

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang

Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar. Proses belajar terjadi berkat siswa memperoleh sesuatu yang ada di lingkungan sekitar. Lingkungan yang dipelajari siswa berupa keadaan alam, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, manusia, atau hal – hal yang dijadikan bahan belajar. Tindakan belajar tentang suatu hal tersebut tampak sebagai perilaku belajar yang tampak dari luar (Dimiyati dan Mudjono, 2009).

Pada kegiatan belajar mengajar, anak adalah sebagai subjek dan sebagai objek dari kegiatan pembelajaran. Karena itu, inti proses pengajaran tidak lain adalah kegiatan belajar anak didik dalam mencapai suatu tujuan pengajaran. Tujuan pengajaran akan dapat tercapai jika anak didik berusaha secara aktif untuk mencapainya. Keaktifan anak didik disini tidak hanya dituntut dari segi fisik, tetapi juga dari segi pemikirannya. Bila hanya fisik anak yang aktif, tetapi pikiran dan mentalnya kurang aktif, maka kemungkinan besar tujuan pembelajaran tidak tercapai. Ini sama halnya anak didik tidak belajar, karena anak didik tidak merasakan perubahan didalam dirinya (Syarif Bahri dan Aswan, 2006).

Kualitas pendidikan Indonesia masih tergolong rendah, hal ini dapat dilihat masih ditemukannya sejumlah siswa yang memperoleh prestasi belajar rendah, terutama untuk pelajaran eksakta. Nilai KKM yang mencapai 70 dalam bidang sains, diantaranya pelajaran kimia membuat siswa harus belajar secara tekun. Rendahnya prestasi dalam bidang Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) khususnya di sekolah menjadi masalah yang harus mendapat banyak perhatian dan pemecahan. Banyak faktor yang menyebabkan prestasi belajar rendah, di antaranya dapat berasal dari dalam diri siswa (faktor internal) maupun dari luar diri siswa (faktor eksternal). Salah satu faktor yang berasal dari dalam diri siswa adalah aktivitas siswa. Salah satu faktor eksternal yang bersumber dari guru

adalah penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi dalam proses belajar mengajar.

Permasalahan diatas tidak terlepas dari masih lemahnya proses pembelajaran. Pembelajaran yang selama ini khususnya pembelajaran kimia yang kurang mencerminkan suatu proses yang disebut dengan belajar bermakna. Guru masih cenderung memberikan pembelajaran kimia dengan ceramah, mengajak siswa untuk membaca bahan ajar, dan menghafal konsep – konsep kimia. Hal ini membuat kemampuan berpikir dan keaktifan siswa untuk belajar sangat rendah, mereka cenderung pasif dan hanya mencatat keterangan yang diberikan oleh guru. Pembelajaran yang kurang menarik ini pada akhirnya membuat siswa menjadi bosan dan tidak berminat dalam belajar, sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa menjadi rendah.

Kimia merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan alam (IPA). Mata pelajaran kimia sarat dengan konsep, dari konsep sederhana hingga konsep yang kompleks dan abstrak. Salah satu materi dalam pelajaran kimia di SMA adalah Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan. Materi kimia ini memiliki karakteristik yang sarat dengan konsep, hukum dan perhitungan (dalam Ema, 2012).

Oleh karena itu, untuk mempelajari materi kimia diperlukan keterkaitan konsep. Untuk mengatasinya maka diperlukan suatu pembelajaran kimia yang bermakna yang menekankan pada keaktifan siswa secara langsung dan peningkatan motivasi siswa agar diperoleh hasil belajar yang lebih maksimal.

Berdasarkan hasil observasi peneliti terhadap siswa dan guru SMA Negeri 1 Air Putih diperoleh informasi bahwa masih banyak siswa yang terlihat kurang berminat dengan mata pelajaran kimia, dikarenakan banyak siswa beranggapan bahwa materi kimia hanya bersifat abstrak. Hal ini dikarenakan guru tidak pernah atau jarang sekali melaksanakan metode eksperimen atau praktikum dan penggunaan media dalam pembelajaran. Oleh karena itu nilai kimia siswa rendah. Hal ini dapat di tunjukkan oleh nilai ulangan harian kimia yang relatif rendah dengan rentang 50 – 68 lebih rendah dari nilai KKM sekolah yakni 69. Selain itu model pembelajaran yang digunakan di sekolah itu berupa model pembelajaran konvensional yaitu *Direct Interaction*. Seharusnya, pada pelaksanaan kurikulum

Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) proses pembelajaran lebih menekankan pada paradigma konstruktivisme. Pembelajaran konstruktivisme merupakan pembelajaran dengan siswa mengkonstruksi sendiri pengetahuan dan pemahamannya terkait dengan belajar sains, termasuk kimia.

Oleh karena itu, diperlukan adanya suatu perubahan paradigma pembelajaran dari yang cenderung bersifat behavioristik menuju pembelajaran konstruktivistik yang berpusat pada siswa. Salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran konstruktivistik adalah model *learning cycle*.

*Learning cycle* merupakan model pembelajaran sains yang berbasis konstruktivistik. *Learning cycle* merupakan model pembelajaran yang terdiri dari fase – fase atau tahap – tahap kegiatan yang diorganisasi sedemikian rupa sehingga siswa dapat menguasai kompetensi – kompetensi yang harus dicapai dalam pembelajaran dengan jalan berperan aktif. Dengan kata lain pembelajaran dengan menggunakan model *learning cycle* berpusat pada siswa dan guru berperan sebagai fasilitator (Siti Nuryanti, 2012).

Pembelajaran *learning cycle* sangat cocok digunakan untuk mengajarkan materi yang banyak melibatkan konsep, prinsip, aturan serta perhitungan secara matematis sehingga sesuai jika diterapkan pada pokok bahasan Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan yang sebagian besar berupa pemahaman konsep dan perhitungan matematis. Dalam proses pembelajaran *learning cycle* setiap fase dapat dilalui jika konsep pada fase sebelumnya sudah dipahami. Setiap fase yang baru dan sebelumnya saling berkaitan sehingga membuat siswa lebih mudah mengerti dan memahami materi.

Hasil penelitian Ema Hariaty (2012) menunjukkan model pembelajaran *learning cycle 7E* berpengaruh pada aktivitas siswa sehingga diperoleh peningkatan hasil belajar siswa. Rata – rata nilai pretest siswa pada kelas eksperimen sebesar 30,62 dan pos-test sebesar 79,50. Sedangkan pada kelas kontrol diperoleh rata-rata pretest 34 dan post-test 71,12, dimana rata-rata gain kelas eksperimen 70% sedangkan kelas kontrol 56%. Srie Maydar (2010) menunjukkan model pembelajaran *learning cycle* berpengaruh pada aktivitas

siswa sehingga diperoleh hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan daur belajar konstruktivisme lebih baik dari pada pembelajaran konvensional yaitu sebesar 69%.

Perkembangan zaman yang semakin modern sekarang ini, banyak pilihan yang diberikan kepada pengajar dalam memilih, membuat atau mengkombinasikan media dengan model dalam pembelajaran. Perlunya model yang tepat untuk menggambarkan proses kejadian yang dapat dicontohkan agar dapat diketahui dan dipahami oleh peserta didik secara nyata atau tiruannya merupakan hal yang menguatkan pemikiran peserta didik dan membantu mengurangi dan menghilangkan sifat abstrak dari materi yang disampaikan (dalam Kale, 2012).

Dengan penggunaan media pembelajaran dalam konstruktivisme juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Rika Rusianum (2012) penerapan pembelajaran menggunakan model *Learning Cycle* dengan media *Flash* berpengaruh pada aktivitas dan motivasi siswa sehingga peningkatan hasil belajar siswa sebesar 58,2 %. Dalam hal ini, peneliti ingin menggunakan media *windows movie maker* sebagai media yang akan digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian dan pemikiran di atas, penulis melakukan penelitian yang menerapkan model pembelajaran *learning cycle* dengan media *windows movie maker* ini dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Learning Cycle* dengan Media *Windows Movie Maker* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan di SMA Negeri 1 Air Putih”**.

## 1.2. Identifikasi Masalah

Berfokus pada latar belakang masalah diatas, maka identifikasi masalah yang perlu diperhatikan dalam penelitian ini meliputi :

1. Mutu pendidikan di Indonesia masih rendah
2. Penggunaan model pembelajaran kurang bervariasi
3. Sebagian pelajaran kimia bersifat abstrak dianggap sulit oleh siswa



4. Sebagian siswa belum mencapai nilai KKM
5. Pelajaran kimia kurang disenangi dan dianggap sulit oleh siswa.

### 1.3. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih fokus dan terarah, maka pada penelitian ini dilakukan pembatasan sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran *learning cycle*.
2. Media yang digunakan adalah *windows movie maker*.
3. Hasil belajar kognitif yang diukur hanya aspek kognitif jenjang C<sub>1</sub> – C<sub>4</sub>

### 1.4. Rumusan Masalah

Untuk memperjelaskan permasalahan sebagai dasar penelitian ini, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Apakah hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *learning cycle* dengan media *windows movie maker* lebih tinggi secara signifikan dari pada hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional dengan media *windows movie maker* pada pokok bahasan kelarutan dan hasil kali kelarutan di kelas XI SMA Negeri 1 Air Putih?
2. Berapa persen peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *learning cycle* dengan media *windows movie maker* pada pokok bahasan kelarutan dan hasil kali kelarutan?

### 1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, tujuan dari penelitian ini adalah untuk :

1. Mengetahui hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *learning cycle* dengan media *windows movie maker* dan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional dengan media *windows movie maker* pada pokok bahasan kelarutan dan hasil kali kelarutan di kelas XI SMA Negeri 1 Air Putih.

2. Mengetahui persentase peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *learning cycle* dengan media *windows movie maker* pada pokok bahasan kelarutan dan hasil kali kelarutan.

### 1.6. Manfaat Penelitian

Diharapkan hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terkait diantaranya sebagai berikut :

1. Bagi Peneliti

Peneliti ini dapat memberikan gambaran dan pengetahuan dalam penerapan model pembelajaran *learning cycle* 5 Fase dengan media *windows movie maker* pada pelajaran kimia SMA. Selain itu hasil penelitian diharapkan bisa dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya.

2. Bagi Siswa

Siswa lebih termotivasi dalam pembelajaran dan menambah pemahaman siswa pada pokok bahasan kelarutan dan hasil kali kelarutan.

3. Bagi Guru

Sebagai alternative dalam mengelola pembelajaran dan dapat menumbuhkan kreatifitas guru dalam pembelajaran

4. Bagi Sekolah

Memberikan sumbangan pada sekolah dalam rangka perbaikan pembelajaran

### 1.7. Defenisi Operasional

Untuk mengurangi perbedaan atau kurang jelas makna, maka defenisi operasional dalam penelitian ini adalah :

1. Kontstruktivisme adalah suatu pendekatan yang menekankan bahwa pengetahuan dikembangkan secara aktif oleh siswa itu sendiri. Karena penekanannya pada siswa yang aktif, maka strategi pembelajarannya sering disebut pengajaran yang berpusat pada siswa atau *centered instruction* (dalam Ema, 2012).
2. *Learning cycle* merupakan model pembelajaran sains yang berbasis konstruktivisik. *Learning cycle* merupakan model pembelajaran yang terdiri

dari fase – fase atau tahap – tahap kegiatan yang diorganisasi sedemikian rupa sehingga siswa dapat menguasai kompetensi – kompetensi yang harus dicapai dalam pembelajaran dengan jalan berperan aktif. Dengan kata lain pembelajaran dengan menggunakan model *learning cycle* berpusat pada siswa dan guru berperan sebagai fasilitator (Siti Nuryanti, 2012).

3. *Windows movie maker* adalah salah satu program dari aplikasi computer yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Program movie maker adalah software untuk menggabungkan dan mengedit video yang sangat mudah penggunaannya. Jadi, hasil dari program ini adalah berupa media video yang di dalamnya terdapat gambar, tulisan, dan suara. Oleh karena itu movie maker ini digolongkan sebagai media audio-visual (Febi Asriyati, 2012).
4. Hasil belajar adalah dari serangkaian proses kegiatan yang dialami siswa dalam melakukan berbagai kegiatan. Hasil belajar ini diukur melalui proses evaluasi yang dilakukan dengan cara pembagian tes kognitif pada siswa setelah proses pembelajaran selesai (Dimiyati, 1994).