

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan disekolah. Hal ini berarti bahwa berhasil atau tidaknya tujuan pendidikan banyak bergantung dari bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai anak didik. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah SMA/ sederajat adalah mata pelajaran kimia.

Menurut Fatimah (2009), Guru dituntut bertanggung jawab untuk menjadi fasilitator dan pembimbing dalam mengajar dan mengatur kelas. Guru diharapkan dapat menyajikan materi pelajaran, menyiapkan berbagai media, serta menggunakan pendekatan pembelajaran yang memungkinkan posisi anak didik lebih sebagai subjek daripada objek pembelajaran, serta mengadakan evaluasi yang tepat, sehingga semuanya mampu mendukung pengembangan kreativitas anak.

Pada saat ini, masih banyak ditemukan dalam pembelajaran kimia guru bersifat monoton dan mendominasi dalam pembelajaran. Selain itu, guru juga jarang menggunakan media. Sehingga siswa pada umumnya hanya mendengarkan penjelasan dari guru tanpa adanya aktivitas yang berarti. Hal ini dapat menyebabkan siswa kurang tertarik untuk mempelajari kimia dan akhirnya siswa tidak mencapai keberhasilan dalam belajar.

Agar pembelajaran tidak bersifat monoton, guru dapat menggunakan model pembelajaran ketika mengajar, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Diantara model pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas dan meningkatkan hasil belajar siswa adalah Model Pembelajaran kooperatif Tipe *Two Stay-Two Stray (TS-TS)* dan Tipe *STAD (Student Teams Achievement Divisions)*.

Model pembelajaran kooperatif tipe *TS-TS* memiliki beberapa keunggulan diantaranya; 1). mengajarkan siswa lebih aktif, kreatif dan lebih

tanggap 2). Dapat menyentuh ranah kognitif, afektif dan psikomotorik dari pembelajaran 3). Dapat menjalin kerja sama yang baik antara teman satu kelompok maupun teman dari kelompok lain 4). Dapat memperoleh informasi yang lebih banyak dan beragam 5). Hasil-hasil diskusi mudah dipahami dan dilaksanakan karena semua siswa ikut berpartisipasi.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ismawati dan Hindarto (2011), diperoleh hasil belajar kognitif siswa yang diajar dengan model *Two Stay-Two Stray* mengalami peningkatan yaitu 88% pada siklus I dan menjadi 98% pada siklus II. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Erwinsyah (2013), yang menyatakan bahwa rata-rata hasil belajar siswa di kelas yang diajar dengan model TS-TS dengan media sudoku lebih tinggi (75,0) daripada rata-rata hasil belajar siswa di kelas kontrol (49,37).

Selain model tipe TS-TS, terdapat model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* yang merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sinaga (2010), menyatakan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar sebesar 76% pada kelas eksperimen I (*STAD*) dan 67% pada kelas eksperimen II (konvensional). Begitu juga penelitian yang dilakukan oleh Wulansari dan Indah Sari (2010) menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam menjawab soal dengan benar pada kelas eksperimen (80%) lebih tinggi dari pada kelas kontrol (61%).

Selain model pembelajaran yang tepat, dibutuhkan juga media yang mendukung untuk meningkatkan semangat belajar siswa. Menurut Tony Buzan (dalam Kamaruddin, 2012), *mind mapping* adalah alat pikir organisasional yang sangat hebat. Selain itu, Tony Buzan juga berpendapat bahwa *mind mapping* merupakan cara mencatat yang kreatif, efektif dan secara harfiah akan “memetakan” pikiran-pikiran manusia.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Napitupulu (2012), diperoleh bahwa ada pengaruh media *mind mapping* terhadap kreativitas dan hasil belajar kimia siswa dengan model pembelajaran *advance organizer* yaitu sebesar 0,363%. Susena (2011) juga melakukan penelitian penggunaan *mind mapping* menunjukkan hasil belajar sejarah siswa mengalami peningkatan sebesar 34%.

Berdasarkan latar belakang dan pemikiran tersebut, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul “**Peningkatan Hasil Belajar Kimia Siswa SMA yang Diajar Dengan Model Kooperatif Tipe *Two Stay-Two Stray* dibandingkan dengan Tipe *STAD* pada Pokok Bahasan Hidrokarbon**”.

1.2. Identifikasi Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah di atas, identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Dalam proses belajar mengajar di sekolah, guru masih bersifat monoton dan mendominasi Sehingga siswa pada umumnya hanya mendengarkan penjelasan dari guru tanpa adanya aktivitas yang berarti.
2. Guru jarang menggunakan media sehingga siswa kurang tertarik.
3. Hasil belajar siswa dipengaruhi berbagai faktor, diantaranya faktor model pembelajaran dan media yang digunakan.

1.3. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada perbedaan yang signifikan peningkatan hasil belajar kimia siswa yang diajar dengan model kooperatif tipe *Two Stay-Two Stray* dengan model tipe *STAD*?

1.4. Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang telah disebutkan sebelumnya, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Pokok bahasan yang diajarkan pada penelitian ini adalah hidrokarbon kelas X semester II.
2. Model pembelajaran yang dibandingkan adalah *Two Stay-Two Stray* dan *STAD*.
3. Media yang digunakan adalah media *mind mapping*.
4. Hasil penelitian yang diukur adalah hasil belajar kimia siswa.

5. Subjek penelitiannya adalah siswa kelas X SMA Muhammadiyah 2 Medan.

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan peningkatan hasil belajar kimia siswa yang diajar dengan model kooperatif tipe *Two Stay-Two Stray* dengan model tipe *STAD*.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari diadakannya penelitian ini adalah:

1. Manfaat bagi siswa

Memberikan peluang kepada siswa untuk dapat belajar dengan model pembelajaran yang lebih baik, sehingga dapat mengoptimalkan potensi dan kreativitas yang dimilikinya.

2. Manfaat bagi guru

Memberikan masukan kepada guru mengenai model pembelajaran dan penggunaan media yang lebih baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Manfaat bagi peneliti

Memperoleh pengalaman mengenai model dan media pembelajaran dan mengembangkan seleksi instrumen.

4. Manfaat bagi masyarakat

Menambah khasanah data ilmiah dan sebagai masukan bagi para peneliti lebih lanjut.

1.7. Defenisi Operasional

1. *Two Stay-Two Stray* adalah model pembelajaran kooperatif yang didalamnya siswa dihadapkan pada kegiatan mendengarkan apa yang diutarakan oleh temannya ketika sedang bertamu, yang secara tidak langsung siswa akan dibawa untuk menyimak apa yang diutarakan oleh anggota kelompok yang menjadi tuan rumah.

2. Model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* merupakan model pembelajaran yang menekankan pada pembentukan kelompok yang nantinya akan berdiskusi untuk menyelesaikan suatu permasalahan.
3. *Mind mapping* merupakan cara mencatat yang kreatif, efektif dan secara harfiah akan memetakan pikiran-pikiran manusia (Buzan dalam Kamaruddin, 2012).
4. Hasil belajar merupakan hasil dari interaksi tindak mengajar. Dari sisi guru, tindakan mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. dari sisi siswa, hasil belajar merupakan puncak proses belajar (Dimiyanti dan Mudjiono, 2006).