

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Proses belajar mengajar di kelas merupakan kegiatan yang bernilai edukatif. Nilai edukatif menuntut terjadinya interaksi yang baik antara guru dengan peserta didik dan interaksi guru, peserta didik dengan sumber belajar dalam lingkungan belajar. Interaksi yang baik antara guru dengan peserta didik dan sumber belajar dapat mempermudah terwujudnya tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Perencanaan kegiatan pembelajaran perlu dilakukan untuk menunjang pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Kegiatan pembelajaran yang efektif dilengkapi dengan media pembelajaran yang sesuai dapat mempermudah siswa dalam penguasaan konsep sehingga dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran yang optimal (Rejeki, *dkk*, 2013).

Mata pelajaran kimia bagi sejumlah siswa dikatakan sebagai mata pelajaran yang sulit karena banyak rumus-rumus kimia yang perlu dihafalkan dan perhitungan-perhitungan yang sulit dimengerti. Salah satu materi kimia yang dianggap sulit bagi siswa adalah larutan penyangga. Indikator-indikator yang harus dicapai dalam mempelajari materi larutan penyangga antara lain menganalisis larutan penyangga dan bukan penyangga melalui percobaan menghitung pH atau pOH larutan penyangga, menghitung pH larutan penyangga dengan penambahan sedikit asam atau sedikit basa atau dengan pengenceran, menjelaskan fungsi larutan penyangga dalam tubuh makhluk hidup (Nuruska dan Mitarlis, 2013).

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi berbagai permasalahan dalam pembelajaran kimia adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) (Nuryanto, *dkk*, 2015). Pada PBL, masalah dimunculkan sedemikian rupa hingga siswa perlu menginterpretasi masalah, mengumpulkan informasi sebagai bantuan yang diperlukan, mengevaluasi alternatif solusi, dan mempresentasikan solusinya (Devi, *dkk*, 2014). Izzaty (2006) dalam Putri, *dkk*, (2015), mengatakan bahwa karakteristik

dari PBL yaitu *subset* dari *collaborative learning*, masalah yang akan dipecahkan diberitahukan terlebih dahulu sebelum siswa memiliki pengetahuan baru yang menjadi dasar untuk pemecahan masalah, bersifat integratif, dan adanya evaluasi terhadap proses pemecahan masalah. Pembelajaran berbasis masalah juga mempunyai kelebihan dalam hal membantu mengembangkan berpikir kritis, komunikasi secara lisan dan tulisan serta mengembangkan kerja kelompok (Awang, 2008). Selain itu model *Problem Based Learning* juga dapat menimbulkan proses kognitif siswa menjadi lebih baik dengan kebiasaan berpikir baik (Chin dan Chia, 2005).

Media pembelajaran merupakan salah satu jalan keluar setelah model pembelajaran dalam mengatasi permasalahan siswa yang memiliki prestasi rendah terlebih untuk belajar kimia yang didominasi dengan penalaran ilmiah dan membutuhkan keseriusan lebih (Hariyanti, *dkk*, 2013). Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan berdampak positif terhadap proses pembelajaran dan meningkatnya prestasi belajar siswa. Media pembelajaran harus disesuaikan dengan keadaan lingkungan, materi pelajaran, sarana prasarana dan tujuan pembelajarannya. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat dilihat dari efektifitas dan efisiensi media tersebut dalam mencapai tujuan pembelajaran (Achmadi, *dkk*, 2014). Panggabean dan Silaban (2012), mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada pembelajaran kesetimbangan kimia. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu (Slameto, 2010).

Media *Power Point* merupakan media yang menggunakan teknologi canggih yaitu komputer. *Power Point* adalah salah satu *software* yang ada dalam komputer, yang bisa tampil dengan *slide show* dan menggunakan animasi yang bisa bergerak-gerak (Anggraini, 2012). Sedangkan menurut Sakti, *dkk*, (2012) *Macromedia Flash* merupakan suatu program aplikasi yang digunakan untuk mengolah gambar dan vektor animasi. Objek-objek yang dapat diolah untuk

membuat animasi selain vektor (yang dibuat langsung dari *Flash*) juga gambar-gambar bitmap yang diimpor, objek sound dan objek avi.

Fadliana, *dkk*, (2013), mengatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan metode PBL dengan macromedia flash dan LKS terhadap prestasi belajar siswa dengan perbandingan rerata nilai adalah $27,87 > 18$; terdapat pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa ditunjukkan dengan rerata nilai untuk kategori tinggi adalah $30,316 > 19,059$ untuk kategori rendah adalah $22,910 > 16,615$; dan tidak ada interaksi antara metode PBL dengan macromedia flash dan LKS dengan motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar.

Permasalahan dalam proses pembelajaran yang ditemukan berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara antara peneliti dengan guru-guru bidang studi kimia kelas XI MIA SMA Negeri 1 Labuhan Deli pada pelaksanaan PPLT yang berlangsung pada bulan Agustus sampai November 2016, diketahui siswa-siswa kelas XI MIA di sekolah ini masih memiliki minat yang cukup rendah terhadap mata pelajaran kimia. Hal ini dikemukakan oleh guru kimia karena mereka mengakui bahwa siswa-siswanya masih memiliki minat yang cukup rendah yang ditunjukkan dengan kurang aktif ketika pembelajaran kimia sedang berlangsung. Permasalahan lain yang ada adalah rendahnya rata-rata hasil belajar siswa yang diakui guru mungkin dikarenakan minat siswa untuk belajar kimia cukup rendah. Guru kimia di sekolah ini juga jarang menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang bervariasi dalam melaksanakan pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Analisis Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) Menggunakan Media *Macromedia Flash* dan *Power Point* Dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa**”.

1.2. Ruang Lingkup Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Pemahaman siswa yang masih rendah terhadap konsep yang diajarkan

2. Penyajian materi mengajar yang terlalu rumit, kurang bervariasi, membosankan dan kurang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa
3. Media yang digunakan sebagai fasilitas terbatas dan bahan pembelajaran tidak disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan siswa
4. Rendahnya minat siswa terhadap pelajaran kimia
5. Rendahnya hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran kimia.

1.3. Rumusan Masalah

Adapun masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini akan dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar kimia siswa melalui penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan media *Macromedia Flash* dan *Power point* pada pokok bahasan larutan penyangga ?
2. Apakah terdapat perbedaan minat siswa melalui penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan media *Macromedia Flash* dan *Power point* pada pokok bahasan larutan penyangga?

1.4. Batasan Masalah

Untuk menjaga agar penelitian lebih terarah dan terfokus, amak diperlukan adanya batasan masalah, antara lain :

1. Penelitian ini dibatasi pada siswa kelas XI MIA tahun ajaran 2016/2017.
2. Sekolah yang akan diteliti yaitu SMA N 1 Labuhan Deli dengan pertimbangan :
 - a. Guru bidang studi kimia minimal S1 Pendidikan Kimia dan memiliki keterampilan mengajar, baik dengan menggunakan media maupun tanpa media
 - b. Memiliki jumlah kelas XI MIA minimal dua kelas
 - c. Minimal sekolah memiliki media komputer sebagai media pembelajaran.
3. Hasil belajar siswa dibatasi pada ranah kognitif Takonomi Bloom pada ranah $C_1 - C_4$.
4. Minat siswa diukur dengan menggunakan angket.

5. Media pembelajaran dibatasi untuk kelompok eksperimen 1 menggunakan media *Macromedia Flash* sedangkan untuk kelompok eksperimen 2 menggunakan media *Power point*.
6. Materi yang diberikan dibatasi pada materi larutan penyangga

1.5. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas, dapat dijabarkan beberapa rencana tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar kimia siswa melalui penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan media *Macromedia Flash* dan *Power point* pada pokok bahasan larutan penyangga.
2. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan minat siswa melalui penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan media *Macromedia Flash* dan *Power point* pada pokok bahasan larutan penyangga.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat kepada tenaga pendidik atau guru yang bersifat teoretis dan praktis :

1. Secara teoretis, hasil penelitian diharapkan bermanfaat sebagai sumbangan pemikiran bagi guru-guru, pengelola, pengembang dan lembaga-lembaga pendidikan dalam dinamika kebutuhan siswa, bahan masukan bagi sekolah sebagai bagian aplikasi teoretis dari teknologi pembelajaran, bahan perbandingan bagi peneliti yang lain, yang membahas dan meneliti permasalahan yang sama.
2. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk memperluas wawasan guru, khususnya guru-guru kimia agar bisa menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar kimia siswa.

1.7. Definisi Operasional

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

1. Model pembelajaran berbasis masalah (PBL) merupakan satu model pembelajaran yang inovatif yang dapat memberikan kondisi belajar aktif kepada siswa. PBL merupakan suatu model yang melibatkan siswa untuk memecahkan masalah suatu masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga siswa dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut dan sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah (Ngalimun, 2014).
2. Media *Macromedia Flash* adalah sebuah aplikasi serbaguna yang digunakan untuk membuat presentasi yang memukau dengan fasilitas audio streaming untuk dijalankan secara langsung dari sebuah komputer. Aplikasi *Flash* khusus dirancang untuk membuat halaman-halaman presentasi yang biasanya digunakan untuk membuat brosur-brosur elektronik, splash screen, slide show, presentasi-presentasi untuk seminar (Rismiyati, 2010).
3. Media *power point* adalah alat bantu presentasi, biasanya digunakan untuk menjelaskan suatu hal yang dirangkum dan dikemas dalam slide *power point* (Manurung, 2012).
4. Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu (Slameto, 2010).
5. Hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar (Dimiyati dan Mudjiono, 2009).

6. Larutan penyangga adalah larutan yang pH nya praktis tidak berubah meskipun ditambahkan sedikit asam, sedikit basa, atau diencerkan (Utami, *dkk*, 2009).



THE
Character Building
UNIVERSITY