

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan investasi sumber daya manusia jangka panjang yang mempunyai nilai strategis bagi kelangsungan peradapan manusia di dunia. Oleh sebab itu, hampir semua Negara menempatkan pendidikan sebagai sesuatu yang penting dan utama dalam konteks pembangunan bangsa dan negara. Begitu juga Indonesia menempatkan pendidikan sebagai sesuatu yang penting dan utama (Kunandar, 2010: V). Pendidikan juga merupakan sarana utama dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai anak didik (Slameto, 2010). Dalam penyelenggaraan pendidikan di sekolah yang melibatkan guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik, diwujudkan dengan adanya interaksi belajar mengajar atau proses pembelajaran.

Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh karena siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep kimia dan kurangnya minat siswa terhadap pelajaran kimia. Rendahnya aktivitas, minat, dan hasil belajar kimia siswa dapat disebabkan penyampaian materi kimia oleh guru dengan model yang kurang menarik, kurang bervariasi dan tidak inovatif, sehingga membosankan dan tidak menarik minat siswa.

Hal ini diperkuat dengan pengalaman peneliti pada waktu PPL. Berdasarkan pengamatan riil di lapangan, proses pembelajaran di sekolah kurang meningkatkan kreativitas siswa, terutama dalam pembelajaran Kimia. Hal ini disebabkan karena metode pembelajaran guru sewaktu mengajar kurang bervariasi dan membatasi siswa berkreasi untuk mengungkapkan perasaan dan pikirannya saat belajar. Itu dapat terlihat dari kegiatan siswa waktu kegiatan belajar mengajar kebanyakan dimanfaatkan untuk mendengarkan, melihat, mencatat dan

mengerjakan tugas sehingga hasil belajarpun tidak slalu optimal. Hal ini didukung dengan Ujian Nasional (UN) siswa tahun pelajaran 2006/2007 nilai rata-rata kimia 7,3; tahun 2007/2008 nilai rata-rata kimia menjadi 7,34; tahun 2008/2009 nilai rata-rata kimia 7,38; tahun 2009/2010 nilai rata-rata kimia 7,53; dan tahun 2010/2011 nilai rata-rata kimia menjadi 7,12. Oleh sebab itu diperlukan upaya-upaya untuk mengoptimalkan pembelajaran di sekolah. (<http://puspendik.com>).

Untuk mencapai pembelajaran kimia yang efektif dan efisien maka di perlukan suatu model pembelajaran yang lebih memberdayakan siswa, sehingga kemampuan mereka dapat digali lebih optimal dan melibatkan guru secara langsung sebagai mitra kerja dalam proses pembelajaran. Siswa diharapkan lagi tidak hanya duduk, mendengar dan menerima saja apa yang diajarkan oleh guru, tetapi turut aktif dalam kegiatan pembelajaran. Untuk mengatasi hal tersebut, perlu adanya pengefektifan pembelajaran kimia. Disinilah guru dituntut untuk dapat mencari solusi bagaimana pembelajaran yang lebih tepat untuk meningkatkan hasil belajar kimia siswa.

Penelitian ini juga di lakukan oleh Aceng Heatami dan Supriadi dengan judul penelitian “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPA SMAN 5 Kendari Pada Materi Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan” pada pelajaran kimia yang menunjukkan peningkatan aktivitas hasil belajar siswa dari rata-rata 86,4 menjadi rata-rata 90,1. Penelitian ini juga di lakukan oleh Nur Azizah dengan judul penelitian “Pengaruh Metode Pembelajaran Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan di SMK Woncsorejo Combonc” yang menunjukkan peningkatan dari hasil hipotesis $t_{tabel} < t_{terhitung}$ (2,012 < 4,258). Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penulis tertarik untuk membahas hal tersebut dalam penelitian ini. Untuk ini di pilihlah judul penelitian “**Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Zigsaw dengan Menggunakan Media Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pengajaran Ikatan Kimia**”

1.2. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam makalah ini adalah sebagai berikut :

1. Kebanyakan siswa menganggap bahwa pelajaran kimia merupakan pelajaran yang sulit dan membosankan
2. Kebanyakan guru masih menggunakan metode pembelajaran ceramah dalam pembelajaran kimia.
3. Hasil belajar kimia siswa rendah.

1.3. Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan dalam penelitian ini adalah :”Apakah peningkatan hasil belajar kimia siswa yang diajarkan dengan menggunakan model kooperatif tipe jigsaw dengan menggunakan media lebih tinggi daripada peningkatan hasil kimia siswa yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional dengan menggunakan media?

1.4. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas maka adapun yang menjadi batasan masalah agar peneliti dapat terarah dan terfokus antara lain :

1. Objek Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas X pada pengajaran Ikatan Kimia

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw Pokok Bahasan Materi yang diajarkan dalam mata pelajaran kimia yaitu Ikatan Kimia pada sub pokok bahasan kekhasan ikatan ion, ikatan kovalen, dan ikatan logam.

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah peningkatan hasil belajar kimia siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dengan menggunakan media lebih tinggi

daripada peningkatan hasil belajar kimia siswa yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional?

1.6. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini, penulis mengharapkan tulisan ini dapat bermanfaat sebagai :

1. Bagi siswa
 - a. Membuat siswa senang dalam mengikuti pembelajaran kimia khususnya materi Ikatan Kimia
 - b. Proses komunikasi lancar karena terjadinya interaksi antara siswa dengan siswa dan antara guru dengan siswa.
2. Bagi guru, membantu dan memudahkan siswa dalam pembelajaran dengan memilih model pembelajaran yang lebih efektif dan efisien, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar kimia siswa.
3. Bagi sekolah, sebagai bahan pertimbangan dalam pembelajaran kimia dan mata pelajaran yang lainnya.
4. Bagi peneliti, sebagai bahan masukan untuk menerapkan model-model pembelajaran di masa yang akan datang.

1.7. Defenisi Operasional

Model pembelajaran Cooperative merupakan salah satu model pembelajaran yang mendukung pembelajaran kontekstual. Sistem Cooperative Learning dapat didefinisikan sebagai sistem kerja/ belajar kelompok yang terstruktur. Yang termasuk di dalam struktur ini adalah lima unsur pokok yaitu saling ketergantungan positif, tanggung jawab individual, interaksi personal, keahlian bekerja sama, dan proses kelompok. Jigsaw adalah tipe pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Elliot Aronson's. Model pembelajaran ini didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi mereka juga harus siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut kepada kelompoknya.

Konvensional adalah pembelajaran yang memberikan penerangan atau penuturan secara lisan kepada kepada sejumlah siswa lalu siswa mendengarkan dan mencatat seperlunya. Pada umumnya siswa bersifat pasif, yaitu menerima saja apa yang di jelaskan oleh guru.

Istilah Media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari “Medium” yang secara harfiah berarti “Perantara” atau “Pengantar” yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan. Adapun Posisi media pembelajaran oleh karena proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal.

Microsoft PowerPoint merupakan aplikasi yang lengkap untuk membuat bahan presentasi yang menarik dan professional. PowerPoint menyediakan fasilitas untuk membuat presentasi mulai dari presentasi sederhana yang terdiri dari beberapa butir pesan sampai ke presentasi yang dilengkapi gambar, animasi, suara, photo untuk ditampilkan pada cetakan kertas, slide, transparansi untuk proyektor, maupun dalam bentuk file untuk ditampilkan langsung melalui proyektor. Microsoft Powerpoint merupakan salah satu program berbasis multimedia yang didalam computer, biasanya program ini sudah dikelompokkan dalam program Microsoft Office. Oleh karena itu keuntungan terbesar dari program ini adalah tidak perlunya pembelian piranti lunak karena sudah berada didalam Microsoft Office. Hal inilah yang akan mengurangi beban hambatan pengembangan pembelajaran komputer.