

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Peningkatan kualitas sumber daya manusia sudah merupakan suatu keharusan bagi bangsa Indonesia apalagi pada era globalisasi yang menuntut kesiapan setiap bangsa untuk bersaing secara bebas. Bidang pendidikan memegang peranan yang sangat penting dan strategis karena merupakan salah satu wahana untuk menciptakan kualitas sumber daya manusia, oleh karena itu sudah semestinya kalau pembangunan sektor pendidikan menjadi prioritas utama yang harus dilakukan pemerintah (Suwarti, 2015).

Menurut Depdiknas (dalam Pratiwi, dkk. 2014) pemerintah terus berupaya untuk memperbaiki kualitas kurikulum di Indonesia, sehingga pada saat ini telah mewajibkan sekolah dasar maupun sekolah menengah untuk mengimplementasikan kurikulum 2013. Salah satu penyempurnaan pola pikir dari kurikulum 2013 adalah pola pembelajaran pasif menjadi pola pembelajaran aktif mencari (Pembelajaran peserta didik aktif mencari semakin diperkuat oleh model pembelajaran dengan pendekatan sains).

Usaha untuk meningkatkan kualitas pendidikan dari segi operasional yaitu terwujudnya kegiatan belajar mengajar yang baik dan menyenangkan yang akan mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa (Wulandari. 2013). Oleh karena itu pembelajaran harus berpusat pada siswa dan sistem belajar sesuai dengan gaya belajar dan kebutuhan siswa.

Akan tetapi menurut Hidayati, dkk., (2013) masih terdapat permasalahan-permasalahan yang terjadi dalam pelaksanaan proses pembelajaran, yaitu : 1) kurangnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran karena guru hanya menggunakan metode ceramah biasa. 2) Siswa kurang memanfaatkan sumber belajar yang ada selain catatan yang diberikan oleh guru. 3) ketidaksesuaian metode pembelajaran yang menyebabkan kebosanan siswa dalam pembelajaran sehingga siswa menjadi kurang aktif. 4) Umumnya masih banyak siswa sulit memahami dan menguasai materi.

Kimia biasa dijumpai pada kehidupan sehari-hari namun tidak sedikit siswa yang menganggap kimia sebagai ilmu yang kurang menarik. Hal ini disebabkan kima erat hubungannya dengan ide-ide atau konsep-konsep yang membutuhkan penalaran ilmiah, sehingga belajar kimia merupakan kegiatan mental yang membutuhkan penalaran tinggi (Warih, dkk, 2015). Kelarutan dan hasil kali kelarutan merupakan materi yang terdapat dalam mata pelajaran kimia. Berdasarkan karakteristik materi tersebut terdapat banyak perhitungan, menuntut pemahaman konsep, dan penalaran.

Salah satu sekolah yang menerapkan kurikulum 2013 adalah SMAN 3 Medan. Berdasarkan hasil obeservasi peneliti di SMAN 3 Medan bahwa masih terdapat siswa yang nilai mata pelajaran kimianya tidak mencapai kriteria ketuntasan maksimal (KKM). Nilai KKM mata pelajaran kimia kelas XI adalah 75. Guru kimia di SMA tersebut cenderung menggunakan metode ceramah sehingga siswa terlihat pasif karena pembelajaran didominasi oleh guru sedangkan siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru. Guru juga melakukan tanya jawab dan pemberian latihan. Tetapi hanya beberapa siswa yang mau bertanya dan mengerjakan latihan. Sedangkan siswa yang lain tidak memperhatikan penjelasan guru karena kurang mengerti. Hal ini mengakibatkan suasana kelas menjadi tidak aktif sehingga sulit untuk menumbuhkan minat dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran kimia.

Upaya meningkatkan hasil belajar juga harus dibarengi dengan pengembangan karakter siswa. Selama berlangsungnya kegiatan belajar mengajar di kelas siswa dilatih untuk mengembangkan karakter khususnya karakter ingin tahu dan kerja sama. Pendidikan karakter mengajarkan kebiasaan cara berpikir dan perilaku yang membantu individu untuk hidup dan bekerja bersama serta membantu mereka untuk membuat keputusan yang dapat dipertanggungjawabkan. Selain itu terjadi proses interaksi sosial secara langsung baik antara tenaga pendidik dan peserta didik begitu pula antar sesama peserta didik (Badwi, dkk., 2015). Oleh karena itu untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru dalam proses pembelajaran harus memiliki kemampuan dalam memilih model dan pendekatan

pembelajaran yang tepat, menarik, dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan partisipasi aktif dan hasil belajar siswa (Anggoro, 2015).

Model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu strategi pembelajaran kelompok yang dianjurkan oleh ahli pendidikan untuk dilaksanakan (Suwarti, dkk.,2015). Hal ini disebabkan model pembelajaran kooperatif berpusat pada siswa, dimana siswa akan saling bekerjasama pada saat belajar kelompok sehingga akan menumbuhkan karakter kerja sama dan rasa ingin tahu siswa. Menurut Trianto (2009) siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya serta terlibat aktif dalam proses berfikir dan kegiatan belajar. Ada banyak tipe-tipe model pembelajaran kooperatif, seperti *Jigsaw*, *Number Head Together* (NHT), *Student Teams Achievement Division* (STAD)

Menurut Istijabatun (2015) dalam pembelajaran kooperatif tipe jigsaw, siswa bekerja dalam tim yang heterogen dan diberikan tugas yang menjadi fokus perhatian masing-masing anggota tim. Siswa dari tim yang berbeda yang mempunyai fokus topik yang sama bertemu dalam kelompok ahli untuk mendiskusikan topik mereka kemudian kembali ke kelompok mereka dan secara bergantian mengajari teman satu kelompoknya. Penelitian yang dilakukan oleh Agustina, dkk., (2013) tentang penggunaan metode jigsaw berbantuan handout untuk meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar menyimpulkan bahwa terjadi peningkatan prestasi belajar pada aspek kognitif dari 27,78% menjadi 77,78%.

Model *Number Head Together* (NHT) mengacu pada belajar kelompok, masing-masing anggota memiliki bagian tugas (pertanyaan) dengan nomor yang berbeda-beda. Sehingga setiap anggota kelompoknya bertanggungjawab atas tugas kelompoknya (Shoimin, 2014). Penelitian yang dilakukan oleh Setiawan, dkk (2013) menyimpulkan prestasi belajar dengan pembelajaran kooperatif tipe NHT lebih tinggi dari pada TPS yaitu nilai pretest-posttest model NHT adalah 34,43 sedangkan model TPS adalah 29,67.

Model Pembelajaran Koperatif tipe STAD merupakan pendekatan Cooperative Learning yang menekankan pada aktivitas dan interaksi diantara siswa untuk saling membantu dalam menguasai materi pelajaran guna mencapai

prestasi yang maksimal (Mukrimah, 2014). Penelitian yang dilakukan oleh Dhewani, dkk, (2015) tentang penerapan model pembelajaran STAD menyimpulkan bahwa aspek kognitif meningkat dari 62% menjadi 96%.

Menurut Nurhayati (2014) media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat memberikan pengalaman konkret, motivasi belajar, serta mempertinggi daya serap siswa. Salah satu media yang sesuai untuk diterapkan pada model tersebut adalah media animasi *macromedia flash*. Melalui *Macromedia flash* maka pengenalan materi dapat dibuat berupa dua dimensi berwarna-warni dengan disertai gerakan dan keterangan. Hal ini akan memperjelas materi sehingga membuat siswa tidak merasa bosan (Aulia, 2016). Oleh karena itu, penggunaan media *macromedia flash* dapat membangkitkan motivasi dan keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran. Manfaat penggunaan media dibuktikan oleh penelitian yang dilakukan oleh Chusna, dkk., (2013) yang menyimpulkan penggunaan media memiliki selisih nilai posttest-pretest 44,267 lebih besar dari penggunaan handout yang memiliki selisih nilai posttest-pretest 39,400.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Perbedaan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*, *Number Head Together*, dan *Student Teams Achievement Division* Terintegrasi Media *Macromedia Flash* Pada Kelarutan Dan Hasil Kali Kelarutan”**.

1.2 Ruang Lingkup

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka yang menjadi ruang lingkup masalah dalam penelitian ini adalah perbedaan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*, NHT, dan STAD terintegrasi media *macromedia flash* pada kelarutan dan hasil kali kelarutan. Penelitian ini akan dilakukan di lingkungan SMAN 3 Medan yang melibatkan guru kimia dan siswa SMAN 3 Medan kelas XI semester genap.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Guru yang kurang bervariasi menggunakan model dan media pembelajaran.
2. Kurangnya interaksi dan kerjasama antar siswa dalam kegiatan belajar sehingga siswa cenderung bersifat individualis.
3. Siswa sulit memahami materi kimia karena membutuhkan pemahaman yang baik.
4. Hasil belajar siswa yang relatif rendah.
5. Dibutuhkan model dan media pembelajaran yang meningkatkan pemahaman dan ketertarikan siswa dalam belajar kimia khususnya pada materi kelarutan dan hasil kali kelarutan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka disusun rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah ada perbedaan hasil belajar siswa pada materi kelarutan dan hasil kali kelarutan antara model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw, NHT, dan STAD terintegrasi media *macromedia flash*?
2. Berapa peningkatan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw, NHT, dan STAD terintegrasi media *macromedia flash* ?
3. Apakah dengan menggunakan model kooperatif tipe *Jigsaw*, NHT, dan STAD terintegrasi media *macromedia flash* dapat menumbuhkan karakter pada diri siswa?

1.5 Batasan Masalah

Untuk menjaga agar penelitian ini lebih terarah dan terfokus maka penelitian ini membatasi masalah diantaranya :

1. Pembelajaran dilaksanakan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*, *Number Head Together* (NHT) dan *Student Teams Achievement Division* (STAD).
2. Media yang digunakan adalah media *macromedia flash*.

3. Hasil belajar siswa yang diukur adalah hasil kognitif siswa berupa post test.
4. Karakter siswa yang diamati melalui lembar observasi.
5. Materi yang diajarkan adalah kelarutan dan hasil kali kelarutan.
6. Sampel penelitian dibatasi pada siswa kelas XI MIA (Matematika dan Ilmu Alam) Semester genap di SMAN 3 Medan.

1.6 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw, NHT, STAD terintegrasi media *macromedia flash* pada kelarutan dan hasil kali kelarutan.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw, NHT, STAD terintegrasi media *macromedia flash* pada kelarutan dan hasil kali kelarutan.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan model kooperatif tipe *Jigsaw*, NHT, dan STAD terintegrasi media *macromedia flash* dalam menumbuhkan karakter pada diri siswa.

1.7 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagi peneliti model dan media yang digunakan dapat menambah wawasan dan keterampilan dalam memilih model dan media yang tepat serta meningkatkan kompetensi sebagai calon guru.
2. Bagi guru kimia sebagai masukan agar menambah wawasan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Bagi peserta didik dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan kerjasama dalam kelompok, serta meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa pada materi kelarutan dan hasil kali kelarutan.
4. Bagi sekolah penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam perbaikan pembelajaran kimia di SMAN 3 Medan.

1.8 Definisi Operasional

1. Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw adalah tipe pembelajaran kooperatif yang mana siswa dikelompokkan secara heterogen, kemudian diberikan materi untuk dipelajari, perwakilan anggota kelompok dipilih menjadi tim ahli, tim ahli dari masing-masing kelompok berkumpul untuk mendiskusikan topik yang sama. Setelah itu, tim ahli kembali ke kelompok semula untuk mengajarkan topik yang mereka kuasai kepada anggota kelompoknya.
2. Model pembelajaran kooperatif tipe NHT adalah tipe pembelajaran kooperatif dengan cara diskusi yang menekankan pada struktur khusus dengan memberikan nomor pada tiap anggota kelompok yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan saling bekerjasama. Selanjutnya nomor yang dipanggil dari dalam satu kelompok akan menjawab soal berdasarkan materi yang mereka diskusikan.
3. Model pembelajaran kooperatif tipe STAD adalah tipe pembelajaran kooperatif dengan cara diskusi kelompok yang menekankan pada interaksi diantara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran.
4. Media *macromedia flash* adalah media berbasis komputer yang sering digunakan oleh para animator pembuatan animasi, seperti animasi pada media mengajar di sekolah yang dapat menimbulkan daya tarik, minat siswa serta perhatian belajar.
5. Hasil belajar adalah pencapaian yang diperoleh siswa pada proses belajar mengajar yang ditunjukkan dengan hasil nilai post-tes yang diberikan oleh guru.
6. Karakter yang diteliti adalah rasa ingin tahu dan tanggung jawab yang muncul pada proses pembelajaran.