

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pokok bahasan reaksi redoks merupakan materi yang diberikan kepada siswa kelas X semester genap. Reaksi redoks membahas aturan bilangan oksidasi, konsep reaksi reduksi dan oksidasi, tatanama senyawa berdasarkan bilangan oksidasi dan aplikasi redoks dalam kehidupan sehari-hari. Subagia (2003) mengklasifikasikan reaksi redoks termasuk lingkup materi yang bersifat transformasi yang memerlukan hitungan, konseptual dan hafalan yang membuat siswa cenderung dituntut untuk menghafal sehingga pemahaman akan konsep tersebut kurang. Menurut Sunyono (2008), karena karakteristik materi kimia ini menyebabkan siswa menganggap pelajaran kimia ini rumit dan kurang diminati. Akibat kurang minat dan tidak memahami materi pelajaran menyebabkan siswa malas mengikuti pembelajaran sehingga tidak ada aktivitas maupun karakter yang terbentuk dari siswa ketika proses belajar mengajar. Siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru tanpa ada respon dan pertanyaan dari siswa.

Hasil observasi yang telah Penulis lakukan di SMA Swasta Dharmawangsa Medan menunjukkan hal di atas, pengajaran guru masih bersifat monoton, guru kimia terlalu mendominasi dalam proses pembelajaran. Di samping itu guru juga jarang menggunakan media. Sehingga siswa pada umumnya hanya mendengarkan penjelasan dari guru tanpa adanya aktivitas yang berarti. Hal ini tentu saja menyebabkan siswa tidak antusias mempelajari kimia dan pada akhirnya juga menyebabkan kreativitas siswa sulit untuk tumbuh dan berkembang (Suyono, 2008).

UU No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 3, yang menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan nasional 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 (Deputi Menteri Sekretaris Negara Bidang Perundang-undangan, 2003) .

Berdasarkan fungsi dan tujuan pendidikan nasional, Suyanto(2009) menyatakan bahwa pendidikan di setiap jenjang harus diselenggarakan secara sistematis guna mencapai tujuan tersebut. Hal tersebut berkaitan dengan pembentukan karakter peserta didik sehingga mampu bersaing, beretika, bermoral, sopan santun dan berinteraksi dengan masyarakat. Hal ini mengisyaratkan bahwa mutu pendidikan karakter peserta didik sangat penting untuk ditingkatkan.

Salah satu karakter yang penting untuk dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran adalah kreativitas. Kreativitas dalam kehidupan anak memiliki posisi yang strategis. Hal ini perlu dikemukakan berbagai upaya yang dapat memelihara dan mendukung pengembangan kreativitas anak dalam kegiatan pembelajaran. Guru dituntut bertanggung jawab untuk menjadi fasilitator dan pembimbing dalam mengajar dan mengatur kelas. Dan guru diharapkan dapat menyajikan materi pelajaran, menyiapkan berbagai media, serta menggunakan pendekatan pembelajaran yang memungkinkan posisi anak didik lebih sebagai subyek, daripada obyek pembelajaran, serta mengadakan evaluasi yang tepat, sehingga semuanya mampu mendukung pengembangan kreativitas anak (Fatimah, 2009) .

Jadi,dalam usaha mengembangkan kreativitas dan meningkatkan hasil belajar siswa, peneliti berusaha mengimplementasikan model pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas dan interaksi siswa yaitu model PAPIT *Plus*. Model PAPIT *Plus* merupakan model pendidikan karakter yang diintegrasikan dalam pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai model alternatif dalam pengembangan pendidikan karakter .Model pembelajaran PAPIT *Plus* merupakan singkatan dari model pembelajaran yang aktif, produktif, interaktif dan tuntas serta ada *plus*-nya yaitu harus mengintegrasikan pendidikan karakter dalam kegiatan pembelajaran tersebut (Suharta,2012). Dengan pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan syarat dengan pendidikan karakter diharapkan kreativitas dan hasil belajar siswa dapat meningkat.

Selain model pembelajaran yang tepat, dibutuhkan juga media yang mendukung untuk meningkatkan semangat belajar siswa, Visualisasi (Alvinur ,2012) adalah salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengkonkritkan sesuatu yang abstrak. Pada era informatika visualisasi berkembang dalam bentuk gambar bergerak (animasi) yang dapat ditambahkan suara (audio). Sajian audio visual atau lebih dikenal dengan sebutan multimedia menjadikan visualisasi lebih menarik. Salah satu media yang menarik itu yaitu menggunakan media komputer Power point dengan animasi.

Media animasi merupakan media yang berisi kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran. Media animasi pembelajaran dapat dijadikan sebagai perangkat ajar yang siap kapan pun digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran (Erwin ,2012).

Penelitian yang dilakukan oleh Desi, (2012) menunjukkan hasil bahwa ada peningkatan keaktifan siswa melalui penggunaan multimedia dalam pembelajaran kimia . Hal ini dapat terlihat dari persentase keaktifan siswa yang meningkat dari 58,59% pada pertemuan pertama menjadi 72,51% pada pertemuan kedua. Purwanti (2012) juga melakukan penelitian tentang penggunaan multimedia, hasil analisis diperoleh tingkat signifikansi $(0,001) < (0,05)$ untuk minat belajar, signifikansi $(0,002) < (0,05)$ untuk motivasi belajar dan signifikansi $(0,028) < (0,05)$ untuk prestasi belajar siswa. Berdasarkan nilai signifikansi yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia berpengaruh positif terhadap minat, motivasi, dan prestasi belajar siswa .Selain itu penggunaan media ini juga pernah diteliti oleh Aziz (2009) Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan motivasi belajar siswa ditandai dengan meningkatnya keaktifan dan perhatian siswa terhadap penjelasan guru, siswa berani untuk mengemukakan pendapat, siswa mampu menyimak penjelasan guru melalui *screen*, kondisi kelas menjadi semakin tenang ketika pembelajaran berlangsung dan waktu yang digunakan selama pembelajaran berlangsung efektif.

Selain menggunakan media berbasis komputer, pembelajaran mengenai reaksi redoks juga akan dilakukan di kelas eksperimen II dengan menggunakan media *mind mapping*. Menurut Tony Buzan(dalam Kamaruddin,2012) *mind map*

adalah alat pikir organisasional yang sangat hebat, selain itu, Tony Buzan juga berpendapat bahwa *mind map* merupakan cara mencatat yang kreatif, efektif dan secara harfiah akan “memetakan” pikiran-pikiran manusia. Dengan adanya bantuan media *mind mapping* diharapkan siswa akan lebih mudah memahami materi ini, selain itu siswa juga akan dapat berpikir kreatif untuk dapat memetakan gagasannya sendiri mengenai reaksi redoks.

Penelitian yang dilakukan oleh Napitupulu(2012) yang menunjukkan bahwa ada pengaruh media *mind mapping* terhadap kreativitas dan hasil belajar kimia siswa pada pembelajaran *advance organizer* yaitu sebesar 0,363. Susena(2011) juga melakukan penelitian penggunaan *mind mapping* menunjukkan hasil belajar sejarah siswa mengalami peningkatan sebesar 34%. Penelitian penggunaan *mind mapping* (Lubis, 2011) menunjukkan terdapat interaksi *media mind mapping* terhadap daya ingat dan hasil belajar peserta didik serta dalam proses pembelajaran peserta didik lebih aktif dan keadaan kelas lebih nyaman dan kondusif.

Oleh karena itu, model pembelajaran PAPIT *Plus* yang diintegrasikan dengan media berbasis komputer dan *mind mapping* diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang berkualitas dan menarik bagi siswa dalam mengembangkan kreativitas dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang dan pemikiran tersebut, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul **“Implementasi Model PAPIT *Plus* Yang Diintegrasikan Dengan Media Berbasis Komputer Dibandingkan Dengan Media *Mind Mapping* Untuk Mengembangkan Kreativitas Dan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”**

1.1 Identifikasi Masalah

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

1. Reaksi redoks merupakan pokok bahasan yang mempelajari tentang pemahaman konsep dan hafalan yang menjenuhkan bagi siswa.
2. Media pembelajaran dapat mempermudah siswa untuk mengerti dan memahami konsep kimia yang bersifat abstrak.

3. Dalam proses belajar mengajar kreativitas siswa dinilai masih belum tampak karena pembelajaran didominasi oleh guru sehingga siswa terkesan hanya terima saja.
4. Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain model pembelajaran dan media yang digunakan.

1.2 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan permasalahan, maka identifikasi masalah yang diteliti dibatasi pada:

1. Pokok bahasan yang diajarkan pada penelitian ini adalah reaksi redoks
2. Model pembelajaran yang digunakan PAPIT *Plus* (Pembelajaran Aktif Produktif Inovatif dan Tuntas)
3. Media yang digunakan media berbasis komputer dan media *mind mapping*.
4. Hasil penelitian yang diukur adalah kreativitas dan hasil belajar siswa
5. Subjek penelitiannya adalah siswa kelas X SMA Dharmawangsa Medan

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan kreativitas siswa yang diajar dengan model PAPIT *Plus* yang diintegrasikan dengan media berbasis komputer dibandingkan dengan yang diajar dengan model PAPIT *Plus* yang diintegrasikan dengan media *mind mapping*?
2. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa yang diajar dengan model PAPIT *Plus* yang diintegrasikan dengan media berbasis komputer dibandingkan dengan yang diajar dengan model PAPIT *PLUS* yang diintegrasikan dengan media *mind mapping*?
3. Apakah terdapat hubungan yang signifikan antara tumbuh kembangnya kreativitas terhadap peningkatan hasil belajar siswa yang diajar dengan model PAPIT *Plus* yang diintegrasikan dengan media berbasis komputer ?

4. Apakah terdapat hubungan yang signifikan antara tumbuh kembangnya kreativitas terhadap peningkatan hasil belajar siswa yang diajar dengan model PAPIT *Plus* yang diintegrasikan dengan media *mind mapping*?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan tumbuh kembangnya kreativitas siswa yang diajar dengan model PAPIT *Plus* yang diintegrasikan dengan media berbasis komputer dibandingkan dengan yang diajar dengan model PAPIT *Plus* yang diintegrasikan dengan media *mind mapping*.
2. Untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa yang diajar dengan model PAPIT *Plus* yang diintegrasikan dengan media berbasis komputer dibandingkan dengan yang diajar dengan model PAPIT *Plus* yang diintegrasikan dengan media *mind mapping*.
3. Untuk mengetahui ada tidaknya hubungan yang signifikan antara tumbuh kembangnya kreativitas terhadap peningkatan hasil belajar siswa yang diajar dengan model PAPIT *Plus* yang diintegrasikan dengan media berbasis komputer.
4. Untuk mengetahui ada tidaknya hubungan yang signifikan antara tumbuh kembangnya kreativitas terhadap peningkatan hasil belajar siswa yang diajar dengan model PAPIT *Plus* yang diintegrasikan dengan media *mind mapping*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah

1. Manfaat bagi siswa
Memberikan peluang kepada siswa untuk dapat belajar dengan model pembelajaran yang berbeda, sehingga siswa dapat mengoptimalkan potensi dan kreativitas yang dimilikinya.

2. Manfaat bagi guru

Memberikan masukan kepada guru mengenai model pembelajaran dan penggunaan media yang dapat meningkatkan hasil belajar dan mengembangkan kreativitas siswa selama proses pembelajaran.

3. Manfaat bagi mahasiswa peneliti

Memperoleh pengalaman model pembelajaran dan media pembelajaran, melakukan seleksi materi dan mengembangkan seleksi instrumen.

1.6 Defenisi Operasional

1. Reaksi redoks merupakan materi yang diberikan kepada siswa kelas X semester genap yang membahas tentang konsep bilangan oksidasi, reaksi reduksi dan oksidasi, tatanama senyawa dan aplikasi redoks.
2. Model PAPIIT *Plus* merupakan singkatan dari model pembelajaran yang aktif, produktif, interaktif dan tuntas serta ada *plus*-nya yaitu harus mengintegrasikan pendidikan karakter dalam kegiatan pembelajaran tersebut (Suharta, 2012)
3. Media animasi berbasis komputer merupakan media yang berisi kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran. Media animasi pembelajaran dapat dijadikan sebagai perangkat ajar yang siap kapan pun digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran (Alvinur, 2012).
4. *Mind Mapping* merupakan cara mencatat yang kreatif, efektif dan secara harfiah akan “memetakan” pikiran-pikiran manusia (Buzan, dalam Kamaruddin, 2012).
5. Kreativitas merupakan salah satu kebutuhan pokok manusia, yaitu kebutuhan akan perwujudan diri dan merupakan kebutuhan paling tinggi manusia (Maslow, dalam Munandar, 2009). Kreativitas sebagai suatu kegiatan yang dapat mendatangkan hasil berupa sesuatu yang baru, berguna dan dapat dimengerti.

6. Hasil belajar merupakan hasil dari interaksi tindak belajar dan 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).



THE
Character Building
UNIVERSITY