

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan bagian penting yang tak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Setiap manusia pasti berpendidikan, tergantung apakah pendidikan yang diperolehnya itu diterima secara formal atau nonformal. Pendidikan berperan penting dalam kehidupan bermasyarakat, dimana pendidikan menyumbang bagi perkembangan pola pikir anggota masyarakat yang akan berpengaruh terhadap kehidupan sosial masyarakat itu sendiri (Ricardo, 2013).

Salah satu permasalahan pendidikan khususnya dalam pembelajaran di sekolah adalah lemahnya proses pembelajaran. Salah satu indikator dari kelemahan kegiatan pembelajaran berkaitan dengan implementasi belajar, yaitu lemahnya proses pembelajaran yang berlangsung. Proses pembelajaran yang selama ini berlangsung kurang mendorong kegiatan siswa untuk dapat terlibat dan aktif mengembangkan pengetahuan karena kegiatan masih sering didominasi guru (Wasonowati, 2014).

SMA Negeri 2 Binjai merupakan salah satu sekolah yang berada di Sumatera Utara. Berdasarkan hasil observasi di SMA Negeri 2 Binjai, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi kimia hal ini dapat dilihat dari persentase ketercapaian siswa yang mencapai KKM (80) pada ujian Mid Semester tahun pelajaran 2016/2017 ketuntasan belajar siswa hanya sebesar 20 – 25 %. Kesulitan dalam memahami materi kimia ini disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya siswa menganggap pelajaran kimia itu sulit sehingga ketertarikan siswa untuk belajar kimia yang rendah serta sikap siswa yang tidak suka membaca buku dan rasa ingin tahu yang rendah.

Secara umum, PBL merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar tentang cara berpikir dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk

memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi kuliah atau materi pelajaran (Esema, 2012). Dalam rangka memperlancar pencapaian tujuan pelaksanaan pendidikan di sekolah, diperlukan sebuah media perantara yang dapat difungsikan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa (Suyanto & Jihad, 2013).

Media yang dapat digunakan dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar yaitu Teka – Teki Silang (TTS) dan *Powerpoint*. Teka-Teki Silang (TTS) adalah suatu permainan mengisi ruang-ruang kosong berbentuk kotak putih dengan huruf yang membentuk suatu kata yang merupakan jawaban dari suatu pertanyaan. Penggunaan teka-teki silang dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Davis, 2009). Dengan menggunakan media ini diharapkan proses pembelajaran akan lebih menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan prestasi siswa (Hastuti, 2014). Media *Powerpoint* merupakan media yang dapat menarik keinginan siswa untuk lebih fokus terhadap materi yang sedang diajarkan. Media ini juga sangat tepat digunakan untuk menghemat durasi dalam pemberian materi awal. Selain itu media *Powerpoint* mampu menyajikan konsep konsep teori secara ringkas dan jelas yang dapat mempermudah siswa untuk mengerti dan memahami konsep kimia redoks (Hutabarat,2015).

Beberapa penelitian dengan menggunakan model *Problem Based Learning* memberikan hasil yang signifikan. Hasil penelitian Nurhayati (2013) dalam Peningkatan Kreativitas dan Prestasi Belajar pada Materi Minyak Bumi Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* dengan Media *Crossword* pencapaian prestasi kognitif siswa dari 51,64% meningkat menjadi 81,69%. Berdasarkan penelitian Hutabarat (2015) dalam Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* dengan Media *Powerpoint* terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa SMA pada Pokok Bahasan Konsep Redoks diperoleh hasil belajar siswa dari 23,00 meningkat menjadi 79,16.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul **Perbedaan Hasil Belajar Siswa antara yang Dibelajarkan dengan Media *Powerpoint* dan Media TTS Melalui Model *Problem Based Learning* pada Materi Redoks di SMA.**

1.2. Ruang Lingkup

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka ruang lingkup dalam penelitian ini adalah perbedaan hasil belajar siswa antara yang dibelajarkan dengan media *Powerpoint* dan media TTS melalui model *Problem Based Learning* pada materi redoks.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan ruang lingkup yang telah dikemukakan di atas, maka masalah yang diteliti dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan media *Powerpoint* melalui model *Problem Based Learning* dengan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan media TTS melalui model *Problem Based Learning* pada materi redoks.

1.4. Batasan Masalah

Melihat luasnya permasalahan yang dapat muncul dari penelitian ini, serta mengingat keterbatasan waktu dan sarana penunjang lainnya maka penelitian ini dibatasi pada :

1. Objek penelitian adalah siswa kelas X peminatan bidang IPA semester genap SMA Negeri 2 Binjai T.P 2016/2017.
2. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media TTS pada kelas eksperimen I dan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media *Powerpoint* pada kelas eksperimen II.

3. Materi pokok pada pokok bahasan redoks yang dibahas dalam penelitian ini dibatasi pada materi konsep reaksi oksidasi reduksi, bilangan oksidasi unsur dalam senyawa atau ion dan reaksi redoks dalam kehidupan sehari – hari.
4. Hasil belajar kimia siswa dalam penelitian ini dibedakan menjadi dua yaitu kognitif dan afektif. Ranah kognitif diukur berdasarkan taksonomi Bloom C₁ (hapalan), C₂ (pemahaman), C₃ (aplikasi), C₄ (analisis) dan ranah afektif dalam penelitian ini dilihat dari kemampuan berpikir kritis siswa dalam kelompok belajarnya.

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan media *Powerpoint* melalui model *Problem Based Learning* dibandingkan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan media TTS melalui model *Problem Based Learning* pada materi redoks.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

1. Bagi peneliti/ mahasiswa, hasil penelitian akan menambah wawasan, kemampuan dan pengalaman dalam meningkatkan kompetensinya sebagai calon guru.
2. Bagi guru kimia, hasil penelitian akan memberikan masukan tentang penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* serta media *Powerpoint* dan TTS dalam mengajarkan pembelajaran kimia khususnya pada pokok bahasan konsep reaksi oksidasi reduksi dan bilangan oksidasi unsur dalam senyawa atau ion.
3. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan menambah pengetahuan dan pengalaman cara belajar siswa.

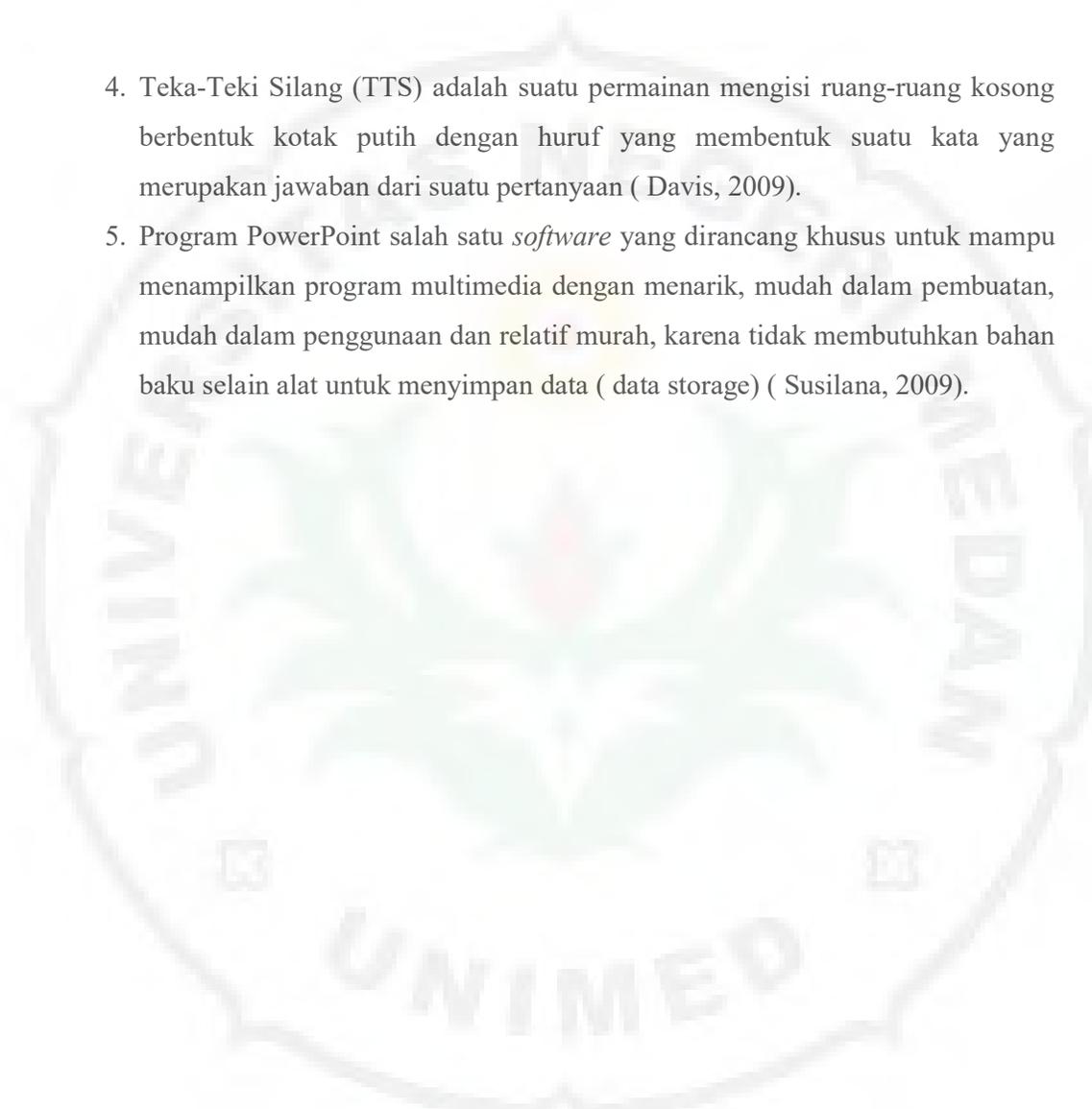
4. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa di sekolah sehingga dapat memperbaiki kualitas pembelajaran kimia di SMA Negeri 2 Binjai.
5. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan rujukan dalam melakukan penelitian selanjutnya.

1.7. Definisi Operasional

Untuk menghindari penafsiran yang berbeda dalam memahami setiap variabel yang ada pada penelitian ini, maka perlu diberi definisi operasional untuk mengklarifikasi hal tersebut. Adapun definisi operasional dari penelitian adalah :

1. Hasil belajar yaitu terkecapaian tiap kemampuan dasar, baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang diperoleh siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran tertentu (Suyanto & Jihad, 2013).
2. *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang dipusatkan kepada masalah-masalah yang disajikan oleh guru dan siswa menyelesaikan masalah tersebut dengan seluruh pengetahuan dan keterampilan mereka dari berbagai sumber yang dapat diperoleh (Yudawan, 2015). Pembelajaran berbasis masalah dirancang untuk merangsang tingkat berpikir tinggi dalam situasi berorientasi masalah. Pada intinya pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran yang diawali dengan pemberian masalah kepada siswa. Masalah tersebut dialami atau merupakan pengalaman sehari-hari siswa. Dalam menganalisis dan memecahkan masalah siswa secara berkelompok mendiskusikan masalah, kemudian hasil diskusi tersebut dipresentasikan di depan kelas.
3. Reaksi oksidasi dan reduksi, pada mulanya oksidasi diartikan sebagai reaksi penggabungan dengan oksigen, sedangkan reduksi diartikan sebagai reaksi pengambilan oksigen dari oksida logam agar terbentuk logam bebas. Lebih lanjut, konsep reduksi-oksidasi diperluas hingga mencakup reaksi – reaksi yang tidak hanya melibatkan oksigen, melainkan juga melibatkan transfer elektron (Sunarya, 2012).

4. Teka-Teki Silang (TTS) adalah suatu permainan mengisi ruang-ruang kosong berbentuk kotak putih dengan huruf yang membentuk suatu kata yang merupakan jawaban dari suatu pertanyaan (Davis, 2009).
5. Program PowerPoint salah satu *software* yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relatif murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk menyimpan data (data storage) (Susilana, 2009).



THE
Character Building
UNIVERSITY