

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat (1) menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Dalam penyelenggaraan pendidikan di sekolah yang melibatkan guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik, diwujudkan dengan adanya interaksi belajar mengajar atau proses pembelajaran.

Trianto (2007) dalam Haryanti (2012: 1) menjelaskan bahwa rendahnya daya serap peserta didik merupakan salah satu masalah pokok dalam pembelajaran pada pendidikan formal (sekolah) dewasa ini. Proses pembelajaran hingga dewasa ini masih memberikan dominasi guru dan tidak memberikan akses bagi siswa untuk berkembang secara mandiri melalui penemuan dan proses berpikirnya.

Mata pelajaran kimia merupakan salah satu pelajaran yang kurang diminati sebagian siswa. Karena sebagian siswa belum menyadari bahwa sebenarnya belajar ilmu kimia merupakan suatu kebutuhan agar dapat mencapai prestasi belajar kimia yang optimal. Selain itu, materi-materi teori dan praktik

yang terangkum dalam silabus mata pelajaran kimia cukup banyak dan harus diselesaikan dalam waktu yang relatif singkat sehingga untuk menyelesaikannya guru biasanya menggunakan metode ekspositori. Hal tersebut membuat siswa cenderung belajar dengan cara menghafalkan materi daripada memahami konsep dari materi yang telah dipelajari.

Berdasarkan hasil observasi di SMA N 1 Pekalongan, penerapan kurikulum 2013 pada proses pembelajaran kimia masih belum maksimal. Pembelajaran yang digunakan masih berpusat pada guru (*teacher centered*). Model-model pembelajaran belum diterapkan. Pada pembelajaran kimia materi Struktur Atom khususnya materi Teori Perkembangan Model Atom, guru biasanya mengajarkan materi dengan metode ceramah secara singkat. Hal ini dikarenakan pada materi Teori Perkembangan Model Atom lebih banyak mengulas teori-teori tanpa ada materi menghitung. Selain itu, pada soal-soal baik UTS maupun UAS, materi Teori Perkembangan Model Atom juga jarang dikeluarkan sebagai soal ujian sehingga materi ini dianggap tidak terlalu penting dan siswa dianggap mampu untuk mempelajarinya sendiri. Sebagai siswa kelas X, pelajaran kimia dianggap cukup asing dikarenakan belum dipelajari secara khusus pada jenjang SMP. Teman-teman dan lingkungan yang baru menuntut siswa agar dapat beradaptasi menyesuaikan proses pembelajaran di SMA. Oleh karena itu, pada pembelajaran kimia diperlukan upaya untuk menarik minat belajar siswa dan memberikan kesan bahwa pelajaran kimia tidak sesulit yang siswa bayangkan. Struktur Atom merupakan materi pokok yang menjadi dasar pelajaran kimia dan memiliki pengaruh penting untuk mempelajari materi selanjutnya sehingga

diperlukan upaya untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar siswa. Upaya tersebut adalah dengan melakukan pembelajaran menggunakan model pembelajaran untuk meminimalkan kesulitan belajar serta meningkatkan daya serap belajar siswa. Model pembelajaran tersebut disesuaikan materi dengan memperhatikan pula faktor-faktor pengaruh keberhasilan belajar siswa. Hal ini juga dibuktikan oleh peneliti pada saat melakukan kegiatan magang III di sekolah dan mendapati beberapa siswa memperoleh nilai hasil belajar di bawah nilai KKM. Pembelajaran pada kegiatan magang III menggunakan dua model pembelajaran yaitu model pembelajaran *make a match* dan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) yang digabungkan dalam satu materi Struktur Atom.

Sementara itu, konsep kurikulum 2013 menekankan bahwa pembelajaran berpusat pada siswa (*student centered*). Titik berat kurikulum 2013 adalah bertujuan agar siswa memiliki kemampuan lebih baik dalam melakukan observasi; bertanya (wawancara); bernalar; dan mengkomunikasikan (mempresentasikan) apa yang diperoleh setelah menerima materi pelajaran (Kurniasih & Berlin, 2014: 132). Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia No. 14 Tahun 2015 tentang Guru dan Dosen pasal 10 ayat (1) menyatakan bahwa kompetensi guru sebagaimana dimaksud dalam pasal 8 meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi. Oleh karena itu, dalam mengimplementasikan konsep kurikulum 2013, guru harus memiliki empat kompetensi tersebut. Salah satunya kompetensi pedagogik yaitu guru harus menguasai model atau metode pembelajaran dalam menyampaikan ilmu

pengetahuan kepada siswa. Kesiapan guru sebagai fasilitator sangat penting dalam pelaksanaan kurikulum ini, sehingga tujuan pembelajaran dan hasil belajar yang diharapkan dapat tercapai.

Menurut Asmani (2013) dalam Malawi (2015: 119) ada dua indikator yang dapat dijadikan sebagai tolak ukur keberhasilan proses belajar yaitu daya serap terhadap pelajaran dan perubahan perilaku siswa. Selain itu, salah satu faktor yang menentukan berhasil tidaknya seseorang dalam belajar adalah dari motivasi belajar yang dapat mendorong keaktifan siswa. Sebuah model pembelajaran berpengaruh terhadap tercapainya keberhasilan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran yang menarik minat siswa dapat meningkatkan semangat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini mampu berdampak pula terhadap meningkatnya hasil belajar siswa. Alternatif model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa yaitu model pembelajaran kooperatif *make a match* dan *role playing*. Kedua model pembelajaran ini dipilih karena sebelumnya peneliti sudah melakukan pembelajaran menggunakan model pembelajaran gabungan antara *make a match* dengan *Contextual Teaching and Learning (CTL)*. Pada saat pembelajaran model *make a match* para siswa dapat aktif mencari pasangan kartu pertanyaan dan jawabannya masing-masing. Siswa bersemangat agar dapat lebih cepat menemukan pasangannya. Namun, pada hasil belajar beberapa siswa masih mendapat nilai di bawah nilai KKM. Oleh karena itu, model pembelajaran *make a match* akan dibandingkan dengan model *role playing* untuk mengetahui model pembelajaran manakah yang lebih meningkatkan hasil belajar dan sesuai untuk materi Struktur Atom.

Model pembelajaran kooperatif *make a match* merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa untuk mencari pasangan serta belajar mengenai konsep materi dalam suasana kegembiraan. Pembelajaran ini merupakan bentuk pembelajaran kooperatif, yaitu siswa bekerja sama dalam kelompok kecil dan saling membantu dalam belajar. Siswa dibagi ke dalam dua kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B. Kedua kelompok diminta untuk berhadap-hadapan. Kemudian guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B. Setelah itu, semua anggota kelompok A mencari pasangannya di kelompok B. Dengan menggunakan model ini, maka keaktifan siswa dapat ditumbuhkan dan siswa dapat menemukan sendiri konsep yang terdapat dalam materi menjadi konsep yang mudah dipahami setelah menemukan pasangan dalam kelompok lain. Melalui model pembelajaran *make a match* siswa diajak untuk belajar mandiri, aktif, dan terampil mempresentasikan hasil temuannya kepada pihak lain, sehingga diharapkan dapat meningkatkan daya serap materi dan kemampuan mengkomunikasikan konsep antarsiswa.

Huda (2013: 209) menjelaskan bahwa model pembelajaran *role playing* merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Model pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk bebas berekspresi dalam pembelajaran, yaitu dengan cara mengajak siswa untuk memerankan tokoh-tokoh yang ada dalam konsep materi. Pelaksanaan model pembelajaran ini yaitu guru menyiapkan skenario yang akan ditampilkan, dilanjutkan dengan pembentukan kelompok siswa yang masing-masing beranggotakan lima orang. Guru meminta siswa yang

sudah ditunjuk untuk memperagakan skenario yang sudah dipersiapkan, sedangkan siswa yang lain mengamati skenario yang sedang diperagakan. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya. Dengan menerapkan model *role playing*, diharapkan dapat meningkatkan daya serap materi siswa, kemampuan mengkomunikasikan konsep antarsiswa, keaktifan siswa dalam belajar, dan kesan penghayatan konsep materi yang akan lebih membekas dalam ingatan siswa.

Model pembelajaran *make a match* dan *role playing* merupakan teknik pembelajaran aktif yang dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dan kemampuan dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru. Siti Nur Rahmawati (2014) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif teknik *make a match* lebih efektif dan berpengaruh positif dibandingkan dengan teknik *numbered heads* untuk pembelajaran IPS materi “Peristiwa Sekitar Proklamasi” kelas V. Sementara itu, Dwi Novita Sari (2016) menyimpulkan bahwa penerapan model *role playing* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Dari penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *make a match* dan *role playing* dapat digunakan untuk meningkatkan pembelajaran yang efektif dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dicari perbedaan dengan membandingkan model pembelajaran mana yang lebih baik antara model *make a match* dan *role playing* dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **“Komparasi Penggunaan**

Model Pembelajaran *Make a Match* dengan *Role Playing* pada Materi Struktur Atom Terhadap Hasil Belajar Siswa”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka permasalahan penelitian dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kurangnya daya tarik dan keaktifan siswa dalam pembelajaran kimia dikarenakan pembelajaran masih bersifat ekspositori dan berpusat pada guru sehingga tidak ada kesempatan bagi siswa untuk membangun cara berpikir materi-materi yang telah didapatkannya.
2. Siswa cenderung belajar dengan cara menghafalkan materi daripada memahami konsep dari materi yang telah dipelajari.
3. Penerapan model pembelajaran *make a match* dan *role playing* belum banyak digunakan dalam pembelajaran kimia di SMA. Penerapan model pembelajaran *make a match* pada materi Struktur Atom masih belum dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

1.3 Perumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah yang didapat yaitu:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar materi Struktur Atom antara yang menggunakan model *make a match* dengan yang menggunakan model *role playing*?

2. Manakah hasil belajar materi Struktur Atom yang lebih baik antara yang menggunakan model *make a match* dengan yang menggunakan model *role playing*?
3. Bagaimanakah respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan model *make a match* dan model *role playing*?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disampaikan, maka tujuan penelitian ini secara umum yaitu:

1. Mengetahui perbedaan hasil belajar pada materi Struktur Atom antara yang menggunakan model *make a match* dengan yang menggunakan model *role playing*.
2. Mengetahui hasil belajar materi Struktur Atom yang lebih baik antara yang menggunakan model *make a match* dengan yang menggunakan model *role playing*.
3. Mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan model *make a match* dan model *role playing*.

1.5 Manfaat Penelitian

Setelah dilakukan penelitian ini, maka manfaat yang dapat diperoleh sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti
 - a. Mengetahui adanya perbedaan hasil belajar materi Struktur Atom antara yang menggunakan model *make a match* dengan yang menggunakan model *role playing*.

- b. Mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan model *make a match* dan model *role playing*.
- c. Memperoleh pengalaman langsung dalam melakukan penelitian sehingga peneliti lebih mengerti model pembelajaran yang lebih tepat untuk meningkatkan hasil belajar materi Struktur Atom.

2. Bagi Siswa

- a. Memperoleh pengalaman langsung dalam belajar kimia secara aktif, mandiri, dan menyenangkan sehingga dapat memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar materi Struktur Atom.
- b. Mengetahui adanya variasi model pembelajaran sehingga membuat siswa bersemangat, tidak merasa jenuh, dan bosan ketika mengikuti pembelajaran.

3. Bagi Guru

- a. Sebagai bahan pertimbangan bagi para guru dalam proses belajar mengajar, khususnya dalam memilih model pembelajaran yang tepat sebagai upaya memperbaiki dan memudahkan pembelajaran kimia materi pokok Struktur Atom sehingga hasil belajar siswa dapat ditingkatkan.
- b. Sebagai bahan acuan bagi para guru untuk menerapkan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif selama proses belajar mengajar.

4. Bagi Sekolah

- a. Meningkatkan kualitas proses pembelajaran sehingga akan meningkatkan mutu pendidikan pula khususnya dalam pelajaran kimia.
- b. Memberikan informasi tentang pencapaian hasil belajar siswa yang diperoleh melalui pembelajaran menggunakan model *make a match* dan *role playing*

serta kontribusi dalam pengembangan keterampilan memainkan peran bagi sumber input sekolah.

