

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran kelompok yang akhir-akhir ini menjadi perhatian dan dianjurkan para ahli pendidikan untuk digunakan. Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan system pengelompokkan/tim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang yang memiliki latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras atau suku yang berbeda (Hamdayana, 2014) yang secara kolaboratif saling membantu satu sama lain dalam mempelajari materi pelajaran (Fitriana, 2016).

Hampir semua penelitian tentang pembelajaran kooperatif, mulai dari SD hingga Perguruan Tinggi menunjukkan bahwa pembelajaran ini mampu memberikan pengaruh signifikan terhadap pencapaian akademik siswa. Tidak hanya itu, pembelajaran ini terbukti mampu meningkatkan sikap toleran siswa terhadap teman-temannya yang berbeda etnis, kemampuan dan gender (Huda, 2011).

Salah satu tipe dalam pembelajaran kooperatif yaitu *Student Teams Achievement Division* (STAD). Model STAD sesuai untuk digunakan pada pembelajaran yang berisi fakta sains dan konsep-konsep (Tiantong, 2013). Model Kooperatif STAD (*Student Teams Achievement Division*) merupakan pembelajaran kooperatif paling sederhana yang dikembangkan oleh Robert E. Slavin dan merupakan model yang paling baik untuk permulaan bagi para guru yang baru menggunakan pendekatan kooperatif (Gusbandono, 2013), dimana siswa dalam suatu kelas tertentu dipecah menjadi kelompok dengan anggota 4-5 orang. Setiap kelompok haruslah heterogen, terdiri atas laki-laki dan perempuan, berasal dari berbagai suku, memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah (Hamdayana, 2014).

Dalam pembelajaran tipe STAD, guru berkeliling untuk membimbing siswa saat belajar kelompok. Hal ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan guru serta diharapkan tidak ada ketakutan bagi siswa untuk bertanya atau

berpendapat kepada guru (Hidayati, 2013). Hubungan yang lebih akrab akan terjadi antara guru dengan siswa maupun antara siswa dengan siswa. Ada kalanya siswa lebih mudah belajar dari temannya sendiri, adapula siswa yang lebih mudah belajar karena harus mengajari atau melatih temannya sendiri (Haryanto, 2015).

Disamping pemilihan model pembelajaran yang tepat, penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi, keadaan siswa serta sarana yang tersedia juga dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang menarik, yang pada akhirnya akan meningkatkan prestasi belajar siswa (Gusbandono, 2013). Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran merupakan suatu perantara yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran. Media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan dapat merangsang siswa mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru. Media yang baik juga akan mengaktifkan pembelajar dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong siswa untuk melakukan praktek-praktek yang benar (Arsyad, 2013). Oleh karena itu jika media pembelajaran yang digunakan guru menarik maka dengan otomatis siswa juga akan menyukai materi yang diajarkan dan pemahaman siswa terhadap materi tersebut akan lebih cepat atau lebih tercapai. Sebaliknya jika siswa tidak menyukai media yang digunakan guru maka siswa akan bosan, jenuh dan tidak tertarik terhadap materi yang disampaikan sehingga akan mempengaruhi pemahaman siswa terhadap materi tersebut (Ditama, 2015).

Untuk lebih menunjang pembelajaran dengan model kooperatif tipe STAD maka digunakan media pembelajaran. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Powerpoint*, *Macromedia Flash* dan Audi-Visual (Video).

Microsoft *Powerpoint* adalah suatu *software* yang akan menjadikan sebuah gagasan lebih menarik dan jelas tujuannya jika dipresentasikan karena *software* ini akan membantu dalam pembuatan slide, *outline* presentasi, menampilkan slide yang dinamis, termasuk *clip art* yang menarik, yang mudah ditampilkan di layar monitor computer (Arsyad, 2013). Adapun media pembelajaran video animasi dengan memanfaatkan program *macromedia flash* dapat digunakan sebagai media

pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan karena merupakan media yang mempunyai unsur suara, gambar, animasi maupun video. Bahkan dengan media ini, siswa menjadi lebih mudah memahami suatu materi karena memberi gambaran dan informasi yang lebih nyata dan jelas. Selain itu dapat memperbesar minat dan motivasi siswa untuk belajar (Hendarto, 2012). Media komputer lain yang digunakan dalam penelitian ini adalah audio-visual (video) yang menyajikan animasi dan simulasi proses dilengkapi dengan audio atau suara walaupun tidak mutlak. Media ini merupakan pengembangan yang lebih lanjut dari media *Macromedia Flash*. Melalui pemrograman animasi, komputer mampu memvisualisasikan materi-materi pelajaran yang sulit untuk disajikan, terutama mengenai fenomena fisik yang abstrak (Leveille, 2012).

Pelajaran kimia pada hakekatnya adalah pelajaran yang sangat erat hubungannya dalam kehidupan sehari-hari dan telah memberikan banyak manfaat bagi manusia. Namun banyak fakta yang menunjukkan bahwa ilmu kimia dipandang sebagai ilmu yang sulit. Hal ini dikarenakan karakteristik dari materi pelajaran kimia itu sendiri yang sebagian besar konsepnya bersifat abstrak. Dalam mempelajari kimia, siswa harus mempelajari tentang tiga hal, yaitu dunia nyata (makroskopis), dunia atom (mikroskopis), dan dunia lambang (simbolis). Selain itu penyebab lainnya terjadi karena siswa tidak benar-benar merasakan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan hanya mendengarkan keterangan guru secara pasif (Fitriana, 2016).

Materi kelarutan dan hasil kali kelarutan merupakan salah satu materi dalam kimia yang memuat konsep serta hitungan. Materi ini sering kali membuat siswa merasa kesulitan dalam penyelesaian soal-soal yang membutuhkan banyak pemahaman konsep serta hitungan. Materi ini bersifat abstrak dan berurutan, sehingga untuk memahami konsep kelarutan dan hasil kali kelarutan siswa harus paham antar subkonsep diantaranya stoikiometri, persamaan reaksi, kesetimbangan kimia, dan pH larutan (Ulfah, 2016).

Beberapa penelitian sebelumnya tentang penerapan model kooperatif tipe STAD salah satunya telah diteliti oleh Nurjannah (2016) dapat disimpulkan bahwa

terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division (STAD)* dan *Jigsaw* terhadap prestasi belajar matematika. Hal tersebut senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Ariawan, dkk (2015) yang menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* dapat meningkatkan hasil belajar dasar dan pengukuran listrik pada siswa kelas X *TIPTL 3 SMK Negeri 3 Singaraja*.

Berkaitan dengan media yang digunakan, penelitian yang dilakukan oleh Faelasofi (2015) dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar mahasiswa yang diperoleh dengan menggunakan media pembelajaran *Microsoft Office PowerPoint* lebih tinggi daripada rata-rata hasil belajar mahasiswa yang diperoleh tanpa menggunakan media pembelajaran *Microsoft Office PowerPoint* pada pokok bahasan Peluang terhadap mahasiswa *STKIP MPL* semester ganjil tahun akademik 2013-2014. Penelitian yang dilakukan oleh Primavera (2014) juga telah membuktikan respon siswa terhadap perpaduan antara suara dan tampilan video berada dalam kategori baik (79%) serta tampilan warna dan desain secara keseluruhan berada dalam kategori baik sekali (81%). Wijaya (2016) juga menyimpulkan bahwa melalui penerapan model pembelajaran *STAD* dan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar sejarah siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 2 Boyolali dari prasiklus ke siklus I dan dari siklus I ke siklus II. Penelitian yang dilakukan oleh Utama (2012) dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa kelas X SMA Negeri 1 Payakumbuh dengan menggunakan media pembelajaran berupa perangkat lunak *macromedia flash 8* lebih baik dari pada hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan media pembelajaran konvensional.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka perlu dilakukan penelitian dengan judul: **“Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *STAD (Student Teams Achievement Division)* Terintegrasi Media dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kimia Siswa SMA pada Pokok Bahasan Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan”**.

## 1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Guru masih kurang dalam memanfaatkan model pembelajaran yang berbasis CBSA (Cara Belajar Siswa Aktif)
2. Siswa kurang tertarik untuk belajar kimia disebabkan oleh jarang nya penggunaan media yang dapat menarik minat siswa dalam belajar.
3. Kurangnya interaksi dan kerjasama antara sesama siswa dalam kegiatan belajar sehingga siswa cenderung belajar individualistis dan kompetitif.
4. Hasil belajar siswa yang relatif rendah.

Diperlukan model dan media pembelajaran yang dapat membantu siswa lebih meningkatkan dan mengaktifkan pemahaman siswa dalam belajar kimia khususnya pada materi pokok Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan yang akan diajarkan adalah pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) Tipe *Student Teams Achievement Division (STAD)* dengan media *macromedia flash*, media audio-visual (video) dan media *powerpoint*.

## 1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, peneliti dapat membatasi masalah yang akan diteliti agar tidak menyimpang dan sesuai dengan tujuan penelitian.

Berikut adalah batasan-batasan masalah dalam penelitian ini :

1. Model pembelajaran yang digunakan adalah kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division (STAD)*
2. Media yang digunakan adalah *macromedia flash*, audio-visual (video) dan *powerpoint*.
3. Hasil belajar siswa yang diukur adalah hasil belajar kognitif siswa berupa pre-test dan post-test.
4. Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran.
5. Materi pokok yang diajarkan adalah kelarutan dan hasil kali kelarutan.
6. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas XI MIA Semester Genap di MAN 1 Medan.

#### 1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada materi kelarutan dan hasil kali kelarutan antara model pembelajaran kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division (STAD)* terintegrasi dengan media *macromedia flash*, audio-visual (video) dan *powerpoint*?
2. Bagaimana aktivitas siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division (STAD)* terintegrasi media *macromedia flash*, audio-visual (video) dan *powerpoint*?
3. Berapa persen (%) peningkatan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division (STAD)* terintegrasi dengan media *macromedia flash*, audio-visual (video) dan *powerpoint*?
4. Apakah ada hubungan aktivitas dengan hasil belajar siswa pada model pembelajaran kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division (STAD)* terintegrasi dengan media *macromedia flash*, audio-visual (video) dan *powerpoint*?

#### 1.5. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa pada materi kelarutan dan hasil kali kelarutan antara model pembelajaran kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division (STAD)* terintegrasi dengan media *macromedia flash*, audio-visual (video) dan *powerpoint*.
2. Untuk mengetahui aktivitas siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division (STAD)* terintegrasi media *macromedia flash*, audio-visual (video) dan *powerpoint*.
3. Untuk mengetahui persen (%) peningkatan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif Tipe *Student Teams*

*Achievement Division (STAD)* terintegrasi dengan media *macromedia flash*, audio-visual (video) dan *powerpoint* pada pokok bahasan kelarutan dan hasil kali kelarutan.

4. Untuk mengetahui ada hubungan aktivitas dengan hasil belajar siswa pada model pembelajaran kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division (STAD)* terintegrasi dengan media *macromedia flash*, audio-visual (video) dan *powerpoint*

### **1.6. Manfaat Penelitian**

Dengan diterapkannya tujuan penelitian diatas, maka diharapkan manfaat yang didapat setelah penelitian adalah sebagai berikut :

1. Bagi siswa : siswa akan termotivasi dalam proses belajarnya karena adanya model yang mendukung pembelajaran siswa, sehingga siswa akan lebih tertarik untuk mempelajari pelajarannya lebih dalam lagi.
2. Bagi guru : adanya alternatif model pembelajaran, sehingga guru diharapkan tidak mengalami kesulitan dalam proses belajar mengajar terutama pada pokok bahasan kelarutan dan hasil kali kelarutan.
3. Bagi sekolah : sebagai informasi yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah.
4. Bagi peneliti : akan menambah wawasan, kemampuan dan pengalaman dalam meningkatkan kompetensinya sebagai pendidik kelak.
5. Bagi mahasiswa atau peneliti lanjut : sebagai bahan informasi bagi peneliti lain untuk dapat mengembangkan penelitian selanjutnya serta sebagai referensi bagi peneliti dalam melakukan penelitian yang lebih lanjut.

### **1.8. Definisi Operasional**

Beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini didefinisikan secara operasional sebagai berikut :

1. Model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) terintegrasi media adalah model pembelajaran kooperatif yang akan diterapkan pada penelitian, dimana peserta didik dikelompokkan

dalam kelompok-kelompok kecil dengan berbagai tingkat kemampuan berbeda dan bekerjasama untuk mencapai tujuan belajar bersama dan model pembelajaran ini dilakukan dengan bantuan dengan media *macromedia flash*, audio-visual (video) dan *powerpoint*.

2. Hasil belajar dalam penelitian ini adalah penguasaan materi siswa dalam materi Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan, yaitu hasil belajar kognitif melalui pre-test dan post-test.
3. Aktivitas belajar adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan peserta didik dalam proses pembelajaran.