

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu usaha yang sengaja dan terencana untuk membantu mengembangkan potensi dan kemampuan anak agar bermanfaat bagi kepentingan hidupnya sebagai seorang individu dan warga negara/ masyarakat, dengan memilih isi (materi), strategi kegiatan, dan teknik penilaian yang sesuai sesuai. Pendidikan adalah suatu kegiatan yang bersifat sadar akan tujuan. Dengan demikian tujuan merupakan salah satu hal yang penting dalam kegiatan pendidikan, secara umum ada empat macam tujuan pendidikan yang tingkatan dan luasnya berlainan, yaitu tujuan pendidikan nasional, tujuan institusional, tujuan kurikuler, dan tujuan instruksional (Suryosubroto, 2010).

Di Indonesia, kualitas pendidikan masih tergolong sangat rendah. Kemendikbud menyatakan masalah pendidikan di Indonesia tidak hanya bersumber pada persoalan pendidikan itu sendiri, namun banyak diantaranya karena persoalan infrastruktur. Untuk dapat menyelesaikan persoalan-persoalan pendidikan di Indonesia diperlukan terobosan, inovasi dan ide-ide baru untuk memecahkan masalah untuk dapat membantu dan mengembangkan potensi besar yang ada di Indonesia dapat dirancang dengan berbagai kajian dan riset (Widiyanto, 2015).

Salah satu faktor rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia adalah karena lemahnya para guru dalam menggali potensi anak. Para pendidik seringkali memaksakan kehendaknya sehingga selalu mengabaikan kebutuhan, minat dan bakat yang dimiliki siswanya. Selain itu, model pembelajaran yang digunakan guru tergolong monoton, yakni selalu menggunakan metode konvensional, sehingga guru terkesan mendominasi proses belajar mengajar di dalam kelas yang membuat siswa kurang termotivasi untuk belajar. Kemudian, metode ceramah juga sering membuat siswa kebingungan dalam mempelajari suatu materi memang objeknya abstrak atau jarang dijumpai oleh siswa, karena dengan metode konvensional guru cenderung tidak dapat menghadirkan objek tersebut kedalam

kelas pada saat pembelajaran berlangsung. Dalam pembelajaran dengan metode konvensional atau ceramah ini, siswa tidak dituntut untuk lebih kreatif dan berpikir kritis terhadap apa yang disampaikan guru sehingga siswa kurang memahami materi dengan baik (Syah, 2003).

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di SMA N 1 Hinai, rata-rata guru masih banyak yang menggunakan metode konvensional dan penugasan dalam pembelajaran diantaranya pembelajaran kimia. Guru kimia di sekolah tersebut Bapak Drs. Kamsi menyatakan bahwa rata-rata hasil belajar kimia siswa masih rendah, yaitu sebanyak 50% masih dibawah KKM, 35% mencapai KKM, dan sebanyak 15% diatas KKM dengan rata-rata nilai kimia siswa yaitu 70-71 dengan nilai KKM yang ditentukan disekolah yaitu 75. Berdasarkan data diatas masih banyak siswa yang memiliki nilai dibawah KKM, sehingga guru harus melakukan remedial untuk memperbaiki nilai kimia siswa.

Materi reaksi redoks merupakan salah satu materi pelajaran kimia kelas X SMA yang dianggap sulit. Karakteristik materi ini adalah bersifat abstrak, memerlukan kemampuan pemahaman, menghafal, menghitung dan menganalisis serta keaktifan siswa untuk berlatih sehingga siswa harus berusaha memahami konsep agar dapat memahami materi secara utuh. Selain itu materi reaksi redoks merupakan salah satu materi dasar pelajaran kimia yang memiliki pengaruh penting untuk materi selanjutnya seperti materi Elektrokimia dan Elektrolisis, sehingga materi ini harus terlebih dahulu dipahami sebelum berlanjut dengan materi yang berhubungan (Purnamawati, *dkk.*, 2014).

Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan melakukan terobosan dalam pembelajaran kimia materi reaksi redoks sehingga dapat menyajikan materi yang membimbing siswa untuk memecahkan masalah, dan dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Salah satunya dengan penggunaan media animasi pada model pembelajaran *problem based learning* (PBL). Pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar kimia siswa dalam materi reaksi redoks. PBL dapat di aplikasikan pada materi reaksi redoks untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna kepada siswa dengan melaksanakan fase yang sistematis dan tidak loncat-loncat, sehingga keaktifan dan hasil belajar siswa

dapat tercapai dengan baik. Keberhasilan model PBL ini didukung oleh keaktifan siswa dalam membangun konsep, sedangkan guru juga dituntut untuk memiliki keahlian dalam membimbing serta memfasilitasi kegiatan belajar siswa dengan baik (Wasonowati, *dkk.*, 2014).

Selain itu, dengan menggunakan media animasi siswa diharapkan dapat melakukan pembelajaran dengan efektif. Fungsi lain dari video animasi adalah dapat menarik minat, perhatian siswa, memperjelas sajian ide dan mengilustrasikan seperti di kehidupan nyata, sehingga siswa tidak cepat lupa dengan materinya (Putri, 2012).

Berdasarkan penelitian Saifudin (2010) yang berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Pada Materi Kimia” terdapat kesimpulan bahwa ketuntasan mencapai 86,49% dengan jumlah siswa 32 siswa dan yang tidak tuntas sebanyak 13,51% dengan jumlah siswa 5 orang.

Penelitian yang dilakukan Pratiwi (2014) yang berjudul “Pelaksanaan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Pada Materi Redoks Kelas X SMA Negeri 5 Surakarta Tahun Pelajaran 2013/2014” menunjukkan bahwa hasil belajar siswa sebanyak 81,25% telah mencapai target pembelajaran dengan kriteria tuntas, sedangkan sebanyak 18,75% belum mencapai target pembelajaran.

Selain itu, penelitian berbasis media animasi juga dilakukan oleh Nurhayati (2014). Dalam penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang diajar menggunakan video animasi dengan siswa yang diajar tanpa menggunakan video animasi. Pembelajaran menggunakan video animasi memberikan pengaruh sebesar 27,34% terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 5 Pontianak.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **Pengaruh Penggunaan Media Animasi Pada Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Materi Reaksi Redoks.**

1.2. Ruang Lingkup

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas maka ruang lingkup dalam penelitian ini adalah pengaruh penggunaan media animasi pada model pembelajaran *problem based learning (PBL)* terhadap hasil belajar siswa kelas X pada materi reaksi redoks.

1.3. Batasan Masalah

Agar penelitan lebih terarah dan terfokus, maka penulis membatasi masalah-masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian ini melihat pengaruh penggunaan media animasi pada model pembelajaran *problem based learning*.
2. Materi kimia yang diajarkan adalah reaksi redoks.
3. Penelitian ini dilakukan terhadap siswa kelas X SMA Negeri 1 Hinai tahun ajaran 2015/2016.

1.4. Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini yang menjadi rumusan masalah adalah apakah ada pengaruh penggunaan media animasi pada model pembelajaran *problem based learning (PBL)* terhadap hasil belajar siswa kelas X pada materi reaksi redoks?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media animasi pada model pembelajaran *problem based learning (PBL)* terhadap hasil belajar siswa kelas X pada materi reaksi redoks.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang diharapkan dapat member manfaat sebagai berikut:

1. Bagi pihak sekolah

Sebagai bahan masukan dan sumbangan pemikiran dalam rangka perbaikan kualitas pembelajaran.

2. Bagi guru

Sebagai sumber informasi dalam menentukan alternatif strategi pembelajaran dalam proses belajar mengajar dikelas dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Bagi siswa

Sebagai usaha untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswa.

1.7. Definisi Operasional

1. Pembelajaran berbasis masalah merupakan perkembangan dalam pembelajaran karena dalam belajar berdasarkan masalah kemampuan berpikir siswa dioptimalisasikan melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis, sehingga siswa dapat memberdayakan, mengasah, menguji, dan mengembangkan kemampuan berpikirnya secara berkelanjutan.
2. Media animasi merupakan suatu media yang digunakan sebagai interaksi antara guru dan siswa melalui gambar-gambar yang bergerak dan mirip dengan kejadian sebenarnya, agar proses pembelajaran menjadi efektif.
3. Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar yang meliputi bidang kognitif, psikomotorik, dan afektif.
4. Reaksi redoks adalah reaksi reduksi dan oksidasi.