

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan itu bukan hanya proses pewarisan budaya dan hasil peradaban manusia, tetapi juga merupakan suatu upaya untuk menolong manusia memperoleh kesejahteraan hidup yang dapat dicapai apabila manusia mengalami perkembangan pribadinya. Karena pentingnya pendidikan bagi manusia, maka pemerintah menyelenggarakan perbaikan-perbaikan mutu pendidikan pada berbagai jenis dan jenjang (Astuti, 2009).

Kemajuan dibidang pendidikan, khususnya dalam ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan pengaruh terhadap proses pembelajaran di sekolah. Proses pembelajaran awalnya berlangsung satu arah dan terpusat pada guru (*Teacher Centered*), seperti konsep behavioristik, dimana pendidik (sumber belajar) menyediakan dan menuangkan informasi sebanyak-banyaknya kepada peserta didik. Proses pembelajaran yang berlangsung seperti itu menyebabkan peserta didik tidak dapat mengembangkan kreativitas dan pola berpikir mereka. Oleh karena itu, konsep belajar didekati dengan menggunakan paradigma konstruktivisme, di mana belajar merupakan hasil konstruksi sendiri sebagai hasil interaksinya terhadap lingkungan belajar (Daryanto, 2010).

Hasil belajar yang diharapkan biasanya berupa prestasi belajar yang baik atau optimal. Namun dalam pencapaian hasil belajar yang baik masih saja mengalami kesulitan dan prestasi yang didapat belum dapat dicapai secara optimal. Dalam peningkatan hasil belajar siswa dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satunya yakni motivasi untuk belajar. Dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran berbagai upaya dilakukan yaitu dengan peningkatan motivasi belajar. Dalam hal belajar siswa akan berhasil kalau dalam dirinya sendiri ada kemauan untuk belajar dan keinginan atau dorongan untuk belajar, karena dengan peningkatan motivasi belajar maka siswa akan tergerak, terarahkan sikap dan perilaku siswa dalam belajar.

Kenyataannya dilapangan pembelajaran yang disampaikan oleh guru terkesan monoton sehingga menyebabkan kejenuhan pada siswa terutama pada pembelajaran kimia. Hal tersebut karena guru masih menggunakan metode konvensional serta kurangnya variasi media pembelajaran yang dibuat oleh guru sehingga pembelajaran terkesan membosankan serta tidak ada interaksi antar siswa yang menyebabkan hasil belajar siswa menjadi rendah. Selain itu guru terkesan tidak mampu menggerakkan semangat belajar siswa.

Berdasarkan penelitian Suprihatin (2015) proses pembelajaran akan berhasil manakala siswa mempunyai motivasi dalam belajar. Oleh karena itu, guru perlu menumbuhkan motivasi belajar siswa. Untuk memperoleh hasil belajar yang optimal, guru dituntut kreatif membangkitkan motivasi belajar siswa. karena dengan guru kreatif menjadikan siswa tergugah dalam pembelajaran yang akan dialami siswa atau siswa yang sedang mengikuti proses pembelajaran.

Salah satu materi kimia yang sulit untuk dikuasai adalah hidrolisis garam. Siswa menganggap materi ini sangat sulit untuk dipahami dan membosankan, akibatnya tidak sedikit siswa yang kurang bahkan tidak tertarik untuk belajar kimia. Siswa merasa tidak cukup memahami secara mendalam substansi materinya. Bagaimana menghubungkan antara apa yang dipelajari dengan kehidupan nyata, dan bagaimana memanfaatkan pengetahuan untuk menunjang kehidupannya (Chang, 2005).

Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu diupayakan suatu bentuk pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi hidrolisis garam. Salah satu model pembelajaran yang sesuai adalah *Student Team Achievement Division* (STAD). Model pembelajaran ini paling banyak digunakan guru dalam proses pembelajaran dan mudah untuk diterapkan.

Model pembelajaran kooperatif *Student Team Achievement Division* (STAD) akan memotivasi siswa untuk saling membantu anggota kelompoknya dalam menguasai konsep materi tersebut sehingga tercipta semangat dalam sistem kompetisi dengan lebih mengutamakan peran individu tanpa mengorbankan aspek kooperatif. Dengan model pembelajaran kooperatif STAD ini diharapkan siswa dapat saling membantu dalam kelompoknya dalam menguasai konsep pada materi

khususnya tentang perhitungan kimia yang memerlukan konsep pada materi sebelumnya (Khan, 2011).

Berkaitan dengan media pembelajaran, perkembangan teknologi saat ini dapat dimanfaatkan sebagai media bahkan sumber belajar. perkembangan teknologi dan informasi, tentunya dapat memberikan dimensi baru dalam hal kemampuan untuk mendapatkan literasi dan referensi bagi para pengajar dan peserta didik. Salah satu teknologi yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran adalah teknologi komputer. Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran memberikan pengalaman, motivasi, meningkatkan prestasi, materi ajar yang otentik, interaksi yang lebih luas, lebih pribadi, serta tidak terpaku pada sumber tunggal (Bayrak, 2010).

Salah satu media pembelajaran menggunakan komputer yang digunakan adalah media animasi. Media animasi adalah kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan. Animasi memiliki kemampuan untuk dapat memaparkan sesuatu yang rumit atau kompleks atau sulit untuk dijelaskan dengan hanya gambar atau kata-kata saja. Dengan kemampuan ini maka animasi dapat digunakan untuk menjelaskan suatu materi yang secara nyata tidak dapat terlihat oleh mata, dengan cara melakukan visualisasi maka materi yang dijelaskan dapat tergambarkan (Arsyad, 2002).

Media yang digunakan lainnya adalah Peta Konsep. Menurut Bou Jaoude dan May (2008) dalam Cherunnisa, dkk (2016) mengatakan bahwa penggunaan media peta konsep dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan prestasi belajar kimia siswa, karena dengan peta konsep siswa dibantu mengorganisir konsep-konsep, membangun kognitif, dan melibatkan para siswa untuk membangun struktur pengetahuan mereka sendiri sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Dalam penelitian Siboro, dkk (2017) menjelaskan bahwa adanya pengaruh motivasi belajar siswa yang tinggi dan rendah terhadap hasil belajar siswa yang divariasikan dengan model M3PK dimana siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dikombinasikan dengan model pembelajaran M3PK memberikan kenaikan rata-rata tertinggi dalam hasil belajar kimia siswa yaitu sebesar $33 \pm 7,15$.

Sebaliknya, motivasi belajar rendah dikombinasikan dengan jenis pembelajaran model M3PK, memberikan rata-rata peningkatan hasil belajar kimia siswa adalah yang terendah yaitu $19,5 \pm 6,0$. Selain itu dalam penelitian Ramadhani, dkk (2015) yang membandingkan penerapan media LKS dengan *mobile learning* dalam model pembelajaran yang sama yaitu model pembelajaran kooperatif tipe STAD. Sehingga diperoleh terdapat pengaruh penggunaan variasi media terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang diatas penulis tertarik mengadakan penelitian dengan judul **PENGARUH PEMBELAJARAN *STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION* BERBANTUAN MEDIA DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI HIDROLISIS GARAM.**

1.2. Ruang Lingkup

Dengan kesulitan belajar yang dialami siswa yang memerlukan model dan media pembelajaran yang melibatkan siswa untuk berdiskusi. Ruang lingkup dalam penelitian ini mengenai penerapan model pembelajaran Tipe *Student Team Achievement Division (STAD)* terkait hasil belajar kimia yang diajarkan dengan bantuan media animasi dan peta konsep pada materi hidrolisis garam yang dilihat melalui *Postest* siswa.

1.3. Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah penelitian yang telah dikemukakan di atas, maka pembatasan masalah dititik beratkan pada :

1. Objek penelitian adalah siswa kelas XI semester genap SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2017/2018.
2. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan menggunakan media animasi pada kelas eksperimen I dan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan menggunakan media Peta Konsep pada kelas eksperimen II.
3. Materi yang diberikan dibatasi pada pokok bahasan Hidrolisis Garam.

4. Hasil belajar mata pelajaran kimia siswa hanya dalam ranah kognitif dengan materi hidrolisis garam dan dalam ranah afektif hasil belajar kimia siswa hanya dilihat dari motivasi belajar siswa.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe STAD menggunakan media animasi dan media peta konsep terhadap hasil belajar ?
2. Apakah ada pengaruh motivasi belajar tinggi dan rendah terhadap hasil belajar siswa ?
3. Apakah ada interaksi antara model pembelajaran STAD menggunakan media animasi dan peta konsep dengan motivasi belajar dalam mempengaruhi hasil belajar siswa ?

1.5. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe STAD menggunakan media animasi dan media peta konsep terhadap hasil belajar.
2. Untuk mengetahui pengaruh motivasi belajar tinggi dan rendah terhadap hasil belajar siswa.
3. Untuk mengetahui interaksi antara model pembelajaran STAD menggunakan media animasi dan peta konsep dengan motivasi belajar dalam mempengaruhi hasil belajar siswa.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan tentang manfaat strategi kooperatif tipe *Student Teams Achievement*

Divisions (STAD) khususnya dalam pendidikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Manfaat secara praktis adalah :

a. Bagi peneliti

Penelitian ini sangat penting, untuk menambah pengetahuan mengenai strategi pembelajaran aktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa serta sebagai pedoman bagi peneliti sebagai sarjana pendidikan yang profesional.

b. Bagi guru

Sebagai bahan masukan dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar, bahwa pentingnya dalam memilih strategi yang sesuai dengan materi yang diajarkan agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

1.7. Definisi Operasional

Untuk menghindari penafsiran yang berbeda-beda dalam memahami setiap variabel yang ada dalam penelitian ini, maka diperlukan definisi operasional untuk mengklarifikasi hal tersebut.

1. *Student Teams Achievement Divisions (STAD)* dalam penelitian ini adalah membagi siswa kedalam beberapa kelompok yang terdiri dari 3-4 anggota kelompok yang divariasikan dengan suku, kemampuan, jenis kelamin yang berbeda.
2. Media Animasi adalah kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan.
3. Media Peta Konsep yang dimaksud dalam penelitian ini adalah menampilkan inti pokok pembelajaran pada materi Hidrolisis Garam yang dapat membentuk pengetahuan dan mempermudah pemahaman suatu topik pelajaran.
4. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah nilai *posttest*.
5. Motivasi belajar dapat dikatakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan

sesuatu, dan apabila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu.



THE
Character Building
UNIVERSITY