

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyebutkan “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk 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”. Oleh karena itu, sebagai pendidik tidak hanya bertugas untuk mencerdaskan saja tetapi juga harus mengembangkan karakter-karakter peserta didik seperti yang telah dikemukakan pada pasal tersebut (Sudrajat, 2010).

Dengan demikian apa yang diharapkan dalam tujuan pendidikan tersebut selain kreatif, mandiri cakap dan berilmu dan sehat yang paling mendasar adalah memiliki akhlak mulia, bertakwa pada Tuhan Yang Maha Esa dan bertanggung jawab. Harapan ideal tersebut dapat dicapai bila salah satu faktornya yang harus diperhatikan adalah bila siswa selalu bersikap disiplin dan memiliki rasa tanggung jawab di sekolah.

Pendidikan karakter sangat perlu untuk diterapkan, mengingat berbagai kejadian yang terjadi disekitar kita. Salah satu kasus kenakalan remaja yang sering terjadi di dalam dunia pendidikan adalah sikap kurang disiplin dan kurang memiliki rasa tanggung jawab di sekolah, seperti tidak membuat pekerjaan rumah, mencoret coret bangku, pada saat upacara bendera tidak tertib, tidak berpakaian dengan rapi, sering datang terlambat, menyerahkan tugas tidak tepat waktu, di dalam kelas selalu mengganggu teman, sering berkelahi, kurang hormat pada guru. Jika kebiasaan ini terjadi terus-menerus, maka tujuan pendidikan nasional akan sulit terwujud.

Salah satu keberhasilan mendidik siswa adalah dengan cara memberinya tanggung jawab. Tanggung jawab merupakan indikator penting bahwa seseorang memiliki nilai lebih. Tanggung jawab merupakan hal yang sangat urgen dalam pembentukan watak seseorang. Untuk itulah seorang anak dalam proses pendidikan baik formal maupun nonformal perlu dilatih agar memiliki rasa tanggung jawab (Waidi, 2006).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di MAN 2 Model Medan diketahui bahwa pembelajaran yang dilakukan oleh guru di MAN 2 Medan bersifat konvensional namun telah menggunakan media seperti laptop dan LCD. Walaupun sudah menggunakan media namun guru masih kurang dalam menggunakan strategi belajar, sehingga tetap masih guru yang mendominasi dan masih banyak juga siswa yang belum paham terhadap materi yang disampaikan dan tidak terlihatnya karakter tanggung jawab pada siswa.

Kimia merupakan mata pelajaran yang sulit. Materi Pelajaran Kimia di SMA banyak berisi konsep-konsep yang cukup sulit untuk difahami siswa, karena menyangkut reaksi-reaksi kimia dan hitungan-hitungan serta menyangkut konsep-konsep yang bersifat abstrak sehingga kurang menarik. (<http://p-pendidikankimia.blogspot.com/2011/12/masalah-kesulitan-dalam-pembelajaran.html>).

Pokok bahasan Larutan Elektrolit dan Nonelektrolit merupakan materi kimia yang diberikan kepada siswa kelas X semester genap. Larutan Elektrolit dan Nonelektrolit membahas tentang larutan dan pelarut, yang termasuk larutan elektrolit dan nonelektrolit juga perbedaannya. Penggolongan larutan berdasarkan daya hantar listrik, elektrolit lemah dan elektrolit kuat, senyawa ionik dan kovalen polar yang secara keseluruhan pokok bahasan ini memiliki konsep pemahaman yang bersifat abstrak, yang membuat siswa cenderung kurang paham terhadap konsep tersebut. Sehingga menyebabkan siswa menganggap kimia rumit dan kurang diminati. Karena kurangnya minat dan kurangnya pemahaman terhadap materi pelajaran menyebabkan siswa kurang tertarik mengikuti pembelajaran sehingga aktivitas belajar mengajar kurang aktif. Siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru dan kurang merespon penjelasan (<http://p-pendidikankimia.blogspot.com/2011/12/masalah-kesulitan-dalam-pembelajaran.html>). Jadi, ketika

guru memberikan tugas atau PR kepada siswa banyak siswa yang tidak mengerjakan dengan alasan siswa belum paham terhadap materi yang diberikan. Dengan begitu siswa tidak memiliki karakter terutama karakter tanggung jawab dalam diri siswa, karena siswa tidak menyelesaikan tugas atau PR yang diberikan kepadanya dan juga ini berpengaruh pada hasil belajar siswa yang dapat menurun. Disinilah guru memerlukan strategi dalam mengajar juga media atau alat bantu/alat peraga untuk mengatasi masalah diatas agar hasil belajar siswa tidak menurun bahkan bisa meningkat dan karakter dapat muncul pada diri siswa. (Triana, 2009)

Pada penelitian ini, peneliti memakai dua strategi pembelajaran yaitu strategi pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) dengan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Kedua strategi pembelajaran ini masing-masing memiliki beberapa kelebihan, begitu juga dengan media yang digunakan. Dalam hal ini strategi pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* menitik beratkan pada kerja sama yaitu dengan adanya kelompok. Setiap anggota kelompok memiliki peran dan tugasnya masing-masing sehingga setiap anggota bertanggung jawab atas tugasnya masing-masing, karena nanti hasilnya akan menyangkut kelompoknya dan kelompok yang lain. Strategi kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* memberikan kesempatan kepada kelompok untuk membagi tugas dan hasil juga informasi dengan kelompok lain. Sehingga diharapkan dapat mendorong tumbuhnya tanggung jawab siswa dan peningkatan hasil belajar.

Pada Strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau strategi pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Dimana pada saat permainan berlangsung, setiap anggota tim memiliki peran dan tugasnya masing-masing dan bertanggung jawab atas hasil yang diberikannya karena hasilnya tersebut memberikan dampak terhadap hasil kelompoknya. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif strategi *Teams Games Tournament* (TGT)

memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Hasil penelitian Hasibuan (2012), Efektivitas Pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* yang diintegrasikan dengan media *Molymod* pada pokok bahasan hidrokarbon adalah sebesar 20,45 %. Santi Amalia Rizki (2010) meneliti **Penerapan pembelajaran kooperatif *two stay two stray* (TSTS) untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar biologi siswa kelas XI IPA 1 MAN 2 Malang Kota Batu menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* pada pokok bahasan sistem pencernaan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa sebesar 32.14%.**

Hasil penelitian Utari (2008), menyatakan penggunaan pembelajaran kooperatif tipe TGT menunjukkan peningkatan sebesar 69,5%, dan hasil penelitian Marpaung (2010) juga menunjukkan peningkatan sebesar 27,7%. Adapun Lubis (2009) menyatakan strategi pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki peningkatan hasil belajar sebesar 60,8%.

Oleh karena itu, strategi pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) yang diintegrasikan dengan media berbasis komputer dan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang diintegrasikan dengan media berbasis komputer diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang berkualitas bagi siswa dalam meningkatkan aktivitas siswa ketika belajar didalam kelas sehingga dapat mencapai tanggung jawab dan hasil belajar siswa yang maksimal.

Berdasarkan latar belakang dan pemikiran tersebut, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul **“Penerapan Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) Dibandingkan *Teams Games Tournament* (TGT) dalam Meningkatkan Tanggung Jawab dan Hasil Belajar Kimia Siswa pada Pokok Bahasan Larutan Elektrolit dan Nonelektrolit”.**

1.2. Ruang Lingkup

Penelitian ini akan mengkaji mengenai penerapan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), penerapan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) dan perbedaannya terhadap tanggung jawab siswa dan hasil belajar kimia SMA.

1.3. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar kimia siswa yang diajarkan dengan menggunakan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) dibandingkan dengan hasil belajar kimia siswa yang diajarkan dengan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media power point ?
2. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan Tanggung jawab siswa yang diajarkan dengan menggunakan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) dibandingkan dengan Tanggung jawab siswa yang diajarkan dengan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media power point ?
3. Apakah ada hubungan yang signifikan antara tanggung jawab terhadap peningkatan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) dengan media power point ?
4. Apakah ada hubungan yang signifikan antara tanggung jawab terhadap peningkatan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media power point ?

1.4. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran dilakukan dengan menggunakan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) dan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

2. Materi yang diajarkan dalam mata pelajaran kimia yaitu Larutan Elektrolit dan Nonelektrolit.
3. Hasil belajar siswa dibatasi pada hasil belajar kimia pada pokok bahasan Larutan Elektrolit dan Nonelektrolit kelas X.
4. Karakter yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah tanggung jawab.

1.5. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui ada perbedaan yang signifikan hasil belajar kimia siswa yang diajarkan dengan menggunakan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) dibandingkan dengan hasil belajar kimia siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media power point.
2. Mengetahui ada perbedaan yang signifikan tanggung jawab siswa yang diajarkan dengan menggunakan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) dibandingkan dengan hasil belajar kimia siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media power point.
3. Mengetahui ada hubungan yang signifikan antara tanggung jawab terhadap peningkatan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) dengan media power point.
4. Mengetahui ada hubungan yang signifikan antara tanggung jawab terhadap peningkatan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media power point.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Bagi siswa
Memberikan peningkatan tanggung jawab dan hasil belajar siswa khususnya pada pokok bahasan Larutan Elektrolit dan Nonelektrolit.

2. Manfaat Bagi Guru

Memberikan masukan kepada guru mengenai strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar dan tanggung jawab siswa selama proses pembelajaran

3. Bagi sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dalam mengambil kebijaksanaan dalam pembelajaran kimia.

4. Bagi peneliti

Sebagai bahan masukan untuk dapat menerapkan strategi pembelajaran yang tepat dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah di masa yang akan datang.

1.7. Definisi Operasional

1. Strategi pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) merupakan pembelajaran yang membentuk kelompok belajar dengan sistem tamu dan tuan rumah yang saling berbagi informasi hasil diskusi materi yang telah dibahas oleh kelompok awal kepada kelompok lain.
2. *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok – kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing – masing.
3. Tanggung jawab adalah perilaku dalam mengambil keputusan yang patut dan efektif terhadap perubahan diri seseorang yang mana perubahan itu berupa pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai-nilai sikap.