

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pengembangan Kurikulum 2013 merupakan bagian dari strategi meningkatkan capaian pendidikan. Orientasi Kurikulum 2013 adalah terjadinya peningkatan dan keseimbangan antara kompetensi sikap (attitude), keterampilan (skill) dan pengetahuan (knowledge). Hal ini sejalan dengan amanat UU No. 20 Tahun 2003 sebagaimana tersurat dalam penjelasan Pasal 35: kompetensi lulusan merupakan kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan sesuai dengan standar nasional yang telah disepakati. Hal ini sejalan pula dengan pengembangan kurikulum berbasis kompetensi yang telah dirintis pada tahun 2004 dengan mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu. Sejumlah hal yang menjadi alasan pengembangan Kurikulum 2013 adalah (a) Perubahan proses pembelajaran [dari siswa diberi tahu menjadi siswa mencari tahu] dan proses penilaian [dari berbasis output menjadi berbasis proses dan output] memerlukan penambahan jam pelajaran; (b) Kecenderungan akhir-akhir ini banyak negara menambah jam pelajaran [KIPP dan MELT di AS, Korea Selatan]; (c) Perbandingan dengan negara-negara lain menunjukkan jam pelajaran di Indonesia relatif lebih singkat, dan (d) Walaupun pembelajaran di Finlandia relatif singkat, tetapi didukung dengan pembelajaran tutorial.

Sementara itu, Kurikulum 2006 memuat sejumlah permasalahan diantaranya: (1) Kurikulum belum sepenuhnya berbasis kompetensi sesuai dengan tuntutan fungsi dan tujuan pendidikan nasional; (2) Kompetensi belum menggambarkan secara holistik domain sikap, keterampilan, dan pengetahuan; (3) Beberapa kompetensi yang dibutuhkan sesuai dengan perkembangan kebutuhan (misalnya pendidikan karakter, metodologi pembelajaran aktif, keseimbangan soft skills dan hard skills, kewirausahaan) belum terakomodasi di dalam kurikulum; (4) Kurikulum belum peka dan tanggap terhadap perubahan sosial yang terjadi pada tingkat lokal, nasional, maupun global; (5) Standar proses pembelajaran

belum menggambarkan urutan pembelajaran yang rinci sehingga membuka peluang penafsiran yang beraneka ragam dan berujung pada pembelajaran yang berpusat pada guru; (6) Standar penilaian belum mengarahkan pada penilaian berbasis kompetensi (proses dan hasil) dan belum secara tegas menuntut adanya remediasi secara berkala; dan (7) Dengan KTSP memerlukan dokumen kurikulum yang lebih rinci agar tidak menimbulkan multi tafsir. Tiga faktor lainnya juga menjadi alasan Pengembangan Kurikulum 2013 adalah, pertama, tantangan masa depan diantaranya meliputi arus globalisasi, masalah lingkungan hidup, kemajuan teknologi informasi, konvergensi ilmu dan teknologi, dan ekonomi berbasis pengetahuan. Kedua, kompetensi masa depan yang antaranya meliputi kemampuan berkomunikasi, kemampuan berpikir jernih dan kritis, kemampuan mempertimbangkan segi moral suatu permasalahan, kemampuan menjadi warga negara yang efektif, dan kemampuan mencoba untuk mengerti dan toleran terhadap pandangan yang berbeda. Ketiga, fenomena sosial yang mengemuka seperti perkelahian pelajar, narkoba, korupsi, plagiarisme, kecurangan dalam berbagai jenis ujian, dan gejolak sosial (social unrest). Yang keempat adalah persepsi publik yang menilai pendidikan selama ini terlalu menitikberatkan pada aspek kognitif, beban siswa yang terlalu berat, dan kurang bermuatan karakter.

Menurut Haitami (2010), mata pelajaran kimia adalah mata pelajaran yang dianggap membosankan dan menakutkan bagi sebagian besar siswa karena dianggap merupakan mata pelajaran yang terdiri dari rumus-rumus kimia dan hitungan. Menakutkan karena terdapat beberapa pokok bahasan yang memerlukan kemampuan matematis yang tinggi, seperti stoikiometri, termokimia, laju reaksi, kesetimbangan kimia, koligatif larutan, buffer, hidrolisis, kelarutan, dan elektrolisis. Membosankan karena sebagian besar terdiri dari pokok bahasan yang memerlukan pemahaman dengan menghafal serta mengingat sifat-sifat zat, baik sifat fisik kimia, seperti kimia organik, struktur atom, koloid, biokimia, dan kimia unsur. Pembelajaran mata pelajaran apapun termasuk pelajaran kimia memang bisa membosankan bila diberikan secara monoton dengan hanya menjajali siswa, siswa pasif menerima apa adanya yang diberikan guru.

Dari Penelitian sebelumnya yang menggunakan model pembelajaran ini adalah Ismawati dan Hindarto (2011) pada mata pelajaran Fisika dengan judul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif dengan Pendekatan Struktural *Two-Stay-Two Stray* untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA. Penerapan model pembelajaran kooperatif dengan pendekatan struktural *TSTS* pada pembelajaran Fisika, hasil belajar kognitif siswa mengalami peningkatan, yaitu 88% pada siklus 1 menjadi 98% pada siklus II. Ketuntasan hasil belajar siswa sudah mencapai KKM yang diterapkan dengan nilai rata-rata kelas meningkat dari siklus 1 yaitu dari 75,75 menjadi 84,5 dengan ketuntasan belajar klasikal mencapai 88% pada siklus 1 dan 98% pada siklus II. Selain itu model pembelajaran kooperatif dengan pendekatan struktural *TSTS* juga dapat meningkatkan afektif dan psikomotorik siswa yaitu mencapai 95% dan 93%. Dengan demikian simpulan penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran kooperatif dengan pendekatan struktural *TSTS* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMA N 1 Boja.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh In Diyah Saraswati, Edy Soedjoko, dan Bambang Eko Susilo (2012) dengan judul Penerapan Pembelajaran *Two Stay-Two Stray* terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep dan Minat. Berdasarkan hasil penelitian penerapan model pembelajaran *Two Stay-Two Stray* (TS-TS) berbantuan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan alat peraga untuk meningkatkan minat dan kemampuan pemahaman konsep materi kubus dan balok peserta didik kelas VIII SMP N 5 Pematang tahun pelajaran 2011/2012 diperoleh simpulan sebagai berikut: (1) penerapan model pembelajaran *Two Stay-Two Stray* (TS-TS) berbantuan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan alat peraga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik; (2) penerapan model pembelajaran *Two Stay-Two Stray* (TS-TS) berbantuan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan alat peraga untuk materi kubus dan balok dapat mencapai ketuntasan belajar baik individual maupun klasikal. Ini berarti penerapan model pembelajaran ini efektif terhadap kemampuan pemahaman konsep peserta didik; dan (3) kemampuan pemahaman konsep peserta didik yang mendapatkan pembelajaran dengan model pembelajaran *Two Stay-Two Stray* (TS-TS)

berbantuan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan alat peraga untuk materi kubus dan balok lebih baik dari pada peserta didik yang mendapatkan pembelajaran dengan model pembelajaran ekspositori.

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan oleh Nurul Maulidya Putriasih (2011) dengan judul Pengaruh modifikasi media *sudoku* terhadap kemampuan pengenalan konsep bilangan dalam pembelajaran matematika bagi anak autis kelas II di SDN Inklusi Wonorejo V/316 Surabaya dan hasil data yang diperoleh selama penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa : (1) Ada pengaruh modifikasi permainan sudoku terhadap kemampuan pengenalan konsep bilangan dalam pembelajaran matematika pada anak autis kelas II di SDN Inklusi Wonorejo V/316 Surabaya. (2) Kemampuan pengenalan konsep bilangan dalam pembelajaran matematika pada anak autis kelas II di SDN Inklusi Wonorejo V/316 Surabaya telah menunjukkan hasil yang optimal sebagai berikut : Dv mengalami peningkatan 13%, Zn mengalami peningkatan 13%, Bg mengalami peningkatan 20%, Ad mengalami peningkatan 30%, Rn mengalami peningkatan 10%, In mengalami peningkatan 63%. (3) Aplikasi modifikasi permainan sudoku yang dilakukan pada saat intervensi menunjukkan bahwa permainan sudoku ternyata dapat digunakan dalam kemampuan pengenalan konsep bilangan dalam pembelajaran matematika bagi anak autis kelas II di SDN Inklusi Wonorejo V/316 Surabaya. Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan dan hasil data yang diperoleh selama penelitian yang menunjukkan adanya pengaruh modifikasi permainan sudoku terhadap kemampuan pengenalan konsep bilangan dalam pembelajaran matematika bagi anak autis kelas II di SDN Inklusi Wonorejo V/316 Surabaya, maka penulis menyarankan sebagai berikut: (1) Sebaiknya guru kelas mampu memanfaatkan permainan sudoku sebagai media pembelajaran pada siswa dalam mengenal konsep bilangan. (2) Orang tua harus saling berkomunikasi dengan guru di sekolah tentang cara pengembangan potensi anak khususnya dalam mengenal konsep bilangan. (3) Guru dan orang tua harus saling bahu membahu untuk mendidik dan memotivasi anak.

Pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan dapat dilaksanakan dengan mengadopsi beberapa media. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media sudoku. Sudoku merupakan permainan atau teka-teki yang tersusun atas 9 x 9 kotak kecil dan terbagi menjadi 3 x 3 kotak yang disebut subgrid. Secara tradisional tujuan dari permainan ini adalah mengisi kotak-kotak kecil dalam kolom dan baris serta subgrid dengan angka satu sampai sembilan sedemikian sehingga dalam satu kolom, baris dan subgrid tidak ada angka yang muncul lebih dari satu kali. Oleh karena itu, permainan ini lebih terlihat matematis. Namun, sekarang permainan ini juga telah dikembangkan pada pembelajaran Kimia. Sebagai permainan, sudoku kimia memang memberikan tantangan yang dapat menumbuhkan motivasi untuk belajar kimia. Menyelesaikan sudoku Kimia sendiri akan membangkitkan logika problem cenderung digunakan untuk mengingat konsep dan belum banyak divariasikan untuk aplikasi konsep.

Hidrokarbon merupakan materi pokok yang dipelajari dikelas X SMA semester II. Materi Hidrokarbon adalah materi yang cukup penting dalam mempelajari pelajaran kimia dan berkelanjutan dikelas XII. Dalam materi Hidrokarbon banyak mengandung konsep yang kompleks dan teori-teori yang bersifat abstrak apalagi bila menyangkut istilah-istilah atau symbol-simbol yang hampir mirip sehingga sukar dipahami oleh siswa. Untuk itu diperlukan media dan metode pembelajaran yang dapat menciptakan suasana yang menyenangkan agar siswa dapat lebih memahami pelajaran Hidrokarbon. Dengan menggabungkan media sudoku kedalam pembelajaran kooperatif tipe TS-TS pada materi pokok Hidrokarbon diharapkan akan memberikan variasi terhadap penggunaan metode pembelajaran yang dapat menciptakan suasana yang menyenangkan serta tidak membosankan sehingga siswa lebih termotivasi belajar kimia.

Kebanyakan pembelajaran kimia yang dilaksanakan di SMA masih menggunakan pembelajaran berpusat pada guru dan kurangnya pemanfaatan media pada saat pembelajaran berlangsung sehingga hasil belajar kimia rendah.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Dua Tinggal Dua Bertamu* dengan Media *Sudoku* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X pada pokok Bahasan Hidrokarbon”**.

1.2 Ruang Lingkup Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi masalah yang relevan dengan penelitian ini adalah:

1. Siswa menganggap kimia merupakan pelajaran yang sulit dan membosankan
2. Hasil belajar siswa untuk pelajaran kimia masih rendah.
3. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Dua Tinggal Dua Bertamu* untuk memotivasi siswa sehingga hasil belajar meningkat.
4. Pemilihan media yang menarik dalam pembelajaran sehingga siswa termotivasi untuk belajar Hidrokarbon.

1.3 Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah peningkatan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Dua Tinggal Dua Bertamu* dengan media *Sudoku* lebih tinggi daripada peningkatan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan konvensional dengan media *Sudoku*?

1.4 Batasan Masalah

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

1. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas X pada pokok bahasan Hidrokarbon
2. Penilaian yang dilihat yaitu peningkatan hasil

3. Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Dua Tinggal Dua Bertamu* dengan media *Sudoku*

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui apakah peningkatan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Dua Tinggal Dua Bertamu* dengan media *Sudoku* lebih tinggi daripada peningkatan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan konvensional dengan media *Sudoku*

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat :

1. Sebagai masukan dan dasar pemikiran guru dan calon guru untuk dapat memilih media dan model pembelajaran alternative yang tepat dalam kegiatan belajar mengajar sesuai dengan pokok bahasan Hidrokarbon.
2. Bagi peneliti sebagai calon pendidik, dapat menjadi bahan acuan dan bekal untuk terjun ke dunia pendidikan.
3. Bagi siswa dapat memberikan motivasi belajar dengan adanya model dan media yang menarik.

1.7 Defenisi Operasional

1. *Dua Tinggal Dua Bertamu* adalah model pembelajaran kooperatif yang didalamnya siswa dihadapkan pada kegiatan mendengarkan apa yang diutarakan oleh temannya ketika sedang bertamu, yang secara tidak langsung siswa akan dibawa untuk menyimak apa yang diutarakan oleh anggota kelompok yang menjadi tuan rumah tersebut.
2. *Sudoku* merupakan permainan atau teka-teki yang tersusun atas 9 x 9 kotak kecil dan terbagi menjadi 3 x 3 kotak yang disebut subgrid. Secara tradisional tujuan dari permainan ini adalah mengisi kotak-kotak kecil dalam kolom dan baris serta subgrid dengan angka satu sampai sembilan

sedemikian sehingga dalam satu kolom, baris dan subgrid tidak ada angka yang muncul lebih dari satu kali. Oleh karena itu, permainan ini lebih terlihat matematis. Namun, sekarang permainan ini juga telah dikembangkan pada pembelajaran Kimia. Sebagai permainan, sudoku kimia memang memberikan tantangan yang dapat menumbuhkan motivasi untuk belajar kimia. Menyelesaikan sudoku Kimia sendiri akan membangkitkan logika problem cenderung digunakan untuk mengingat konsep dan belum banyak divariasikan untuk aplikasi konsep.

