

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan bagian paling penting dari kehidupan suatu bangsa karena merupakan salah satu bentuk upaya untuk meningkatkan kecerdasan kehidupan bangsa sebagai salah satu tujuan negara yang tersirat dalam Undang - Undang Nomor 20 tahun 2003 yang didalamnya menuliskan tujuan pendidikan di Indonesia adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang berilmu, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab (Depdikbud,1990).

Sementara itu pemerintah telah berusaha melakukan perbaikan melalui perbaikan kurikulum sehingga muncul kurikulum 2013. Pada kurikulum 2013 proses pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik yang memiliki karakter antara lain materi pembelajaran berbasis fakta atau fenomena yang dapat dijelaskan dengan logika serta mendorong dan menginspirasi siswa berfikir secara kritis, analitis, dan tepat dalam memecahkan masalah serta mengaplikasikan materi pembelajaran, menuntun siswa untuk meneliti (Discovery Learning) bukan diberitahu (Divisi PLPG Rayon, 2013).

Kurikulum Nasional merupakan hasil revisi dari kurikulum 2013 (K13). Kurikulum tersebut direvisi berdasarkan hasil analisa dari kelebihan dan kekurangan selama pengimplementasian K13 saat ini. K13 sendiri merupakan kurikulum baru yang dicanangkan oleh Kemdikbud untuk memperbaiki kekurangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Kurikulum tersebut mulai diimplementasikan secara serentak pada bulan Juli di tahun ajaran baru 2014/2015 oleh berbagai satuan pendidikan di Indonesia (Alawiyah, 2014).

Tema pengembangan K13 yaitu kurikulum yang dapat menghasilkan insan indonesia yang: produktif, kreatif, inovatif, afektif melalui penguatan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang terintegrasi. Hal tersebut sesuai dengan Pasal 3 UU No 20 Sisdiknas Tahun 2003 tentang Tujuan Pendidikan Nasional "berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa berakhlak mulia. sehat, berilmu, cakap,

kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab." K13 memiliki rumusan pola pikir yang berbeda dengan dua kurikulum sebelumnya, yaitu KBK dan KTSP (Kemdikbud, 2014). Perbedaan tersebut dapat dilihat pada standar Kompetensi Lulusan, Standar Isi, Kompetensi Inti, perkembangan karakter, dan pengintegrasian mata pelajaran.

Proses pembelajaran yang menarik dapat menumbuhkan keaktifan belajar siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti dengan guru kimia yang dilakukan di SMA N 1 Stabat. Siswa cenderung kurang bersemangat pada saat guru memberikan pelajaran kimia. Hal ini terlihat dari sikap beberapa siswa yang kurang antusias dalam mengerjakan soal - soal kimia. Kemudian masalah yang dikeluhkan guru kimia adalah kurang aktifnya siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini diidentifikasi dari keterangan guru yang menjelaskan tentang bagaimana kegiatan pembelajaran yang dilakukan dikelas. Walaupun pembelajaran dikelas tidak selalu menggunakan cara konvensional, namun keaktifan siswa kurang terlihat.

Banyaknya siswa menyatakan bahwa pelajaran kimia merupakan pelajaran yang sulit karena banyak konsep - konsep yang harus dihapalkan dan mengarah kepada rumus - rumus dan perhitungan - perhitungan matematika, ditambah kurangnya kedisiplinan siswa untuk mempelajari kimia sehingga mengakibatkan menurunnya gairah belajar siswa. Diketahui bahwa hasil belajar kimia rata - rata siswa kelas XI belum semua mencapai ketuntasan sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yakni 60 pada pembelajaran kimia. Hal ini disebabkan karena siswa dikelas cenderung pasif dalam pembelajaran. Siswa jarang sekali mengajukan pertanyaan - pertanyaan yang sekiranya siswa belum jelas. Berkaitan dengan hal tersebut, dimana kegiatan pembelajaran hanya berpusat pada guru sehingga sebagian besar siswa menjadi pasif dan tidak terlibat secara aktif.

Menurut Arifin (2000), kesulitan siswa dalam mempelajari ilmu kimia dapat bersumber pada: (1) kesulitan dalam memahami istilah, (2) kesulitan dalam memahami konsep kimia. Kebanyakan konsep - konsep dalam ilmu kimia maupun materi kimia secara keseluruhan merupakan konsep atau materi yang berupa abstrak dan kompleks sehingga siswa dituntut untuk memahami konsep - konsep

tersebut dengan benar dan mendalam, dan (3) kesulitan perhitungan. Oleh sebab itu, seorang guru mata pelajaran kimia diharapkan mampu menyajikan materi-materi kimia dengan lebih menarik dan penuh inovasi. Salah satunya dengan mengembangkan model pembelajaran sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan maksimal dan anggapan siswa yang keliru mengenai kimia tersebut dapat ditepis bahkan hilang sama sekali. Materi pokok sistem koloid merupakan salah satu materi kimia yang dianggap abstrak dan membosankan karena terdiri dari konsep - konsep yang bersifat teoritis sehingga diperlukan proses pembelajaran yang membuat siswa tertarik untuk menguasai materi ini secara tuntas.

Model pembelajaran kooperatif memiliki berbagai jenis tipe. Saat ini, tipe model pembelajaran kooperatif yang sedang dikembangkan adalah tipe *Two Stay Two Stray*. Dalam tipe ini, terdapat pemberian peran tiap kelompok sebagai tuan rumah dan tamu. Peran ini digunakan saat diskusi antar kelompok. Adanya peran yang diberikan kepada masing - masing kelompok akan memotivasi siswa untuk memahami apa yang disampaikan saat diskusi antar kelompok, sehingga kemampuan pemahaman siswa dapat dikembangkan (Isjoni, 2015).

Keberhasilan yang diharapkan ditentukan oleh beberapa faktor selain model dan pendekatan yang tepat juga digunakan media pengajaran. Agar proses pembelajaran lebih menarik lagi dan menumbuhkan kerja sama siswa maka model Kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dapat dipadukan dengan *Makro Media Flash*.

Penelitian menggunakan bantuan software *Macromedia Flash* sebagai pertimbangan untuk membuat media pembelajaran interaktif karena memiliki kelebihan salah satunya adalah dapat membuat simulasi yang diperlukan dalam proses belajar mengajar dan ukuran file yang dihasilkan relative kecil. Sehingga proses belajar mengajar tidak monoton dengan presentasi yang hanya menggunakan tulisan dan gambar.

Hasil penelitian Yanti Damayanti (2008) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif TSTS menggunakan CD pembelajaran pada materi stoikiometri larutan dapat memberikan ketuntasan belajar 91%, keaktifan siswa berkorelasi pada hasil belajar dengan $r = 0,689$, pengaruh aktivitas terhadap hasil

belajar adalah sebesar 47,5%, sementara dari analisis t-tes memberikan t sebesar 5,904 yang lebih besar dari t tabel pada taraf signifikan 0,05 dan besarnya kontribusi model pembelajaran *TSTS* terhadap hasil belajar adalah 84,3%.

Kemudian hasil penelitian mengenai model pembelajaran tipe *TSTS* seluruhnya dilakukan dan sesuai dengan sintaks model pembelajaran ini. Selain itu, sebagian siswa terlibat aktif selama pembelajaran berlangsung. Pemberian peran dalam tipe ini ternyata dapat memotivasi siswa untuk memahami materi yang akan disampaikan pada saat diskusi antar kelompok. Penyampaian hasil pengerjaan akan efektif ketika siswa memahami materi aplikasi dan siswa akan bangga jika bisa menjawab pertanyaan dari guru maupun siswa dengan benar (Fitri Tekistia, 2013).

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk membuat penelitian "Pengaruh Model Kooperatif tipe *Two Stay Two Stray (TSTS)* Dengan Menggunakan *Macromedia Flash* Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi koloid kelas XI SMA".

1.2. Ruang Lingkup

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas maka ruang lingkup dalam penelitian ini melihat adakah pengaruh terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa pada materi koloid, dengan menggunakan Model Kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* Dengan Menggunakan *Macromedia Flash*.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan ruang lingkup yang telah dikemukakan, maka masalah yang diteliti dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh keaktifan siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two stray* dengan menggunakan *Macromedia flash* pada materi koloid ?
2. Apakah ada pengaruh hasil belajar kimia siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dengan menggunakan *Macromedia Flash* pada materi koloid?

1.4. Batasan Masalah

Melihat luasnya permasalahan yang muncul dari penelitian ini, serta mengingat keterbatasan waktu dan sarana penunjang lainnya maka penelitian ini dibatasi pada:

1. Objek Penelitian

Objek penelitian adalah siswa kelas XI SMA N I Stabat Tahun Ajaran 2017/2018

2. Model Pembelajaran

Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Two stay Two Stray* dengan menggunakan *Macromedia Flash*.

3. Materi Pokok

Materi Pokok yang dipilih dalam pembelajaran kimia pada penelitian adalah Koloid.

4. Penilaian

Dalam penelitian ini penilaian yang digunakan adalah penilaian kognitif dan afektif diukur berdasarkan taksonomi Bloom C1 (hapalan), C2 (pemahaman), C3 (aplikasi), C4 (analisis) dan ranah afektif dilihat dari keaktifan siswa.

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengaruh keaktifan siswa yang dibelajarkan menggunakan model Kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dengan *Macromedia Flash* pada materi koloid?
2. Untuk mengetahui pengaruh hasil belajar kimia siswa yang dibelajarkan menggunakan model Kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dengan *Macromedia Flash* pada materi koloid?

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh yaitu:

1. Bagi peserta didik
 - a. Dapat meningkatkan
 - b. Dapat meningkatkan pemahaman.

c. Dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan membantu siswa dalam memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

2. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan masukan bagi guru, khususnya guru kimia dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik dengan ketepatan model pembelajaran yang digunakan.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan yang baik bagi sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran pada khususnya dan memajukan program sekolah pada umumnya.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah pengalaman baru yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar dimasa yang akan datang. Kemudian bagi peneliti yang lain dapat menjadi bahan acuan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar, khususnya pada guru kimia.

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. Hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan yang terjadi didalam diri seseorang setelah berakhimya melakukan aktivitas belajar. Benjamin, S Bloom (1976) mengklasifikasikan hasil belajar dalam tiga ranah yaitu: ranah kognitif (cognitive domain), ranah afektif (affective domain), dan ranah psikomotorik. Ranah kognitif meliputi kemampuan pengembangan keterampilan intelektual (knowledge) dengan tingkatan - tingkatan yaitu Hapalani (C1), Pemahaman (C2), Penerapan (C3), Analisis (C4), sintesis (C5), dan Evaluasi. Dalam penelitian ini hasil belajar yang diamati mencakup dua aspek yaitu ranah kognitif yang terdiri dari C1 sampai dengan C4 dan ranah afektif mencakup aspek kemampuan keaktifan dan sikap kerjasama siswa dalam kelompok belajar.

2. Menurut Yanti Damayanti (200s) pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang memungkinkan siswa belajar dalam kelompok yang saling membantu satu sama lain.
3. Menurut Lie (2007: 61) Model pembelajaran kooperatif dua tinggal dua tamu adalah dua orang siswa tinggal di kelompok dan dua orang lagi bertamu ke kelompok lain. Dua orang yang tinggal bertugas memberikan informasi kepada tamu tentang hasil kelompoknya, sedangkan yang bertamu bertugas mencatat hasil diskusi kelompok yang dikunjunginya.
3. Menurut kamus besar bahasa indonesia, keaktifan adalah kegiatan. Pada penelitian ini keaktifan yang dimaksud adalah keaktifan belajar siswa. Keaktifan belajar siswa adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh siswa yang dapat membawa perubahan ke arah yang lebih baik pada diri siswa karena adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungan.
4. Iskandar (2004 : 12) peta konsep adalah diagram yang dibentuk atau disusun untuk menunjukkan pemahaman seseorang tentang suatu konsep atau gagasan yang mempunyai struktur berjenjang dari yang bersifat umum menuju bersifat khusus dilengkapi dengan garis - garis penghubung yang sesuai.