelas adalah melalui belajar dan bermain.

Ilmu kimia sebagai salah satu bidang kajian Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sudah diperkenalkan kepada siswa sejak dini. Mata pelajaran kimia menjadi sangat penting kedudukannya dalam masyarakat karena kimia selalu berada di dalam kehidupan sehari-hari. Kimia adalah salah satu mata pelajaran yang mempelajari mengenai materi dan perubahan yang terjadi di dalamnya. Selama ini masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mengikuti dan memahami pelajaran kimia. Hal ini tidak terlepas dari materi yang dipelajari sebagian bersifat abstrak.

Dalam pembelajaran kimia dibutuhkan keaktifan sebagai dasar untuk pengembangan materi lebih lanjut, hal ini sangat dipengaruhi oleh faktor model pembelajaran yang digunakan. Pembelajaran yang pasif akan menghambat kreatifitas pola pikir siswa dalam memahami suatu konsep (Noviawati dalam Khairani, 2011). Diperlukan pembelajaran yang aktif yang dapat menambah kreatifitas pola pikir siswa. Pembelajaran aktif disini merupakan pendekatan pembelajaran yang lebih melibatkan aktivitas siswa dalam mengakses berbagai informasi dan pengetahuan untuk dibahas dan dikaji dalam proses pembelajaran di kelas. Siswa mendapatkan berbagai pengalaman yang dapat meningkatkan pemahaman dan kompetensinya. Lebih dari itu, pembelajaran aktif

memungkinkan siswa mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, seperti menganalisis dan mensintesis, serta melakukan penilaian terhadap berbagai peristiwa belajar dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Dalam pembelajaran aktif, guru lebih banyak memosisikan dirinya sebagai fasilitator, yang bertugas memberikan kemudahan belajar (*to facilitate of learning*) kepada siswa. Siswa terlibat secara aktif dan berperan dalam proses pembelajaran, sedangkan guru lebih banyak memberikan arahan dan bimbingan, serta mengatur sirkulasi dan jalannya proses pembelajaran (Rusman, 2012).

Untuk menumbuhkan keaktifan siswa dalam pembelajaran kimia diperlukan strategi pembelajaran, yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih kreatif serta aktif dalam mengikuti pembelajaran. Model pembelajaran yang dimaksud adalah model pembelajaran kooperatif tipe Mencari Pasangan (*Make a Match*). Model pembelajaran kooperatif ini menuntun keterlibatan siswa secara aktif dan guru sebagai fasilitator. Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan siswa (Lie, 2002). *Make a Match* adalah kegiatan belajar untuk mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban soal sebelum batas waktunya. Siswa yang dapat mencocokkan kartunya akan diberi point dan yang tidak berhasil mencocokkan kartunya akan diberi hukuman sesuai dengan yang telah disepakati bersama (Agustifa, 2012).

Penelitian yang berkaitan dengan *Make a Match* telah dilakukan oleh Asriati Manik (2012). Hasil penelitian menunjukkan efektifitas pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* yang dikombinasikan dengan media *handout* pada pokok bahasan Hidrokarbon di kelas X SMA Methodist-8 Medan adalah sebesar 30,43 %. Penelitian lain yang dilakukan Trinita Theresia S (2011) dengan meneliti model pembelajaran *Make a Match* pada pokok bahasan Hidrokarbon pada siswa kelas X SMA dengan peningkatan hasil belajar siswa pada pokok bahasan Hidrokarbon dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* sebesar 66,39 %, sedangkan dengan metode konvensional sebesar 49,34 %. Jadi, selisih peningkatan kelas eksperimen dengan kelas kontrol sebesar 17,05 %.

Tata nama senyawa kimia sederhana merupakan salah satu pokok bahasan pada mata pelajaran kimia di kelas X SMA yang bersifat kaya akan konsep. Oleh karena itu, alangkah baiknya jika siswa diajak untuk menyenangi materi ini dengan memberikan strategi dan model pembelajaran yang menarik bagi siswa. Dalam penelitian Yayuk Arianti (2011), pengaruh model *learning game* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran kimia di kelas X SMK pada pokok bahasan tata nama senyawa kimia menunjukkan peningkatan sebesar 79,5%. Dan juga pada penelitian Yusrida (2011), upaya meningkatkan hasil belajar kimia siswa melalui metode belajar aktif tipe *Index Card Match* (ICM) pada pokok bahasan tata nama senyawa menunjukkan peningkatan persentase gain hasil belajar rata-rata kelas pada kelas eksperimen yaitu sebesar 56,79%.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* dengan Menggunakan Media *Microsoft Office PowerPoint* Terhadap Hasil Belajar dan Keaktifan Siswa Pada Pokok Bahasan Tata Nama Senyawa Anorganik”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat teridentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan kemampuan berpikir siswa?
2. Bagaimana agar siswa memahami materi kimia yang bersifat abstrak?
3. Bagaimana menumbuhkan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran?
4. Bagaimana meningkatkan hasil belajar kimia siswa yang masih rendah?

1.3. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Apakah ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dengan menggunakan media *microsoft office powerpoint* terhadap hasil belajar kimia siswa?
2. Bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dengan menggunakan media *microsoft office powerpoint* terhadap tingkat keaktifan siswa?
3. Bagaimana kontribusi keaktifan terhadap hasil belajar siswa?

1.4. Batasan Masalah

Berdasarkan masalah yang ada, maka batasan masalahnya yaitu:

1. Metode mengajar yang digunakan adalah metode pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*.
2. Materi yang diajarkan adalah pada pokok bahasan Tata Nama Senyawa Anorganik.
3. Hasil belajar yang diukur adalah aspek kognitif dengan jenjang C_1 , C_2 , C_3 , dan keaktifan siswa.

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dengan menggunakan media *microsoft office powerpoint* terhadap peningkatan hasil belajar kimia siswa,
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dengan menggunakan media *microsoft office powerpoint* terhadap tingkat keaktifan siswa pada saat pembelajaran kimia.
3. Untuk mengetahui sejauh mana kontribusi keaktifan terhadap hasil belajar siswa.

1.6. Manfaat Penelitian

Ada beberapa manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini yaitu:

1. Sebagai masukan bagi guru kimia agar dapat meningkatkan kualitas pengajaran kimia dengan mengembangkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*.
2. Untuk dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi tata nama senyawa kimia.
3. Sebagai pengalaman belajar bagi siswa agar termotivasi untuk meningkatkan keaktifan dalam belajar sehingga hasil belajar dapat meningkat.
4. Sebagai referensi bagi peneliti dalam melakukan penelitian berikutnya.

1.7. Defenisi Operasional

1.7.1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*

Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* pertama kali dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan anak didik (Lie, 2002).

1.7.2. Hasil Belajar

Menurut Dimiyati dan Mudjiono dalam Junaidi (2012), hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran.

1.7.3. Keaktifan

Keaktifan yang dimaksud disini adalah keaktifan dalam kegiatan belajar. Menurut Wina Sanjaya dalam Khairani (2012), keaktifan belajar adalah aktivitas yang tidak hanya terbatas pada aktivitas fisik saja, akan tetapi juga meliputi aktivitas yang bersifat psikis seperti aktivitas mental.

1.7.4. Media

Secara bahasa, kata media berasal dari bahasa Latin "Medius" yang berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media diartikan perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Pengertian media menurut Purnamawati dan Eldarni dalam Junaidi, media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar" (Junaidi, 2012).