

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan yang paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah. Keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan terutama ditentukan oleh proses belajar mengajar yang dialami siswa. Siswa yang belajar akan mengalami perubahan baik dalam pengetahuan, pemahaman, ketrampilan, nilai dan sikap.

Peningkatan kualitas mutu pendidikan dan pengembangan proses pembelajaran merupakan masalah yang selalu menuntut perhatian. Perbedaan tingkat serap antara siswa yang satu dengan yang lainnya terhadap materi pembelajaran menuntut seorang guru melakukan inovasi-inovasi dalam pembelajaran sehingga tidak sekedar menyajikan materi, tetapi juga perlu menggunakan metode yang sesuai, disukai, dan mempermudah pemahaman siswa.

Strategi belajar mengajar yang digunakan guru cenderung terpisah-pisah satu dengan yang lainnya, misalnya guru memilih menggunakan strategi belajar mengajar dengan ceramah saja, kerja kelompok saja, atau individual saja. Selain itu kedudukan dan fungsi guru cenderung dominan sehingga keterkaitan guru dalam strategi itu tampak masih terlalu besar, sedangkan intensitas belajar siswa masih terlalu rendah kadarnya. Gejala ini sekaligus menggambarkan bahwa penggunaan strategi masih terbatas pada satu atau dua metode mengajar saja, belum meluas dan mencakup penggunaan metode secara luas dan banyak variasinya. Implikasi keadaan ini mengakibatkan hasil belajar siswa belum mencapai taraf optimal (*Djamarah, B.S., dan Zein, A., 2002*).

Menurut observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran yang dilakukan di SMA Negeri 1 Lintongnihuta diperoleh hasil kimia siswa yang dicapai pada umumnya masih rendah. Fakta ini diperoleh dari data penilaian ujian semester pada siswa kelas XII T.P. 2012/2013 dengan nilai rata-rata kelas 68 sedangkan KKM adalah 70. Meskipun KKM sudah tercapai namun nilai yang diperoleh siswa sudah ada nilai tambahan dari guru yaitu penilaian guru terhadap tugas pribadi/kelompok, kehadiran siswa dan disiplin siswa. Rendahnya nilai

kimia siswa disebabkan siswa kurang paham dengan materi yang disampaikan dan pembelajaran masih berlangsung konvensional dimana guru berperan secara dominan menyampaikan materi, sementara siswa duduk diam memperhatikan guru dengan sesekali diselingi mencatat dan menjawab pertanyaan guru. Suasana yang monoton menyebabkan munculnya sikap bosan, dan tidak aktif dalam proses belajar mengajar. Guru harus dapat meningkatkan kesempatan belajar dan interaksi siswa dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan model yang sesuai dengan materi pelajaran (Haryati, 2007).

Untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa, maka guru harus menambah variasi model pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif dan media pembelajaran yang menarik. Dryden dan Vos (dalam Dwivedi, 2004), mengungkapkan bahwa rasa senang dalam belajar merupakan kunci sukses dalam memahami dan menguasai materi pelajaran.

Learning game yang secara harfiah diartikan sebagai pembelajaran melalui permainan merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk menarik minat siswa dalam belajar. *Learning game* dapat digunakan dalam berbagai jenis media atau teknik penyajian untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, membangkitkan minat, semangat, kemauan dan perhatian siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar dalam diri siswa (Gorow dalam Silalahi, 2010).

Menurut Trianto (2010), pembelajaran kooperatif merupakan suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu diantara sesama dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih dimana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri. Pembelajaran kooperatif memiliki beberapa tipe, diantaranya tipe *Student Teams Achievement Division (STAD)*, *JIGSAW*, *Teams Games Tournaments (TGT)*, *Team Asisted Individualization (TAI)*, *Think Pair Share (TPS)*, *Numbered Head Together (NHT)*, *Two Stay Two Stray (TSTS)*, *Course Review Horay (CRH)* dan lain-lain.

Flash card merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Penggunaan *flash card* dalam *Learning game* akan efektif bila dipadukan dengan pembelajaran kooperatif

yang mengkombinasikan keunggulan pembelajaran kooperatif dan pembelajaran individual. Salah satu ciri pembelajaran kooperatif adalah kemampuan siswa untuk bekerja sama dalam kelompok kecil yang heterogen (Suyitno, 2004).

Dalam model pembelajaran TAI, siswa ditempatkan dalam kelompok-kelompok kecil (4 sampai 5 siswa) yang heterogen untuk menyelesaikan tugas kelompok yang sudah disiapkan oleh guru, selanjutnya diikuti dengan pemberian bantuan secara individu bagi siswa yang memerlukannya. Keheterogenan kelompok mencakup jenis kelamin, ras, agama (kalau mungkin), tingkat kemampuan (tinggi, sedang, rendah) dan sebagainya (Slavin, 2005).

Hasil penelitian Nasution (2010) menunjukkan *Pengaruh software macromedia flash pada kooperatif tipe TAI terhadap pokok bahasan Termokimia* dapat meningkatkan hasil belajar dengan nilai efektifitas sebesar 58,75 %. Sementara hasil penelitian Silitonga (2006) mengungkapkan *Efektivitas penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TAI* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan $t_{hit} > t_{tabel}$ yaitu $4,80 > 1,26$. Purba (2010) juga melakukan penelitian tentang *Pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan flash card* dapat meningkatkan hasil belajar siswa lebih tinggi dari pada pembelajaran konvensional sebesar 20 %.

Model pembelajaran kooperatif lain yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah model pembelajaran Course Review Horay (CRH). Berdasarkan hasil penelitian oleh Mustaghfiroh, S.Pd (2010), yang dilakukannya bahwa penggunaan diskusi *Course Review Horay* dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas VIIB SMP IT Masjid Syuhada. Hal ini dapat ditunjukkan dengan siswa yang senang dan antusias dalam mengikuti pembelajaran matematika. Peserta didik lebih optimis dan tidak takut salah dalam menjawab pertanyaan dari guru. Peserta didik juga mampu bekerjasama dalam satu kelompok dalam berdiskusi.

Dari penelitian Refi Yuanita (2012) Peningkatan penerapan model pembelajaran kooperatif *Course Review Horay* (CRH) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pokok bahasan ksp di kelas XI SMA Negeri 5 Pekanbaru berada pada kategori tinggi dengan nilai N-gain sebesar 0,735.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Desi Anggraeni (2011) Hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Persentase ketuntasan belajar pada siklus I sebesar 44%, pada siklus II sebesar 67%, dan pada siklus III sebesar 93%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kualitas pembelajaran IPS mengalami peningkatan.

Menurut Trianto (2010), selain model pembelajaran, pekerjaan rumah juga mempengaruhi hasil belajar siswa. Pekerjaan rumah adalah suatu tugas yang lazim diberikan guru kepada siswa dan merupakan bagian dalam proses belajar mengajar. Waktu belajar siswa di kelas hanya sekitar tujuh jam dalam setiap hari, sedangkan selebihnya merupakan waktu luang siswa. Oleh karena waktu untuk menyampaikan materi di kelas kurang, maka guru dapat memanfaatkan sebagian waktu luang siswa tersebut dengan jalan memberi tugas di luar jam sekolah.

Materi tata nama dan persamaan reaksi kimia merupakan salah satu materi dalam pelajaran kimia dengan teori dan terdiri dari rumus molekul dan susunan rantai karbon sehingga sering membingungkan siswa dalam memahami susunan rantai karbon tersebut. Permasalahan yang menarik adalah bagaimana dengan pemberian model tetapi dalam media ini siswa dapat mengetahui kekhasan atom karbon maupun sifat dan reaksi-reaksi tata nama dan persamaan reaksi kimia yang bersifat abstrak secara kongkret dan belajar dengan suasana menyenangkan tanpa meninggalkan tujuan belajar sehingga siswa tidak merasa bosan mengikuti proses pembelajaran dan hasil belajar meningkat.

Dari uraian latar belakang masalah di atas, maka penulis ingin melakukan penelitian yang berjudul **“Perbandingan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TAI dan CRH Menggunakan Media *Flash card* Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, maka peneliti dapat mengidentifikasi beberapa masalah yaitu:

1. Siswa menganggap bahwa pelajaran kimia kurang menarik dan sulit dipahami.

2. Hasil belajar siswa masih rendah.
3. Masih banyak guru yang belum menggunakan pembelajaran yang variatif dan menarik serta melibatkan aktivitas maupun tanggung jawab siswa.
4. Penggunaan media belajar belum banyak digunakan dalam proses pembelajaran.

Masalah-masalah yang diidentifikasi tersebut secara keseluruhan tidak memungkinkan sekali terungkap melalui peneliti ini. Maka beberapa masalah tersebut harus dibatasi karena keterbatasan waktu, dana, dan fasilitas yang mendukung peneliti ini.

1.3. Batasan Masalah

Pada penelitian ini masalah dibatasi pada pengaruh pembelajaran kooperatif tipe TAI dan CRH menggunakan media *flash card* terhadap hasil belajar siswa pada pokok bahasan tata nama senyawa dan persamaan reaksi kimia.

1.4. Rumusan Masalah

Bertitik tolak dari latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah ada perbedaan hasil belajar siswa yang mendapat pembelajaran kooperatif tipe TAI dengan hasil belajar yang mendapat pembelajaran kooperatif tipe CRH menggunakan media *flash card* pada pokok bahasan tata nama dan persamaan reaksi kimia.

1.5. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar siswa yang mendapat pembelajaran kooperatif tipe TAI dengan media *flash card* dibandingkan hasil belajar siswa yang mendapat pembelajaran kooperatif tipe CRH menggunakan media *flash card* pada pokok bahasan tata nama dan persamaan reaksi kimia.

1.6. Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa, menambah pengalaman, pengetahuan belajar, hasil belajar yang lebih meningkat, serta menumbuhkembangkan minat belajar.

2. Bagi guru, untuk meningkatkan terampilannya dalam memilih untuk melaksanakan model pembelajaran yang bervariasi yang dapat memperbaiki sistem pembelajaran, sehingga dapat memberikan pengajaran yang lebih baik kepada siswa serta dapat mengembangkan model TAI dan CRH menggunakan media *flash card* pada konsep lain.
3. Bagi peneliti, hasil penelitian ini akan menambah wawasan, kemampuan dan pengalaman dalam meningkatkan kompetensi saya sebagai calon guru.

1.7. Defenisi Operasional

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Adanya hasil belajar karena adanya proses belajar mengajar (pembelajaran) dan hasil belajar dapat diketahui melalui tes. Pada penelitian ini hasil belajar dihitung dengan *gain* yakni selisih antara post test dan pre test.

Pembelajaran kooperatif tipe TAI adalah mengkombinasikan keunggulan kooperatif dan program pengajaran individu, memberikan tekanan pada efek sosial dan belajar kooperatif, dan untuk memecahkan masalah. Adapun tahap-tahap dalam model pembelajaran TAI adalah sebagai berikut: Guru menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa, guru memberikan materi, guru membentuk kelompok kecil yang heterogen, membimbing kelompok bekerja dan belajar, evaluasi, guru memberikan reward/penghargaan.

Pembelajaran kooperatif tipe TAI adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TAI memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping membutuhkan tanggung jawab, kerja sama, permainan, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Model pembelajaran kooperatif tipe Course Review Horay (CRH) adalah merupakan salah satu pembelajaran kooperatif yaitu kegiatan belajar mengajar dengan cara pengelompokkan siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil. Pembelajaran *Course Review Horay* yang dilaksanakan dalam penelitian ini merupakan suatu pembelajaran pengujian terhadap pemahaman konsep siswa

menggunakan kotak yang diisi dengan soal dan diberi nomor untuk menuliskan jawabannya. Siswa yang paling terdahulu mendapatkan tanda benar langsung berteriak horay atau yel - yel lainnya.

Media dapat diartikan segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian, dan kemampuan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada diri siswa. Yang dimaksud *flash card* dalam penelitian ini adalah kartu yang terbuat dari kertas karton (manila) (210 mm x 200mm, yang 200 gr/m², dibentuk menjadi persegi panjang dengan ukuran 10 x 7 cm, bertuliskan materi-materi tata nama dan persamaan reaksi kimia.

Penggunaan kartu puzzle dan *flash card* merupakan salah satu hiburan dengan nuansa: bermain sambil belajar, dan belajar sambil bermain.