

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan sebagai proses belajar bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi yang ada pada diri siswa secara optimal, baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Upaya peningkatan mutu pendidikan di Indonesia sudah lama dilakukan, salah satunya adalah dengan mengadakan perombakan dan pembaharuan kurikulum yang berkesinambungan. Namun pada kenyataannya, mutu pendidikan di Indonesia masih rendah. Salah satu yang perlu mendapat perbaikan dalam proses pembelajaran adalah model mengajar. Model mengajar tersebut sangat tergantung pada tujuan, isi proses belajar mengajar dan kegiatan belajar mengajar. Karena kurang kreatifnya guru dalam melakukan inovasi pembelajaran memiliki pengaruh yang cukup signifikan terhadap kemampuan siswa dalam menguasai kompetensi yang seharusnya dicapai. Inovasi dalam pendidikan sering dihubungkan dengan pembaharuan yang berasal dari hasil pemikiran kreatif, temuan dan modifikasi yang memuat ide dan metode yang dipergunakan untuk mengatasi suatu permasalahan pendidikan (Joice dan Weil, dalam Situmorang dan Sinaga, 2006).

Keberhasilan proses belajar mengajar juga dipengaruhi pada kemampuan guru mengajar. Guru yang cenderung menggunakan teknik pembelajaran yang bercorak konvensional sehingga kegiatan pembelajaran berlangsung kaku, monoton, dan membosankan. Hal ini menyebabkan siswa tidak termotivasi, sering malas mengikuti pelajaran. Saat ini pembelajaran konvensional telah usang karena dipandang hanya berkuat pada metode ceramah. Untuk itu dalam upaya untuk mengembangkan semangat siswa maka guru yang bersangkutan harus terampil memilih model pembelajaran yang cocok untuk mengajarkan setiap pokok bahasan yang diajarkan (Fadillah, 2010).

Agar dapat mengajar secara efektif, guru harus meningkatkan kesempatan belajar bagi siswa (kuantitas) dan meningkatkan mutu (kualitas) pengajarannya.

Kesempatan belajar murid dapat ditingkatkan dengan cara melibatkan siswa secara aktif dalam belajar. Hal ini berarti kesempatan belajar makin banyak atau optimal dan guru menunjukkan keseriusan dalam mengajar sehingga dapat membangkitkan minat dan motivasi siswa untuk belajar. Semakin banyak siswa terlibat aktif dalam belajar, semakin tinggi kemungkinan prestasi belajar yang dicapainya (Usman, 1999).

Selain hasil belajar, karakter siswa juga perlu diperbaiki. Salah satu karakter yang penting untuk diperbaiki adalah kreativitas. Kreativitas dalam kehidupan anak memiliki posisi strategis. Hal ini perlu dikemukakan berbagai upaya yang dapat memelihara dan mendukung pengembangan kreativitas anak dalam Kegiatan Belajar Mengajar. Guru dituntut bertanggungjawab untuk menjadi fasilitator dan pembimbing dalam mengajar dan mengatur kelas. Dan guru diharapkan dapat menyajikan materi pembelajaran, menyiapkan berbagai media, serta menggunakan pendekatan pembelajaran yang memungkinkan posisi anak didik lebih sebagai subyek, daripada obyek pembelajaran, serta mengadakan evaluasi yang tepat, sehingga semuanya mampu mendukung pengembangan kreativitas anak (Fatimah, 2010).

Menurut sebagian besar siswa khususnya siswa di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan, mata pelajaran kimia adalah mata pelajaran yang dianggap membosankan dan menakutkan, karena dianggap pelajaran yang terdiri dari rumus – rumus kimia dan hitungan. Menakutkan karena terdapat beberapa pokok bahasan yang memerlukan kemampuan matematis yang tinggi. Membosankan karena sebagian besar terdiri dari pokok bahasan yang memerlukan pemahaman dengan menghafal.

Pembelajaran mata pelajaran apapun termasuk mata pelajaran kimia memang bisa membosankan bila diberikan secara monoton dengan hanya menjejali siswa, siswa pasif menerima apa adanya yang diberikan guru (Haetami, 2011).

Untuk menciptakan model pembelajaran yang menyenangkan perlu dicari satu solusi yang dapat mengubah proses belajar mengajar yang menyenangkan. Maka perlu diterapkan model pembelajaran lain yang lebih menyenangkan sehingga siswa lebih tertarik dan aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu model pembelajaran kooperatif learning tipe TSTS (*two stay two stray*).

Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) adalah model pembelajaran yang mendorong siswa untuk belajar dan bekerjasama dalam kelompok berdiskusi tentang suatu informasi dan mengungkapkannya kepada kelompok lain untuk mencari informasi mengenai materi. Melalui metode *two stay two stray* diharapkan siswa mampu bertanggung jawabkan hasil diskusi kepada kelompok lain baik secara individu maupun kelompok (Usman, 1999).

Selain model pembelajaran, media pembelajaran juga mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Maka pada penelitian ini, model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* yang diintegrasikan dengan media puzzle dan molymod diharapkan mampu menciptakan proses belajar mengajar yang menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan kreatifitas siswa.

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran langsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut memengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru (Arsyad, 2007).

Konsep hidrokarbon merupakan salah satu konsep dari ilmu kimia yang sulit dipahami siswa, karena disamping harus mengingat jenis-jenis senyawanya juga harus bisa mengenal struktur dasarnya, gugus fungsionalnya dan bias juga

menuliskan ataupun menggambar rumus struktur dari senyawanya. Ketidakmampuan siswa dalam menguasai konsep dasar mengakibatkan ketidakmampuan dalam menguasai konsep dasar senyawa karbon. Oleh karena itu, sangat diperlukan suatu media yang dapat membantu siswa dalam memahami senyawa hidrokarbon.

(<http://karya.ilmiah.um.ac.id/index.php/sejarah/article/view/19386>).

Media *puzzle* dan *molymod* mudah digunakan untuk siswa karena media *puzzle* dan *molymod* berisi konsep-konsep atau pokok-pokok materi sehingga memudahkan siswa untuk mengingat, menghafal, dan memudahkan siswa untuk lebih mengenal, menuliskan serta mengetahui bentuk struktur – struktur dari senyawanya.

Dalam beberapa penelitian sebelumnya yang menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* hasil belajar siswa mengalami peningkatan seperti pada penelitian Corintus B (2011) pada pokok bahasa koloid mengalami peningkatan sebesar 41,13% dengan nilai rata – rata siswa 83,60. Hasibuan AV (2011), menyatakan bahwa hasil belajar kimia siswa melalui model belajar kooperatif tipe TSTS lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar kimia siswa melalui pegajaran secara konvensional, yaitu 69 % dan 56 %.

Keberhasilan suatu pembelajaran juga tergantung dengan adanya media pembelajaran. Media merupakan satu diantara sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran yang dapat menyampaikan materi dengan tepat sasaran. Berdasarkan penelitian Hsb FH (2012) Efektivitas Pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* yang diintegrasikan dengan media *Molymod* pada pokok bahasan hidrokarbon di kelas X MAN 1 Medan diperoleh peningkatan hasil belajar siswa sebesar 20,45 %. Hasil penelitian (Wood dan Gray,1980) pada pokok bahasan struktur gula menyatakan dengan menggunakan *molymod* pada proses belajar mengajar mereka sekarang 44 % memiliki pemahaman yang lebih baik. Mawarni,S (2012) pada penelitiannya menggunakan media *puzzle* dan *molymod* mampu meningkatkan hasil belajar siswa 18 % pada kelas eksperimen 1 dan 25 % pada kelas eksperimen 2.

Berdasarkan latar belakang masalah maka perlu dilakukan penelitian tentang pembelajaran kooperatif menggunakan media. Untuk itu peneliti mengadakan penelitian dengan mengambil judul **“PENGARUH MEDIA PUZZLE DAN MOLYMOD DENGAN MODEL PEMBELAJARAN TWO STAY TWO STRAY TERHADAP HASIL BELAJAR DAN KREATIFITAS SISWA PADA MATERI HIDROKARBON”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka yang menjadi identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Siswa kelas XII SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan merasa jenuh pada pelajaran kimia khususnya dalam hal ini pokok bahasan Hidrokarbon.
2. Dalam proses belajar mengajar guru cenderung monoton sehingga pembelajaran kurang menraik, membosankan dan siswa cenderung pasif.
3. Pada proses belajar mengajar di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan kreativitas siswa dinilai masih kurang karena proses pembelajaran masih dominan kepada guru.
4. Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain model pembelajaran dan media yang digunakan.

1.3 Batasan Masalah

Agar peneliti ini mempunyai arah yang jelas dan pasti, maka perlu diberikan batasan masalah. Berdasarkan pada latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka pembatasan masalah dititikberatkan pada :

1. Subjek penelitian adalah siswa kelas XII semester ganjil SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.
2. Pembelajaran dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif learning tipe TSTS.
3. Media yang digunakan adalah media puzzle dan molymode.
4. Materi yang diajarkan dibatasi pada pokok bahasan Hidrokarbon
5. Hasil penelitian yang diukur adalah hasil belajar dan kreativitas siswa.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah peneliti adalah :

1. Apakah ada pengaruh media *puzzle* dengan menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* terhadap peningkatan hasil belajar dan kreatifitas siswa?
2. Apakah ada pengaruh media *modymod* dengan menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* terhadap peningkatan hasil belajar dan kreatifitas siswa?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *puzzle* dan *modymode* dengan model pembelajaran *two stay two stray* terhadap peningkatan hasil belajar dan kreatifitas siswa.

1.6 Manfaat Penelitian

Data hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat :

1. Bagi guru, sebagai bahan referensi dalam memilih model pembelajaran untuk dilaksanakan pada pengajaran yang efektif.
2. Bagi siswa, bermanfaat untuk mengetahui cara belajar yang baik untuk meningkatkan hasil belajar kimia siswa.
3. Bagi calon peneliti, bermanfaat sebagai acuan dalam pelaksanaan proses belajar mengajar pada masa mendatang serta meningkatkan pemahaman tentang model pembelajaran TSTS dalam pembelajaran kimia.
4. Bagi peneliti selanjutnya, sebagai bahan pertimbangan dalam memilih model pembelajaran yang baik dalam melakukan penelitian selanjutnya.

1.7 Defenisi Operasional

a. Model Pembelajaran TSTS

Two Stay – Two Stray adalah teknik pembelajaran dua tinggal – dua tamu yang merupakan salah satu teknik dari model pembelajaran kooperatif. Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik pembelajaran Two Stay – Two Stray dalam meningkatkan hasil belajar dan kreatifitas siswa.

b. Media

Media pembelajaran merupakan wahana penyampai informasi belajar atau pengantar pesan dari komunikator (guru) kepada komunikan (siswa) sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak di capai. Media Pembelajaran yang digunakan dalam penelitian adalah Media puzzle dan molymod yang diharapkan dapat memberikan motivasi pada siswa untuk meningkatkan hasil belajar dan kreatifitas siswa.

c. Hasil Belajar

Hasil belajar dapat diartikan sebagai kemampuan yang dimiliki siswa menerima pengalaman belajar. Hasil belajar siswa di jaring melalui soal tertulis pilihan ganda yang diberikan melalui pretest dan posttest.

d. Kreativitas

Kreativitas berpikir yang dimaksud adalah kemampuan berpikir siswa menemukan atau mengembangkan gagasan dan penggunaan informasi yang tersedia untuk menjawab pertanyaan secara lancar, lentur, asli dan terinci dalam memecahkan permasalahan. Kreativitas berpikir yang diukur merupakan kemampuan berpikir kreatif yang dioperasionalisasikan dengan menggunakan lembar observer.

e. Hidrokarbon

Hidrokarbon merupakan materi kimia yang diberikan kepada siswa kelas X semester genap yang membahas tentang cara penentuan tata nama, membedakan rumus alkana, alkena, dan alkuna, penentuan isomer, serta turunan hidrokarbon.