

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Kualitas dan keberhasilan suatu Negara terlihat dari pendidikan yang dimiliki warganya. Pendidikan merupakan sesuatu yang bersifat dinamis karena selalu menuntut adanya perbaikan yang terus menerus.

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan kita adalah masalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, anak kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Proses pembelajaran di dalam kelas diarahkan kepada kemampuan anak untuk menghafal informasi; otak anak dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang di ingatnya itu untuk menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari (Sanjaya, 2014).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SMA Cerdas Murni, diketahui bahwa hasil ulangan kimia siswa masih banyak di bawah KKM. Hal ini disebabkan oleh (1) Pembelajaran yang terjadi di kelas masih berlangsung satu arah atau bersifat pasif dan hanya mengajak siswa membaca bahan ajar serta menghafal konsep-konsep pembelajaran tanpa menerapkan siswa untuk berfikir lebih aktif lagi (*student centered*). (2) Pembelajaran yang berlangsung masih jarang menerapkan metode-metode yang dapat memberikan interaksi antara siswa dengan siswa dan siswa dengan guru, seperti metode diskusi, demonstrasi dan metode lain yang dapat menimbulkan interaksi siswa. Ketika interaksi antara guru dengan siswa tidak terjalin dengan baik, kebanyakan siswa akan merasa malu dan enggan untuk bertanya serta mengungkapkan pendapatnya tentang materi yang diajarkan pada saat pelajaran berlangsung. Sehingga siswa yang tidak mengerti suatu materi pelajaran akan kurang mengerti dan tidak peduli dengan materi pelajaran yang selanjutnya. Kurangnya interaksi

yang terjadi di kelas juga menyebabkan siswa merasa jenuh dan mengantuk pada saat proses pembelajaran berlangsung. (3) Pembelajaran yang berlangsung dikelas, jarang menghubungkan pelajaran kimia dengan fakta-fakta yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari, yang menyebabkan para siswa beranggapan bahwa pelajaran kimia merupakan materi yang sulit dan membingungkan. Sehingga minat belajar dan hasil belajar kimia siswa masih rendah.

Salah satu model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa adalah pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran dimana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran. Salah satu metode dalam pembelajaran kooperatif yaitu *Student Team Achievement Division (STAD)* (Hidayati, 2014).

Beberapa penelitian terdahulu telah menunjukkan keefektifan model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Team Achievement Division*) dengan media Kartu Soal dan *Macromedia Flash*. Berdasarkan hasil penelitian Octavianti, dkk. (2014) menyimpulkan bahwa pembelajaran kimia menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan *Macromedia Flash* pada materi Senyawa Hidrokarbon memberikan prestasi belajar yang lebih tinggi dari pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan *Macromedia Flash*. Senada dengan penelitian sebelumnya, Perdana, dkk. (2014) dan Hidayati, dkk. (2013) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Team Achievement Division*) dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar kimia siswa.

Dalam metode STAD, siswa diarahkan bekerja dalam kelompok untuk saling membantu dalam menguasai bahan ajar baik melalui tanya jawab maupun diskusi. Gagasan utama dari STAD adalah untuk memotivasi siswa supaya dapat saling mendukung dan membantu satu sama lain dalam menguasai kemampuan yang di ajarkan oleh guru (Octavianti, 2014).

Media Kartu Soal adalah sebuah kartu yang didalamnya terdapat soal/pembahasan yang harus dipecahkan oleh siswa yang mendapatkan kartu tersebut. Kartu soal dipilih karena mudah diaplikasikan dan dapat meningkatkan

minat siswa dalam mengerjakannya dibandingkan dengan apabila siswa diberi soal secara langsung (Perdana, 2014). Kartu soal adalah kertas yang berbentuk persegi panjang berisi pertanyaan untuk dipecahkan. Kartu soal disini adalah sebuah kartu yang berisi soal dari guru kepada siswa. Hal ini dilakukan supaya dapat mendorong kemampuan siswa untuk aktif serta dapat mengetahui sampai mana batas kemampuan masing-masing siswa dalam mengikuti materi pelajaran yang disampaikan, sehingga dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran (Wahyuningjati, 2013). Penggunaan media kartu soal dapat disebut sebagai sebuah permainan dalam suatu pembelajaran yang akan menghilangkan kejenuhan dan menciptakan suasana yang kompetitif. Suasana yang demikian mampu memotivasi siswa agar lebih terpacu untuk menjadi lebih baik (Astuti, 2013).

Sedangkan media *Macromedia Flash* adalah lingkungan berbasis animasi vector yang memungkinkan penciptaan yang dinamis dan pengalaman multimedia interaktif (Octavianti, 2014). *Macromedia flash* merupakan salah satu perangkat lunak computer. *Macromedia flash* digunakan untuk membuat gambar vector maupun animasi gambar dan dapat juga digunakan untuk membuat presentasi software (Chomatul, 2013). Sebagai salah satu multimedia yang menyediakan informasi untuk siswa secara sederhana, *macromedia flash* juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif dan inovatif yang membuat minat belajar siswa meningkat (Haryati, 2013).

Dari uraian di atas peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul :  
**“Perbandingan Hasil Belajar Kimia Siswa SMA dengan Menggunakan Media Kartu Soal dan *Macromedia Flash* melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) pada Materi Hidrokarbon”.**

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah adalah sebagai berikut:

1. Siswa kurang tertarik untuk belajar kimia disebabkan karena guru disekolah sangat jarang menggunakan media.

2. Kebanyakan siswa menganggap bahwa pelajaran kimia merupakan pelajaran yang sulit dan membosankan.
3. Hasil belajar kimia siswa sangat rendah.

### 1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini mempunyai tujuan yang jelas, maka perlu adanya batasan masalah. Batasan masalah penelitian ini adalah:

1. Pokok bahasan yang diajarkan adalah Hidrokarbon di Kelas X SMA Swasta Cerdas Murni Tahun Ajaran 2015/2016 pada semester Genap.
2. Pembelajaran dilakukan dengan menggunakan Model pembelajaran kooperatif tipe STAD menggunakan media Kartu Soal dan *Macromedia Flash*.
3. Target yang diharapkan adalah adanya perbandingan hasil belajar siswa menggunakan Model pembelajaran kooperatif tipe STAD menggunakan media Kartu Soal dan *Macromedia Flash*.
4. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas X<sub>1</sub> dan X<sub>2</sub> semester Genap di SMA Swasta Cerdas Murni.

### 1.4 Rumusan Masalah

Untuk memberikan arahan yang dapat digunakan sebagai acuan dalam penelitian maka dibuat perumusan masalah sebagai berikut :

1. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD) menggunakan media Kartu Soal dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD) menggunakan media *Macromedia Flash* pada materi Hidrokarbon?
2. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan aktivitas siswa yang diajar dengan model pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD) menggunakan media Kartu Soal dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran *Student Team Achievement*

*Division* (STAD) menggunakan media *Macromedia Flash* pada materi Hidrokarbon?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui adanya perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD) menggunakan media Kartu Soal dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD) menggunakan media *Macromedia Flash* pada materi Hidrokarbon.
2. Untuk mengetahui adanya perbedaan yang signifikan aktivitas siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD) menggunakan media Kartu Soal dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD) menggunakan media *Macromedia Flash* pada materi Hidrokarbon.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

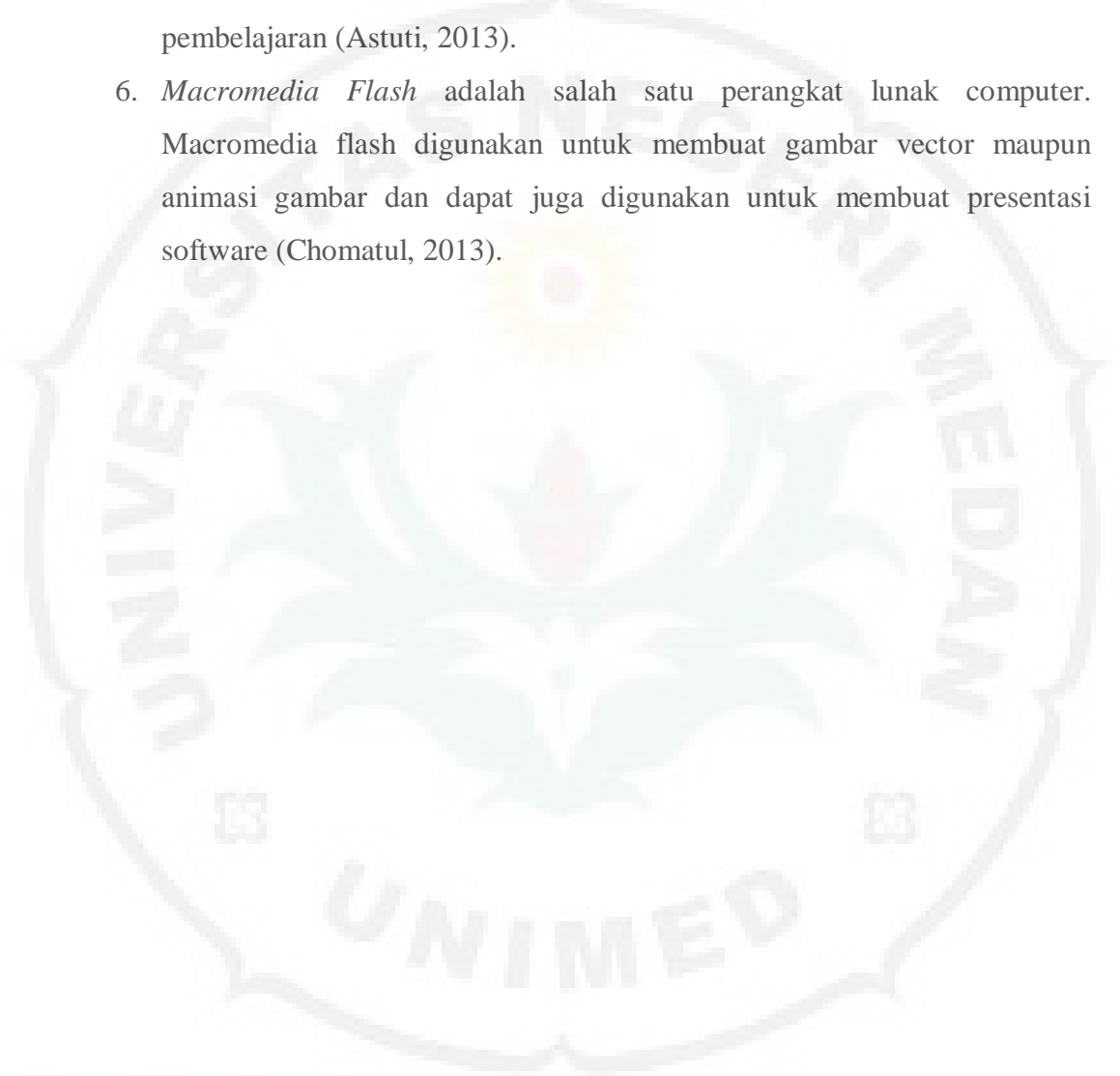
1. Bagi siswa, yaitu dapat meningkatkan hasil belajar kimia siswa terhadap materi Hidrokarbon.
2. Bagi guru, dapat memilih jenis bahan ajar, dan media yang cocok bagi siswa yang dapat menjadikan proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan efisien.
3. Bagi sekolah, dapat memberikan sumbangan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa di sekolah sehingga dapat memperbaiki kualitas pembelajaran kimia.
4. Bagi peneliti, menambah pengetahuan dan meningkatkan kompetensinya sebagai calon guru.

### 1.7. Defenisi Operasional

1. Model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievement Divison*) adalah suatu model pembelajaran yang didasarkan pada prinsip bahwa siswa bekerja bersama-sama dalam belajar dan bertanggung jawab terhadap belajar teman dan dirinya sendiri dengan lima langkah utama yaitu : presentasi kelas, kerja tim, kuis, skor perbaikan individu dan penghargaan tim. Keanggotaan menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, suku dan beranggotakan 4-5 orang dalam satu kelompok.
2. Hasil belajar adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan atau diciptakan baik secara individual atau kelompok dalam ranah kognitif, sikap dan keterampilan. Domain kognitif adalah knowledge (pengetahuan, ingatan), comprehension (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai).
3. Aktivitas belajar adalah segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi dalam rangka mencapai tujuan belajar. Aktivitas yang dimaksud disini penekanannya adalah pada siswa, sebab dengan adanya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran terciptalah situasi belajar aktif.
4. Hidrokarbon adalah senyawa organik yang merupakan gabungan unsur hidrogen dan karbon yang kemudian membentuk sebuah ikatan kimia hidrokarbon. Dan senyawa hidrokarbon ini masih terdapat penggolongannya yang ditinjau dari cara berikatan karbon-karbonnya.
5. Kartu Soal adalah sebuah kartu yang didalamnya terdapat soal/pembahasan yang harus dipecahkan oleh siswa yang mendapat kartu tersebut. kartu soal adalah kertas yang berbentuk persegi panjang berisi pertanyaan untuk dipecahkan. Kartu soal disini adalah sebuah kartu yang berisi soal dari guru kepada siswa. Hal ini dilakukan supaya dapat mendorong kemampuan siswa untuk aktif serta dapat mengetahui sampai mana batas kemampuan masing-masing siswa dalam mengikuti materi

pelajaran yang disampaikan, sehingga dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran (Astuti, 2013).

6. *Macromedia Flash* adalah salah satu perangkat lunak computer. Macromedia flash digunakan untuk membuat gambar vector maupun animasi gambar dan dapat juga digunakan untuk membuat presentasi software (Chomatul, 2013).



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY