

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan sarat perkembangan. Oleh karena itu, perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan kebudayaan kehidupan. Perubahan dalam arti perbaikan pendidikan pada semua tingkat perlu terus-menerus dilakukan sebagai antisipasi kepentingan masa depan (Trianto, 2011). Pendidikan harus mendesain pembelajaran yang responsif dan berpusat pada siswa agar minat dan aktivitas sosial mereka terus meningkat. Salah satu penggunaan pembelajaran yang responsif adalah dengan menggunakan interaksi pembelajaran yang tepat (M. Huda, 2009). Tujuan pembelajaran adalah terwujudnya efisiensi dan efektivitas kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik (Isjoni, 2011).

Pendidikan mempunyai arti penting dalam kehidupan yang nantinya akan meningkatkan kualitas sumber daya manusia dalam bidang apapun, oleh karena itu mutu pendidikan harus senantiasa ditingkatkan. Untuk meningkatkan mutu pendidikan perlu dilakukan perbaikan dalam bidang pendidikan agar menghasilkan anak didik yang berkualitas (E. Mulyasa 2009).

Upaya peningkatan mutu pendidikan pemerintah telah menetapkan Kurikulum dengan prinsip berdasarkan aspek afektif, kognitif dan psikomotor siswa. Kurikulum ini merupakan salah satu upaya pemerintah untuk mencapai keunggulan masyarakat bangsa dalam penguasaan ilmu dan teknologi. Implementasi Kurikulum 2013 diharapkan dapat menghasilkan insan yang produktif, kreatif dan inovatif. Hal ini dimungkinkan karena secara konseptual kurikulum ini memiliki keunggulan yaitu, berbasis karakter dan kompetensi (Aisah Ika Wardhani, 2014).

Pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah sekarang ini sudah tidak cocok lagi karena didalam metode ini, guru hanya mentransfer ilmu kepada anak didik dan sejak dulu metode ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan

antara guru dan siswa dalam interaksi edukatif. Metode ini lebih banyak menuntut keaktifan guru daripada siswa. Penggunaan metode pembelajaran yang monoton (ceramah), dimungkinkan siswa akan mengantuk dan perhatiannya kurang karena membosankan. Model pembelajaran harus bisa mengubah gaya belajar siswa dari siswa yang belajar pasif menjadi aktif dalam mengkonstruksikan konsep (Mulyasa, 2007). Karenanya dibutuhkan suatu model pembelajaran yang dapat menuntun siswa untuk aktif dalam proses belajar mengajar. Salah satu upaya dalam meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa dapat ditempuh melalui penerapan pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai pengajaran dimana para peserta didik bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran (R.E. Slavin, 2010).

Dalam pembelajaran kooperatif ditekankan keterlibatan aktif siswa dengan cara siswa belajar memecahkan masalah, mendiskusikan masalah dengan teman-temannya, mempunyai keberanian menyampaikan ide atau gagasan dan mempunyai tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan kepadanya. Salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS). Pembelajaran kooperatif *Think Pair Share* (TPS) merupakan model pembelajaran kelompok dimana siswa diberi waktu lebih banyak memikirkan jawabannya dan saling membantu satu sama lain (R.I. Arends, 1997).

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Rikhinati Jannah dkk pada tahun 2013 bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) disertai buku saku dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa kelas X-6 SMA Negeri Gondangrejo. Persentase siswa yang aktif sebesar 56,5% pada siklus I meningkat menjadi 70,3% pada siklus II. Prestasi belajar siswa pada aspek kognitif, sebanyak 70,8% siswa tuntas pada siklus I dan meningkat menjadi 87,5% siswa yang tuntas pada siklus II, Pada aspek afektif, sebanyak 62,5% siswa berkategori tinggi pada siklus I dan meningkat menjadi 83,3% pada siklus II.

Pada tahun 2013, Ratih Purwanngsih dkk juga melakukan penelitian tentang penggunaan metode *Think Pair Share* (TPS) dengan media roda impian efektif terhadap prestasi belajar siswa materi sistem periodik unsur. Kemudian berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Muthiah Zuraha pada tahun 2014 disimpulkan bahwa, keterlaksanaan pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran koperatif tipe *think-pair-share* pada materi pokok larutan elektrolit dan nonelektrolit pada pertemuan pertama, kedua dan ketiga mendapatkan kategori baik yaitu berturut-turut sebesar 71,13%, 74,6%, dan 72,83%.

Selain model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share*, tipe lainnya yang juga melibatkan keaktifan siswa untuk memecahkan masalah, mendiskusikan masalah dengan teman-temannya, mempunyai keberanian menyampaikan ide atau gagasan dan mempunyai tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan kepadanya adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*. *Think Pair Share* dan *Jigsaw* memiliki kesamaan yakni dalam proses belajar mengajar siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. Bedanya, jika pada tipe TPS anggota kelompok terdiri dari Dua orang, pada tipe *Jigsaw*, siswa-siswa ditempatkan pada kelompok-kelompok belajar heterogen beranggota tiga sampai enam orang (kelompok asal). Berbagai materi disajikan kepada siswa dalam bentuk teks dan setiap siswa bertanggung jawab untuk mempelajari satu porsi materinya. Selanjutnya para anggota dari kelompok-kelompok yang berbeda tetapi membicarakan topik yang sama (kelompok ahli) bertemu untuk belajar dan saling membantu dalam mempelajari topik tersebut. Kemudian siswa kembali ke kelompok asalnya dan mengajarkan materi yang telah mereka pelajari dalam kelompok ahli kepada anggota-anggotanya di kelompok asal. Setelah pertemuan dan diskusi pada kelompok asal selesai, siswa mengerjakan kuis secara individu tentang berbagai materi yang telah dipelajari. Dalam hal ini peran pendidik hanya sebagai fasilitator dan mediator dalam proes belajar mengajar. Pendidik cukup menciptakan kondisi lingkungan belajar yang kondusif bagi peserta didiknya (A. Supriyadi Haetami, 2010).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Erna Agustina didapatkan hasil bahwa metode pembelajaran Jigsaw berbantuan *handout* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa yaitu 68,88% pada siklus I menjadi 76,99% pada siklus II dan prestasi belajar siswa pada aspek kognitif 27,78% pada siklus I menjadi 77,78% pada siklus II dan aspek afektif 68,92% pada siklus I dan 77,56% pada siklus II pada materi pokok hidrokarbon.

Anita Sukarini (2013) juga melakukan penelitian studi komparasi pembelajaran kimia menggunakan metode *jigsaw* dan *cooperative integrated reading and composition (CIRC)* terhadap prestasi belajar siswa. Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa pembelajaran dengan metode *Jigsaw* memiliki pengaruh yang lebih bagus dibandingkan metode CIRC terhadap prestasi kognitif.

Disamping pemilihan metode 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. Media pembelajaran merupakan segala bentuk perangsang dan alat yang disediakan guru untuk mendorong siswa belajar secara cepat, tepat, mudah, benar dan tidak terjadinya verbalisme. Adapun contoh dari media pembelajaran adalah *macromedia flash* dan *plastisin* (Hanafiah & Suhana, 2009).

Falvo dalam jurnal Toto Gusbandono menyatakan bahwa Melalui *macromedia flash* maka pengenalan materi dapat dibuat berupa dua dimensi berwarna-warni dengan disertai gerakan dan keterangan. Dengan animasi membantu siswa untuk lebih memahami proses molekuler dinamis dalam bidang kimia.

Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dilengkapi *macromedia flash* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan prestasi belajar siswa pada materi Termokimia kelas XI MIA 1 SMA Negeri 2 Karanganyar tahun pelajaran 2014/2015. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan berpikir kritis prasiklus sebesar 29,73% meningkat menjadi 72,97% pada siklus I dan 89,19% pada siklus II. Selain itu, dilihat dari prestasi belajar yaitu berdasarkan aspek kognitif pada siklus I sebesar 54,05%

meningkat menjadi 78,38% pada siklus II. Prestasi belajar aspek afektif pada siklus I sebesar 83,78% dan meningkat menjadi 91,89% pada siklus II. Sedangkan aspek psikomotor yang hanya dilakukan pada siklus I ketuntasannya sebesar 100% (Nuryanto, dkk, 2015).

Selain itu, Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Arnida Dewantari dkk pada tahun 2013 dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode pembelajaran *Learning Cycle 5E* disertai media *macromedia flash* memberikan prestasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan penggunaan metode pembelajaran *Learning Cycle 5E* disertai media *worksheet* pada materi pokok koloid. Hal ini dibuktikan dengan hasil perhitungan menggunakan uji t-pihak kanan dengan taraf signifikan 5%. Dimana hasil uji t-pihak kanan untuk prestasi belajar kognitif diperoleh $t_{hitung} = 1,69 > t_{tabel} = 1,67$ dan untuk prestasi belajar afektif diperoleh $t_{hitung} = 1,76 > t_{tabel} = 1,67$.

Bertitik tolak dari uraian di atas, maka perlu adanya penelitian lebih lanjut yaitu untuk mengetahui hasil belajar siswa, sehingga penulis mengajukan penelitian dengan judul **“Perbedaan Hasil Belajar Kimia Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Dan *Think Pair Share* (TPS) Dengan Bantuan Macromedia Flash Pada Pokok Bahasan Larutan Elektrolit Dan Non-Elektrolit”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar siswa pada bidang studi kimia
2. Pembelajaran yang dilaksanakan masih didominasi oleh guru sehingga menyebabkan siswa menjadi pasif
3. Kurang tepatnya penggunaan model dan media yang digunakan saat pembelajaran

1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Model Pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* menggunakan media *macromedia flash* untuk kelas eksperimen I dengan model Kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) menggunakan *macromedia flash* untuk kelas eksperimen II.
2. Materi pokok bahasan Larutan Elektrolit dan Non-Elektrolit
3. Objek Penelitian adalah siswa kelas X MIA semester genap SMA Negeri 11 Medan T.P 2016/2017.

1.4. Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah ada perbedaan peningkatan hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dengan *Think Pair Share* (TPS) menggunakan *macromedia flash* pada pokok bahasan larutan elektrolit dan nonelektrolit?
2. Aspek kognitif manakah yang berkembang melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dengan *Think Pair Share* (TPS) menggunakan *macromedia flash* pada pokok bahasan larutan elektrolit dan nonelektrolit?

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut;

1. Untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dengan *Think Pair Share* (TPS) menggunakan *macromedia flash* pada pokok bahasan larutan elektrolit dan nonelektrolit.
2. Untuk mengetahui aspek kognitif yang berkembang melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dengan *Think Pair Share* (TPS) menggunakan *macromedia flash* pada pokok bahasan larutan elektrolit dan nonelektrolit.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah :

1. Bagi peneliti/mahasiswa, hasil penelitian akan menambah wawasan, kemampuan dan pengalaman dalam meningkatkan kompetensinya sebagai calon guru.
2. Bagi guru kimia, hasil penelitian akan memberikan masukan tentang penggunaan model model Kooperatif tipe *Jigsaw* dan *Think Pair Share* (TPS) menggunakan *macromedia flash* pada pokok bahasan Larutan Elektrolit dan Non-Elektrolit
3. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan menambah pengetahuan dan pengalaman cara belajar siswa.
4. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa di sekolah sehingga dapat memperbaiki kualitas pembelajaran kimia di SMA Negeri 11 Medan.
5. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan rujukan dalam melakukan penelitian selanjutnya.

1.7. Definisi operasional

Untuk menghindari penafsiran yang berbeda dalam memahami setiap variabel yang ada pada penelitian ini, maka perlu diberi definisi operasional untuk mengklarifikasi hal tersebut. Adapun definisi operasional dari penelitian adalah:

1. Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Jigsaw* adalah metode pembelajaran di mana dibentuk suatu kelompok yang merupakan kelompok ahli dan kelompok asal (Anita Sukarini, 2013). Langkah-langkah pembelajaran dengan model pembelajaran *jigsaw* adalah sebagai berikut: siswa dikelompokkan ke dalam 4 anggota tim; tiap orang dalam tim diberi bagian materi yang berbeda; tiap orang dalam tim diberi bagian materi yang ditugaskan; anggota dari tim yang berbeda yang telah mempelajari bagian/sub bab yang sama bertemu dalam kelompok baru (kelompok ahli) untuk mendiskusikan sub bab mereka; setelah selesai diskusi sebagai tim ahli tiap anggota kembali ke kelompok asal dan bergantian mengajar

teman satu tim mereka tentang sub bab yang mereka kuasai dan tiap anggota lainnya mendengarkan dengan sungguh-sungguh; tiap tim ahli mempresentasikan hasil diskusi; guru member evaluasi dan menutup pembelajaran (Aronson dkk, 1978).

2. *Think Pair Share* (TPS) merupakan suatu cara guru untuk memotivasi siswa agar lebih aktif berpikir mandiri (*think*), kemudian berpasangan atau berdiskusi dengan satu kelompok yang telah ditentukan (*pair*) dan berbagi dengan semua kelompok di kelas (*share*). Langkah-langkah model pembelajaran TPS adalah: guru menyampaikan inti materi dan kompetensi yang ingin dicapai; siswa diminta untuk berfikir tentang materi/permasalahan yang disampaikan guru; siswa diminta berpasangan dengan teman sebelahnya (kelompok 2 orang) dan mengutarakan hasil pemikiran masing-masing; guru memimpin pleno kecil diskusi, tiap kelompok mengemukakan hasil diskusinya; berawal dari kegiatan tersebut, guru mengarahkan pembicaraan pada pokok permasalahan dan menambah materi yang belum diungkapkan para siswa; guru member kesimpulan dan kemudian menutup pembelajaran (Frank Lyman, 1985).

3. *Macromedia Flash* digunakan untuk dapat menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan karena materi yang disampaikan disertai animasi yang dapat dipelajari dengan alur yang mudah dipahami. Media ini tidak hanya sebagai media hiburan, namun juga dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah siswa karena didorong untuk menyelesaikan masalah yang ditampilkan (Handayani, S. 2015)..

4. Hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan sebelumnya (Oemar Hamalik, 2001). Dalam penelitian ini hasil belajar dilihat dari nilai posttest dan persentase peningkatan hasil belajar siswa (gain ternormalisasi) setelah diberi perlakuan dalam proses belajar mengajar (Meltzer, 2002).